

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI
PERMAINAN RANJAU PINTAR DI PAUD SERUNI
KECAMATAN MANDIANGIN KOTO SALAYAN
BUKITTINGGI**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Luar Sekolah
Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:

**Yunita Rozak
NIM 1208875**

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
KONSENTRASI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016**

PERSETUJUAN SKRIPSI

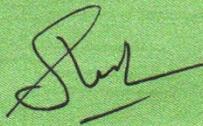
**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI
PERMAINAN RANJAU PINTAR DI PAUD SERUNI
KECAMATAN MANDIANGIN KOTO SALAYAN
BUKITTINGGI**

Nama : Yunita Rozak
Nim/BP : 1208875/2012
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Desember 2015

Disetujui Oleh,

Pembimbing I



Dra. Setiawati, M.Si
NIP 196109191986022001

Pembimbing II



MHD. Natsir, S.Sos.I, S.Pd.,M.Pd
NIP 197802062010121002

PENGESAHAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi

Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan

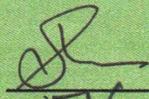
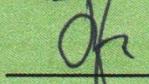
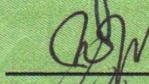
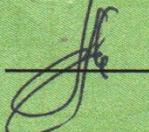
Universitas Negeri Padang

**Judul : Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui
Permainan Ranjau Pintar di PAUD Seruni Kecamatan
Mandiangan Koto Salayan Bukittinggi**

Nama : Yunita Rozak
NIM/BP : 1208875/2012
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2016

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Setiawati, M.Si	1. 
2. Sekretaris	: MHD. Natsir, S.Sos.I, S.Pd.,M.Pd	2. 
3. Anggota	: Dra. Wirdatul'Aini, M.Pd	3. 
4. Anggota	: Drs. Wisroni, M.Pd	4. 
5. Anggota	: Drs. Jalius, M.Pd	5. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya Tulis saya, Tugas akhir saya berupa skripsi dengan judul: “ Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Ranjau Pintar di PAUD Seruni Kecamatan Mandiangin Koto Salayan Bukittinggi” adalah hasil karya sendiri.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan karya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali dari pembimbing.
3. Didalam karya tulis ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan didalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila terjadi penyimpangan didalam pernyataan ini, saya bersedia mendapat sanksi akademik yang telah diperoleh karena karya tulis ini dan sanksi lainnya berupa norma dan hukum yang berlaku.

Padang, Januari 2016
Yang Menyatakan



(Yunita Rozak)

ABSTRAK

Yunita Rozak :Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Ranjau Pintar Di PAUD Seruni Kecamatan Mandiannin Koto Salayan Bukittinggi

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya kemampuan motorik kasar anak pada kemampuan menangkap dan melompat. Tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan peningkatan kemampuan motorik kasar anak pada kelompok A PAUD Seruni, dapat meningkat melalui permainan ranjau pintar.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian adalah anak PAUD Seruni sebanyak 15 orang. Waktu penelitian ini adalah pada bulan oktober sampai November 2015, Pengumpulan data dengan observasi menggunakan format observasi. Data yang sudah diperoleh dianalisis dengan menggunakan rumusan presentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ranjau pintar dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini dalam kegiatan menangkap dan melompat, dengan demikian pertanyaan penelitian dapat terjawab dengan permainan ranjau pintar dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dalam aspek menangkap dan melompat di Kelompok Bermain Seruni Kota Bukittinggi. Sedangkan saran yang dapat disampaikan adalah diharapkan bagi pendidik PAUD dan orang tua supaya dapat menggunakan permainan ranjau pintar sebagai upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuni-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Ranjau Pintar Di PAUD Seruni Kecamatan Mandiangin Koto Salayan Bukittinggi”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Luar Sekolah Universitas Negeri Padang.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis banyak menemukan hambatan dan kesulitan, namun berkat bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak sehingga bisa teratasi dengan baik. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasi kepada:

1. Bapak Dr. Alwen Bentri, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin penelitian.
2. Ibu Dra. Wirdatul’Aini, M.Pd selaku Ketua Jurusan PLS Konsentrasi PAUD dan Bapak MHD. Natsir, S.Sos. I, S.Pd.,M.Pd selaku Sekretaris Jurusan PLS Konsentrasi PAUD yang banyak memberikan masukan dan arahan sehingga skripsi ini selesai.
3. Ibu Dra Setyawati. M.Si selaku pembimbing I, Bapak MHD. Natsir, S.Sos. I, S.Pd.,M.Pd selaku pembimbing II, yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan hingga skripsi ini selesai.
4. Ibu pendidik PAUD Seruni yang telah banyak membantu dalam melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini.

5. Teristimewa orang tua, suami dan anak-anakku tercinta yang telah memberikan do'a dan bantuan yang tak ternilai harganya bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Rekan-rekan seperjuangan yang tidak dapat disebutkan satu persatu dan semua pihak yang telah memberikan bantuannya dalam proses pembuatan skripsi ini.

Semoga jasa baik semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini, mendapatkan imbalan yang setimpal dari Allah SWT. Mudah-mudahan skripsi ini bisa bermanfaat bagi pembaca.

Padang, Januari 2016

Penulis

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil' alamin... Alhamdulillahirabbil 'alamin...

Alhamdulillahirabbil alamin...

Ya Allah... Tak henti-hentinya aku mengucapkan syukur padaMu atas keberhasilan yang Engkau hadiahkan padaku, Serta shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW dan para sahabat yang mulia.

Semoga sebuah karya mungil ini menjadi amal shaleh bagiku dan menjadi kebanggaan bagi keluargaku tercinta

Ku persembahkan karya mungil ini untuk orang-orang tersayang.. Suamiku tercinta yang selalu ada untukku, memberikan perhatian, dukungan serta do'a yang menjadikan semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini

Mama tersayang yang selalu menemani, memberikan segala dukungan dan pengertian yang tak henti-hentinya.

Anak-anakku tersayang... tingkah laku dan keceriaan kalian yang senantiasa menemani, selalu mendo'akan dan memberikan perhatiannya.

Sahabat-sahabat yang sama-sama berjuang yang tak bisa tersebutkan namanya satu persatu, yang selalu memberikan motivasi serta dukungan dan bantuannya.

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah.	8
D. Perumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Pertanyaan Penelitian.	9
G. Manfaat Penelitian	9
H. Definisi Operasional	10

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori	
1. Hakekat Pendidikan Anak Usia Dini	11
2. Hakekat Motorik Kasar	14
3. Kajian Tentang Bermain	21
4. Ranjau Pintar	26
5. Hubungan Antara Permaiann Ranjau PintarDengan Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar	28
B. Kajian Penelitian Yang Relevan.	30
C. Kerangka Konseptual	31

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	33
B. Setting Penelitian	33
C. Subjek Penelitian	34
D. Prosedur Penelitian	34
E. Jenis dan Sumber Data	38
F. Tekhnik dan Alat Pengumpulan Data	39
G. Tekhnik Analisis Data.....	39

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	40
1. Kondisi Awal	40

2. Deskripsi Siklus I	42
3. Deskripsi Siklus II	46
4. Kondisi Antara Siklus	51
B. Pembahasan.....	53

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	56
B. Saran	56

DAFTAR RUJUKAN.....	58
LAMPIRAN.....	60

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Table 1. Hasil Pengamatan Perkembangan Gerak Motorik Kasar Anak Kelompok Usia 4-Tahun.....	8
Tabel 2. Hasil Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Aspek Menangkap Bola Pada Siklus I	43
Tabel 3. Hasil Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar pada Aspek Melompat Pada Siklus I.....	44
Tabel 4. Hasil Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Aspek Menangkap Bola Pada Siklus II.....	47
Tabel 5. Hasil Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Dalam Aspek Melompat Siklus II.....	48
Tabel 6. Rekapitulasi Data Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Aspek melompat Dan Menangkap Bola.....	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berfikir	32
2. Siklus Penelitian	38

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Hasil Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Kondisi Awal (sebelum tindakan)	42
2. Hasil Rata-Rata Kemampuan Motorik Kasar Anak Dalam Menangkap Bola Pada Siklus I	43
3. Hasil Rata-Rata Kemampuan motorik kasar Anak Dalam melompat Pada Siklus I	45
4. Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Pada Kondisi Awal dan Siklus I.....	46
5. Hasil Rata-Rata Kemampuan Motorik Kasar Anak Dalam Menangkap Bola Pada Siklus II	47
6. Hasil Rata-rata Kemampuan Motorik Kasar Anak Dalam Melompat Pada Siklus II.....	49
7. Hasil Rata-Rata Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Pada Siklus I Dan Siklus II.....	50
8. Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Pada Siklus I dan Siklus II	51
9. Histogram Selisih Kemampuan Motorik Kasar Anak Sebelum Siklus I Dan Sasudah Siklus II	51

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

System Pendidikan Nasional telah mengamanatkan dilaksanakan pendidikan sejak usia dini. Pendidikan usia dini merupakan pendidikan yang sangat mendasar dan menentukan bagi perkembangan anak di kemudian hari. Undang-undang sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa “Pendidikan Nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang berdemokrasi serta bertanggung jawab.”

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14 (Depdiknas, 2003) menyatakan 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 dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”

Anak Usia Dini (AUD) merupakan kelompok usia yang berada dalam proses perkembangannya (tumbuh dan kembang). Pada masa usia dini anak mengalami masa keemasan (the golden years) yang merupakan masa dimana anak mulai peka dan sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap

merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar untuk mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosio emosional, agama dan moral. lepas dari busurnya, maka tidak akan pernah kembali lagi.

Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini dilaksanakan sebelum jenjang pendidikan dasar, dengan upaya pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani. Pendidikan anak usia dini juga harus memperhatikan seluruh aspek tumbuh kembang anak sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Selain jalur formal, pendidikan anak usia dini juga dilaksanakan melalui jalur nonformal, salah satu diantaranya pendidikan anak usia dini kelompok bermain.

Salah satu aspek perkembangan yang harus diperhatikan oleh pendidikan anak usia dini adalah aspek perkembangan fisik yang mencakup motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan motorik adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak. Pada dasarnya, perkembangan ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak. Sehingga, setiap gerakan sesederhana apapun, adalah merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan system dalam tubuh yang dikontrol oleh otak. Dan patut diingat, perkembangan setiap anak tidak bisa sama, tergantung proses kematangan masing-masing anak.

Pada umumnya pembelajaran anak usia dini, dalam aspek perkembangan fisik atau motoriknya lebih banyak difokuskan pada perkembangan motorik halus Sedangkan motorik kasar anak kurang diperhatikan. Padahal pengembangan motorik kasar anak usia dini juga sangat penting dan memerlukan bimbingan dari pendidik.

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dimana banyak permainan yang didominasi oleh elektrik seperti game, mainan yang menggunakan remot, tayang televise yang membuat anak hanya asyik bermain sendiri tanpa bersosialisasi dengan lingkungannya. Hal ini membuat anak cenderung pasif, kurang kreatif dan kurang bergerak sehingga membuat kemampuan motorik kasar anak kurang berkembang. Banyak anak-anak sekarang yang nampak kurang aktif saat bermain, kurang percaya diri, malas dan tidak mau berusaha, kurang mandiri, dan kurang dalam kekuatan fisiknya jika dibandingkan dengan anak-anak jaman dulu.

Ketrampilan motorik kasar anak sangat penting, sebab motorik kasar anak yang rendah akan menimbulkan masalah perilaku dan emosi bagi anak. Sebagai contoh pada saat anak berusaha mencapai kemandiriannya ternyata gagal dan pada saatnya harus bergantung pada orang lain, mereka menjadi putus asa dan akan selalu bergantung pada orang lain yang akhirnya menjadikan anak tidak bisa mandiri.

Perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun adalah gerakan tubuh anak usia 4-5 tahun yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuhnya, dengan menggunakan otot-otot besar baik sebagian besar maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Dalam Permen Diknas No. 58 tahun 2009, perkembangan motorik kasar untuk anak usia 4-5 tahun antara lain: (1) menirukan gerakan, pohon tertiup angin. (2) melakukan gerakan menggantung, (3) melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi. melempar, (4) melempar sesuatu secara terarah, (5) menangkap sesuatu secara tepat, (6) melakukan gerakan antisipasi, (7) menendang sesuatu secara terarah., (8) memanfaatkan alat permainan di luar kelas. Sudah seharusnya gerakan-gerakan motorik kasar ini dipraktekkan oleh anak-anak usia dini dibawah bimbingan dan

pengawasan pendidik atau guru, sehingga diharapkan semua aspek perkembangan dapat berkembang secara optimal.

Sumantri (2005) menyatakan bahwa perkembangan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun antara lain : melempar dan menangkap bola, mengekspresikan gerakan dengan irama bervariasi, berjalan diatas papan titian, berjalan dengan berbagai variasi (maju mundur diatas satu garis) melompati parit atau guling senam dengan gerakan kreativitas sendiri, memanjat dan bergelantungan.

Sujiono dkk (2009) menyatakan bahwa unsur-unsur ketrampilan motorik terdiri atas : kekuatan, kecepatan, power, ketahanan, kelincahan, keseimbangan, fleksibilitas, dan koordinasi. Hal senada juga dijelaskan oleh Mutohir dalam Sujiono (2004) bahwa unsure-unsur ketrampilan motorik diantaranya: kekuatan, koordinasi, kecepatan, keseimbangn dan kelincahan.

Berdasarkan penilaian peunlis dalam kegiatan bermain, diperoleh masih banyaknya anak yang belum mampu mengontrol ketrampilan tubuh ketika diberikan rangsangan pada motorik kasar. Hal ini tampak pada saat anak melakukan kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan pengembangan motorik kasar, seperti (1) saat melakukan kegiatan melompat anak mengalami kesulitan, (2) saat menangkap bola anak juga mengalami kesulitan. Adapun faktor yang menyebabkan anak belum mampu melakukan permainan yang berhubungan dengan motorik kasar antara lain (1) kurangnya minat anak dalam melakukan kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan perngembangan motorik kasar, (2) kurangnya stimulasi yang diberikan orang tua dalam melakukan permainan yang berhubungan dengan pengembangan motorik kasar anak . (3) sarana dan prasarana yang ada tidak mendukung anak agar berminat dalam melalukan permainan yang berhubungan dengan motorik kasar.

Untuk mengatasi permasalahan dalam aspek perkembangan motorik kasar anak yang ada di PAUD Seruni, peneliti akan melakukan permainan ranjau pintar. Ranjau pintar merupakan permainan yang dapat merangsang koordinasi gerak sehingga anak mampu melakukan gerak motorik kasar dengan baik. Permainan dimana anak melompat berpindah dari satu tempat ke tempat lain, melangkah melalui petak-petak tak beranjau melalui petak-petak yang beranjau. (Susanta, 2008:102).

Tekhnik permainan ranjau pintar ini adalah: peserta didik dibagi menjadi tiga kelompok. Tiap kelompok membentuk barisan, tiap kelompok terdiri dari lima orang anak. Anak yang berdiri dibarisan paling depan diminta untuk berdiri diatas petak yang bertuliskan kata mulai. Permainan dimulai dengan menangkap bola, pendidik melempar bola ke peserta didik, bila peserta didik dapat menangkap bola, maka peserta didik langsung melompat ke petak permainan. Kegiatan menangkap selalu dilakukan sebelum anak melompat ke petak berikutnya. Peserta didik melompat dengan menghindari petak yang bertuliskan boom, dapat dilakukan dengan gerakan melompat kedepan, kesamping dan menyerong. Bila salah satu anak menginjak petak yang bertuliskan boom, maka anak itu dikatakan gugur, lalu digantikan dengan anak yang lain yang ada dikelompoknya, dan memulai dari petak awal lagi. Kegiatan menangkap dan melompat terus berlangsung sampai seluruh peserta mencapai petak yang bertuliskan selesai.

Pengembangan motorik kasar sama pentingnya dengan aspek-aspek perkembangan lainnya, karena ketidakmampuan anak melakukan kegiatan fisik akan membuat anak kurang percaya diri. Membuat anak malu dan mengasingkan diri karena dia tidak mampu melakukan kegiatan yang dilakukan oleh temannya, bahkan menimbulkan kesan negatif terhadap kegiatan tersebut. Padahal jika anak

dibantu oleh pendidik, besar peluangnya dapat mengatasi ketidakmampuan tersebut dan menjadi lebih percaya diri.

Pembelajaran dalam konsep bermain, pada anak usia 4-5 tahun sangat memerlukan bimbingan, dorongan pengarahan agar memperoleh konsep yang benar. Hendaknya orang tua dan guru jangan terlalu banyak melarang-larang anak. Agar anak menjadi anak yang berani bukan anak yang penakut, dan tidak ada motivasi dari dirinya untuk berani melakukan hal-hal baru yang dapat merangsang perkembangan motorik kasarnya.

Pendidikan anak usia dini Seruni menyelenggarakan pendidikan pada anak usia dini dengan berorientasi pada kebutuhan anak dan kegiatan belajar yang dilakukan melalui kegiatan bermain serta merangsang munculnya kreatifitas dan inovatif peserta didik. Pembelajaran yang dilaksanakan di PAUD SERUNI bertujuan mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk masa depannya dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Pelaksanaan program pembelajaran yang diselenggarakan di PAUD Seruni melalui kegiatan bermain dengan memperhatikan segala aspek perkembangan salah satunya aspek perkembangan fisik. Pada pelaksanaannya peserta didik melakukan kegiatan bermain didampingi oleh tenaga pendidik atau guru. Jenis kegiatan permainan yang dilaksanakan di PAUD Seruni disesuaikan dengan perkembangan peserta didik. Sehingga diharapkan peserta didik merasa senang dan mematuhi ketentuan yang diberikan oleh pendidik.

Penilaian pada kegiatan bermain perlu dilakukan oleh pendidik hal ini untuk mengetahui pertumbuhan dan perkembangan kemampuan peserta didik sebagai hasil

kegiatan bermainnya. Tujuan penilaian ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang sejauh mana pertumbuhan dan perkembangan peserta didik dari waktu ke waktu dalam melaksanakan kegiatan pembelajarannya yang berkaitan dengan motorik kasar. Agar lebih jelasnya, peneliti memberikan gambaran data awal kemampuan anak dalam melakukan gerakan yang berhubungan dengan pengembangan motorik kasarnya, yang dapat dilihat pada Table 1 berikut ini:

Table1. Data Kondisi Awal Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok Usia 4-5 Tahun Di PAUD Seruni Kota Bukittinggi Tahun Ajaran 2015/2016.

No.	Indikator Yang Diamati	Tingkat Pencapaian					
		Mampu		kurang Mampu		Tidak Mampu	
		f	%	f	%	f	%
1	Menangkap bola	2	13,3	4	26,7	9	60
2.	Melompat	3	20	3	20	9	60
	Jumlah	7	46,7	8	53,3	15	120
	X (rata-rata)		16,6		23,3		60

Dari data diatas dapat dijelaskan bahwa, dari 15 orang anak Kelompok A di PAUD Seruni Bukittinggi yang mampu menangkap sebanyak 2 orang anak (13,3%), kurang mampu menangkap sebanyak 4 orang (26,7%), tidak mampu menangkap sebanyak 9 orang (60%). Anak yang mampu melompat sebanyak 3 orang (20%), kurang mampu melompat sebanyak 3 orang (20%), tidak mampu melompat sebanyak 9 orang (60%).

Dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak di Kelompok Bermain Seruni masih rendah, dapat dilihat dari rata-rata anak mampu sebanyak 16,6%, rata-rata anak yang kurang mampu sebanyak 23,3%, dan yang tidak mampu sebanyak 60%.

Dengan permasalahan tersebut diatas, maka peneliti merasa tertarik melakukan penelitian dengan judul: “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Metode Bermain Ranjau Pintar di PAUD Seruni Bukittinggi”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti paparkan, maka diperoleh permasalahan seperti:

- (1) Masih kurangnya minat anak dalam melakukan kegiatan yang berhubungan dengan pengembangan motorik kasar.
- (2) Banyak permainan yang didominasi oleh elektrik game, mainan yang menggunakan remot, tayang televisi yang membuat anak hanya asyik bermain sendiri tanpa bersosialisasi dengan lingkungannya.
- (3) Kurangnya stimulasi yang diberikan orang tua.
- (4) Metode yang digunakan guru kurang bervariasi.
- (5) Media yang tersedia terbatas atau kurang

C. Pembatasan Masalah.

Untuk menghindari pembahasan yang meluas, maka peneliti membatasi masalah pada aspek metode, yaitu metode yang digunakan guru kurang bervariasi, yang dilaksanakan di PAUD Seruni Bukittinggi semester I tahun ajaran 2015/2016. Sehubungan dengan itu penulis menggunakan permainan ranjau pintar dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah : “Apakah melalui permainan ranjau pintar dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di PAUD Seruni Kota Bukittinggi ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dilakukan ini adalah untuk

- 1) Menggambarkan peningkatan kemampuan motorik kasar anak dalam menangkap melalui permainan ranjau pintar.
- 2) Menggambarkan peningkatan kemampuan motorik kasar anak dalam melompat melalui permainan ranjau pintar.

F. Pertanyaan Penelitian.

1. Bagaimanakah gambaran peningkatan gerakan menangkap yang dilakukan melalui permainan ranjau pintar dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak?
2. Bagaimanakah gambaran peningkatan gerakan melompat yang dilakukan melalui permainan ranjau pintar dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak?

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis bagi pihak-pihak yang terkait dengan anak usia dini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai asset pengembangan PAUD tentang kemampuan motorik kasar dan permainan ranjau pintar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik, penelitian ini dapat jadi masukan dalam rangka mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.
- b. Bagi orang tua, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menstimulasi kegiatan perkembangan kemampuan motorik kasar anak di rumah.
- c. Bagi pengelola Lembaga PAUD Seruni, hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan dalam rangka menyediakan fasilitas untuk perkembangan motorik kasar anak.

d. Definisi Operasional

1. Kemampuan motorik kasar

Sumantri (2005) menyatakan bahwa “perkembangan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun antara lain : melempar dan menangkap bola, mengekspresikan gerakan dengan irama bervariasi, berjalan diatas papan titian, berjalan dengan berbagai variasi (maju mundur diatas satu garis) melompati parit atau guling senam dengan gerakan kreativitas sendiri, memanjat dan bergelantungan.” Kemampuan motorik kasar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah:

- a) Menangkap yang dimaksud dalam penelitian ini adalah gerakan peserta didik dengan menggunakan kedua tangannya menangkap bola yang diberikan oleh pendidik di awal permainan.
- b) Melompat yang dimaksud dalam penelitian ini adalah gerakan menggunakan kaki untuk bisa berpijak kuat, sehingga dapat mengangkat badan melayang di udara dengan posisi sedemikian rupa dan mendarat dengan dua kaki,

tangan membantu sebagai penyeimbang badan. peserta didik melompat melalui petak yang tidak beranjau melalui petak yang beranjau.

2. Permainan Ranjau Pintar

Ranjau pintar merupakan permainan yang dapat merangsang koordinasi gerak sehingga anak mampu melakukan gerak motorik kasar dengan baik. Permainan dimana anak melompat berpindah dari satu tempat ke tempat lain, melangkah melewati petak beranjau ke petak-petak tak beranjau(Susanta, 2008: 102)

Permainan ranjau pintar dalam penelitian ini adalah Teknik permainan dimana peserta didik dibagi menjadi tiga kelompok. Tiap kelompok membentuk barisan, tiap kelompok terdiri dari lima orang anak. Anak yang berdiri dibarisan paling depan diminta untuk berdiri diatas petak yang bertuliskan kata mulai. Permainan dimulai dengan menangkap bola, pendidik melempar bola ke peserta didik, bila peserta didik dapat menangkap bola, maka peserta didik langsung melompat ke petak permainan. Kegiatan menangkap selalu dilakukan sebelum anak melompat ke petak berikutnya. Peserta didik melompat dengan menghindari petak yang bertuliskan boom, dapat dilakukan dengan gerakan melompat kedepan, kesamping dan menyerong. Bila salah satu anak menginjak petak yang bertuliskan boom, maka anak itu dikatakan gugur, lalu digantikan dengan anak yang lain yang ada dikelompoknya, dan memulai dari petak awal lagi. Kegiatan menangkap dan melompat terus berlangsung sampai seluruh peserta mencapai petak yang bertuliskan selesai.