

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KINESTETIK ANAK
MELALUI PERMAINAN BALOK DI TK
KEMALA BHAYANGKARI
PARIAMAN**

SKRIPSI

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



Oleh

**WINA ZIARTI RIDA
NIM: 2008/07796**

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

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : **Upaya Meningkatkan Kinestetik Anak Melalui Permainan
Balok di TK Kemala Bhayangkari Pariaman**
Nama : Wina Ziarti Rida
NIM : 07796/2008
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2011

Disetujui oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Hj. Dahliarti, M. Pd

NIP. 19480128 197503 2001

Drs. Indra Jaya, M. Pd

NIP. 19600305 198403 2001

Ketua Jurusan,

Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd

NIP. 19620730 198803 2002

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Upaya Meningkatkan Kinestetik Anak Melalui Permainan Balok di TK Kemala Bhayangkari Pariaman

Nama : Wina Ziarti Rida
NIM : 07796/2008
Jurusan : PG-PAUD
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2010

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	Dra. Hj. Dahliarti, M. Pd :	1. _____
2. Sekretaris	Drs. Indra Jaya, M. Pd :	2. _____
3. Anggota	Dra. Izzati, M. Pd :	3. _____
4. Anggota	Elise Muryanti, S. Pd :	4. _____
5. Anggota	Dra. Farida Mayar, M. Pd :	5. _____

SURAT 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 kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang , Mei 2011

Yang menyatakan,

Wina Ziarti Rida

ABSTRAK

Wina Ziarti Rida. 2008/07796. Upaya Meningkatkan Kemampuan Kinestetik Melalui Permainan Balok Di TK Kemala Bhayangkari Pariaman. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di TK Bhayangkari Kota Pariaman. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kinestetik anak melalui permainan balok. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) apakah dengan permainan balok dapat mengembangkan kinestetik anak di TK Kemala Bhayangkari Pariaman. 2) kemampuan anak dalam menyebutkan bentuk dan ukuran balok di TK Bhayangkari Pariaman. 3) kemampuan anak dalam menyusun balok di TK Kemala Bhayangkari Pariaman.

Penelitian ini meneliti anak kelompok B1 yang berjumlah sebanyak 15 orang yang terdiri dari 8 orang perempuan dan 7 orang laki-laki. Data di peroleh dalam penelitian ini adalah dari observasi/pengamatan kegiatan anak selama melakukan kegiatan permainan balok di TK Kemala Bhayangkari Kota Pariaman yang dianalisis dengan persentase.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Hasil rata-rata persentase kemampuan anak dalam menumbuh kembangkan perkembangan kinestetik anak pada permainan balok anak kategori mampu sebelum tindakan adalah 24,7%, pada siklus I rata-rata 50%, sedangkan pada siklus II rata-ratanya 82,16%.

Hal ini menunjukan bahwa perkembangan kinestetik anak mengalami peningkatan dari sebelum tindakan sampai dilakukan siklus II. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan balok dapat menumbuh kembangkan kinestetik anak.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Upaya Meningkatkan Kinestetik Anak Melalui Permainan Balok di TK Bhayangkari Pariaman.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam rangka untuk menyelesaikan studi di Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Proses penyelesaian skripsi ini, peneliti banyak menemukan kesulitan karena terbatasnya kemampuan peneliti baik pengalaman maupun pengetahuan. Berkat bantuan berbagai pihak akhirnya peneliti dapat mengatasi segala kesulitan yang ditemukan selama penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Ibu Dra. Hj. Dahliarti, M. Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Indra Jaya, M. Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S. Kons. selaku Dekan Fakultas Ilmu

Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.

5. Seluruh Dosen dan Karyawan Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Teristimewa buat Ibunda, Kakanda dan Adinda tercinta yang telah memberikan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tak ternilai harganya bagi peneliti.
7. Ibu Darlina selaku Kepala Sekolah TK Bhayangkari Kota Pariaman yang telah memberikan kesempatan waktu bagi peneliti menyelesaikan skripsi ini
8. Anak didik TK Bhayangkari Kota Pariaman yang telah bekerjasama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.
9. Teman-teman angkatan 2008, buat kebersamaan, baik dalam suka dan duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.
10. Semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada peneliti.

Peneliti berdoa kepada Allah SWT semoga kebaikan dan ketulusan yang telah diberikan menjadi amal ibadah dan mendapat pahala dari pada-Nya. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tak luput dari kesalahan dan kekurangan. Untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak untuk perbaikan skripsi ini dimasa yang akan datang.

Padang, Mei 2011

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GRAFIK.....	vii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Rancangan Pemecahan.....	5
F. Tujuan Penelitian	5
G. Manfaat Penelitian.....	6
H . Definisi Operasional.....	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Landasan Teori.....	8
1. Perkembangan Anak Usia Dini.....	8
2. Motorik.....	9
a. Pengertian Motorik.....	9
b. Tujuan Motorik.....	11
c. Motorik Kasar.....	12

d. Kinestetik.....	14
3. Bermain.....	16
a. Pengertian Bermain.....	16
b. Tujuan Permainan.....	20
c. Fungsi Permainan.....	21
d. Jenis Permainan.....	22
4. Media.....	27
a. Pengertian Media.....	27
b. Manfaat Media.....	30
c. Jenis Media	31
e. Media Balok.....	34
B. Penelitian Yang Relevan.....	38
C. Kerangka Konseptual.....	38
D. Hipotesis Tindakan.....	40
BAB III. RANCANGAN PENELITIAN.....	41
A. Jenis Penelitian.....	41
B. Lokasi Penelitian.....	41
C. Subjek Penelitian.....	42
D. Objek Penelitian.....	42
E. Prosedur Penelitian.....	42
F. Sumber data.....	47
G. Teknik Pengumpulan Data.....	47
H. Instrumen Penelitian.....	48
I. Analisis Data.....	50
J. Indikator Keberhasilan.....	51
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	53
A. Deskripsi Data.....	53

1. Deskripsi Kondisi Awal.....	53
2. Deskripsi Siklus I.....	56
3. Deskripsi Siklus II.....	64
B. Pembahasan.....	70
BAB V. PENUTUP.....	80
A. Kesimpulan.....	80
B. Saran	81

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

TABEL	Halaman
1. Tabel hasil observasi dalam meningkatkan kemampuan kinestetik melalui permainan balok kondisi awal (sebelum tindakan).....	54
2. Tabel sikap anak dalam menumbuh kembangkan kinestetik melalui permainan balok kondisi awal (sebelum tindakan).....	55
3. Tabel hasil observasi dalam meningkatkan kemampuan kinestetik melalui permainan balok pada siklus I (setelah tindakan).....	60
4. Tabel sikap anak dalam menumbuh kembangkan kinestetik Melalui permainan balok pada siklus I (setelah tindakan).....	61
5. Tabel hasil observasi dalam meningkatkan kemampuan kinestetik melalui permainan balok pada siklus II (setelah tindakan).....	67
6. Tabel sikap anak dalam menumbuh kembangkan kinestetik melalui permainan balok pada siklus II (setelah tindakan).....	69
7. Tabel perkembangan kemampuan anak (anak kategori mampu).....	72
8. Tabel perkembangan kemampuan anak (kategori berkembang).....	74
9. Tabel perkembangan kemampuan anak (anak kategori perlu bimbingan).....	76

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Grafik hasil observasi dalam meningkatkan kemampuan kinestetik melalui permainan balok kondisi awal (sebelum tindakan).....	54
2. Grafik sikap anak dalam menumbuh kembangkan kinestetik melalui permainan balok pada kondisi awal (sebelum tindakan).....	56
3. Grafik hasil observasi dalam meningkatkan kemampuan kinestetik melalui permainan balok pada siklus I (setelah tindakan).....	60
4. Grafik sikap anak dalam menumbuh kembangkan kinestetik melalui permainan balok pada siklus I (setelah tindakan).....	62
5. Grafik observasi anak dalam menumbuh kembangkan kinestetik melalui permainan balok pada siklus II (setelah tindakan).....	68
6. Grafik sikap anak dalam menumbuh kembangkan kinestetik melalui permainan balok pada siklus II (setelah tindakan).....	69
7. Grafik perkembangan kemampuan anak (dalam kategori mampu).....	72
8. Grafik perkembangan kemampuan anak (dalam kategori berkembang)....	74
9. Grafik perkembangan kemampuan anak dalam kategori perlu bimbingan).....	76

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Usia Taman Kanak-kanak (TK) merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak-anak. Upaya mengembangkan potensi ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui bermain. Bermain di TK hanya dapat mengembangkan kemampuan daya pikir tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik dan bervariasi. Menurut Husain,dkk dalam Sumantri (2005: 2), pembinaan dan pengembangan potensi anak bangsa dapat di upayakan melalui pembangunan di berbagai bidang yang di dukung oleh masyarakat. Anak usia dini memiliki kedudukan sebagai tunas bangsa dan penerus cita-cita perjuangan bangsa memiliki posisi dan fungsi strategis dalam pembangunan manusia yang berkualitas terutama pembangunan pendidikan yang menjadi bagian integral dalam pembangunan suatu bangsa, sehingga tanggung jawab pengembangan dan pembinaan potensi anak yang dilaksanakan dalam keluarga, sekolah dan masyarakat melalui jalur pendidikan formal dan non formal.

TK merupakan lembaga yang memberikan layanan pendidikan kepada anak usia dini pada rentang usia 4-6 tahun. Para pendidik di lembaga ini harus dapat memberikan layanan secara profesional kepada anak dididiknya dalam rangka paletakan dasar kearah pengembangan sikap. Pengetahuan dan keterampilan, agar anak didiknya mampu menyesuaikan diri dengan

lingkungan serta mempersiapkan diri mereka untuk memasuki pendidikan dasar. Masa kanak-kanak adalah masa problemalitis karena pada masa ini sering terjadi masalah perilaku yang lebih menyulitkan. Hal ini berkaitan dengan perkembangan pribadi yang unik dan menuntut kebebasan mereka sering bandel, keras kepala, marah tanpa alasan dan melawan. Tidak jarang pula ada orang tua yang menganggap usia kanak-kanak sebagai usia main, sebab anak-anak menghabiskan sebagian besar waktunya dengan bermain. Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, social, emosional, konsep diri, disiplin, seni, serta moral dan nilai-nilai agama. Karena itu dibutuhkan kondisi dan simulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak, agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Pendidikan yang berorientasi pada perkembangan ini memungkinkan seorang guru untuk merencanakan berbagai pengalaman yang dapat menumbuhkan minat anak, merangsang keingintahuan anak melibatkan anak baik secara emosional maupun intelektual dan menumbuhkan daya imajinasi anak.

Pendidikan TK merupakan salah satu bentuk pendidikan format yang terdapat di jalur pendidikan formal, seperti tercantum dalam UUD No. 20 Tahun 2003 yang menjelaskan mengenai tujuan pendidikan nasional yaitu: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar

menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, mempunyai sahabat, berilmu.

Bermain juga merupakan tuntunan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntunan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, keaktifan, bahasa, emosional, Sosial, nilai dan sikap hidup. Salah satu cara mengembangkan motorik halus pada anak adalah melalui permainan balok yang dapat mengembangkan standar kompetensi pada anak TK Bhayangkari. Selain mengembangkan motorik halus pada anak, permainan balok ini juga dapat mengembangkan nilai moral, nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian, berbahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni.

Dengan adanya standar kompetensi ini kita dapat memberikan penilaian terhadap anak sebagai mana yang telah diharapkan sebelumnya, permainan balok ini bertujuan untuk memperkenalkan dan memperlihatkan motorik halus, serta meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol dan mengkoordinasi, juga meningkatkan dan menunjang keterampilan pada anak TK Bhayangkari. Tetapi dalam kenyataannya di TK Bhayangkari terlihat bahwa kurang tertariknya anak dalam melakukan kegiatan permainan balok karena kurang menariknya media yang digunakan guru, sehingga anak tidak berminat dalam permainan balok. Selama ini penulis sering mengamati masih banyak AUD (anak usia dini) di TK Bhayangkari yang kurang berminat dalam memainkan balok dan kurang meningkatnya kinestetik anak disaat memainkan balok, karena langkah-langkah dalam memainkan

balok kurang dipahami oleh guru-guru di TK Bhayangkari, sehingga tidak tercapainya kinestetik anak, dan teknik dan metode guru kurang tepat, oleh sebab itu penulis mengangkat judul Upaya meningkatkan Kinestetik melalui permainan balok di TK Bhayangkari Pariaman, supaya anak usia dini di TK Bhayangkari lebih berminat untuk memainkan balok.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan yang ditemukan pada latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah yaitu :

1. Kurang tertariknya anak dalam melakukan kegiatan permainan balok.
2. Kurang menariknya media yang digunakan guru.
3. Guru kurang memahami cara permainan balok sehingga tidak tercapai kinestetik anak.
4. Teknik dan metode guru kurang tepat.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penulis membatasi masalah yaitu kurang meningkatnya kemampuan kinestetik anak disaat belajar, anak kurang berminat dalam permainan balok, oleh karena itu diharapkan permainan balok dapat meningkatkan kemampuan kinestetik anak di TK Bhayangkari 12 Kota Pariaman.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana upaya guru untuk meningkatkan minat anak terhadap permainan balok di TK Bhayangkari Pariaman?, Maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah denagan meningkatkan kemampuan kinestetik anak melalui permainan balok di TK Bhayangkari Pariaman.

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah terlihat kurang berminatnya anak dalam permainan balok. Untuk pemecahan masalah tersebut dalam proses KBM di sekolah dapat dipecahkan dengan cara permainan balok. Maka kemampuan kinestetik anak dapat ditingkatkan melalui permainan balok di TK Bhayangkari.

F. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang diteliti penulis mengemukakan tujuan yang dicapai yaitu untuk mengetahui pelaksanaan disiplin guru sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan keterampilan guru dalam memperkenalkan permainan balok dan menyiapkan media pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan kinestetik anak.
2. Untuk meningkatkan kemampuan kinestetik anak dalam permainan balok di TK Kemala Bhayangkari

3. Untuk mengetahui cara-cara atau langkah-langkah yang tepat dalam memainkan permainan balok.

G. Manfaat penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk :

1. Peneliti, untuk menambah ilmu pengetahuan dalam meningkatkan motorik halus melalui permainan balok
2. Pihak sekolah dan staf pengajar (guru) di TK adalah untuk memperlancar kegiatan belajar mengajar, membangkitkan aktifitas belajar mengajar, meningkatkan kinerja guru
3. Bagi pihak pemerintah setempat, sebagai pedoman untuk pengembangan pendidikan anak usia dini dan untuk perkembangan berikutnya
4. Bagi anak, untuk meningkatkan keterampilan kognitif, meningkatkan keterampilan motorik halus anak, dimana otot-otot kecilnya, khususnya tangan dan jari-jari tangan, meningkatkan keterampilan sosial anak, kemampuan berintegrasi dengan orang lain.
5. Orang tua, masyarakat yang belum tahu manfaat permainan balok. adalah untuk menambah wawasan mereka terhadap permainan balok
6. Dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti berikutnya

H. Definisi Operasional

1. Meningkatkan kemampuan kinestetik anak dalam menyusun balok.
Kinestetik adalah keterampilan menggunakan media dengan koordinasi

antara mata dan tangan. Kinestetik anak dapat berkembang dengan menyusun balok menjadi sebuah bangunan.

2. Balok adalah potongan kayu yang berbentuk geometris. Seperti segitiga, lingkaran, persegi panjang, limas dan selinder, dan lain-lain. Untuk memainkan balok ini peneliti membagi 25 kepingan/potongan balok setiap kelompok. Agar anak mengetahui cara-cara/langkah-langkah dalam memainkan permainan balok, supaya menjadi sebuah bangunan yang utuh.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan teori

1. Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Depdiknas (2002: 3) hakikat pendidikan anak usia dini adalah:

“PAUD adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak sesuai dengan keunikan serta pertumbuhan dan perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini”.

Sejalan dengan itu menurut Depdiknas (2002: 4) bahwa:

”Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada peletakan dasar-dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia seutuhnya, yaitu pertumbuhan dan perkembangan fisik, daya pikir, daya cipta, sosial-emosional, bahasa, dan komunikasi yang seimbang sebagai dasar pembentukan pribadi yang utuh”.

Usia dini merupakan saat yang tepat untuk menstimulasi berbagai macam rangsanag yang mengembnagkan potensi anak secara optimal karena pada masa ini adalah masa emas bagi pertmbuhan dan perkembangan anak *”golden ages”*. Damana pada masa usia 4 tahun kapasitas anak dapat berkembang mencapai 50% dan 80% pada usia 8 tahun.

Anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar dapat kelak berfungsi sebagai manusia yang baru mengetahui dirinya. Dalam masa itu belajar tata krama, sopan santun, aturan, norma,

etika dan berbagai hal tentang kehidupan sekitarnya Pendapat Suyanto (2005: 65)

2. Motorik

a. Pengertian Motorik

Perkembangan motorik adalah suatu perubahan dalam perilaku motorik yang memperlihatkan interaksi dari kematangan makhluk dan lingkungannya. Pada manusia perkembangan motorik merupakan perubahan kemampuan motorik dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan motorik aspek perilaku dan perkembangan motorik saling mempengaruhi antara perkembangan anatomis, perkembangan fisiologis dan perkembangan perilaku motorik Yhudha, dkk (2005: 114)

Motorik merupakan semua gerakan yang mungkin dapat dilakukan oleh seluruh tubuh, yang mana dengan kematangan syaraf dan otak pada anak. bergerak bagi anak berarti berada dalam pusat kehidupannya karena hal itu telah terserap masuk kedalam aspek perkembangan mereka, baik perilaku psiko motorik kognitif maupun afektif Eden, dalam Montolalu (2005: 4.11)

Mengemukakan bahwa latihan gerak sangat penting bagi anak apabila mereka dilatih dengan gerakan yang bermanfaat yang sesuai dengan taraf usianya. Kegiatan motorik anak usia taman kanak-kanak harus sesuai pandangan perkembangan anak sehingga dapat menstimulasi anak serta menyenangkannya. Aktifitas yang dilakukan oleh anak untuk

melatih motorik kasarnya seperti berjalan, berlari, melompat dan berlutur. (*Elizabeth Halsey dan Lorena Parter dalam bukunya “Physical Education For Children”*)

Perkembangan fisik sangat berkaitan dengan perkembangan motorik anak. Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otak, otot dan *spinal cord* perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan halus.

Mengemukakan bahwa perkembangan motorik adalah perubahan kemampuan gerak dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan gerak. Aspek perilaku dan perkembangan motorik saling mempengaruhi. *Corbin* dalam Sumantri (2005: 48)

Anak-anak dengan kemampuan kecerdasan motorik yang menonjol memiliki kesadaran, kebutuhan yang tinggi. Mereka mempunyai gerakan-gerakan fisik, seperti memeluk, menari, membuat sesuatu dengan menggunakan tangan dan gemar bermain. Mereka akan mengerjakan tugas dengan lebih baik jika melihat contoh lebih dahulu. Pada orang-orang tertentu mereka akan memiliki kemampuan ini secara alamiah sebelum mendapatkan latihan atau pendidikan secara khusus. Gerak dasar yang dapat diasah pada usia TK dapat digolongkan 3 kategori yaitu sebagai berikut :

- 1) Keterampilan Lokomotor yang meliputi gerak tubuh yang berpindah tempat seperti : berjalan, berlari, melompat, meluncur, berguling, menderap,
- 2) Keterampilan Non Lokomotor yaitu menggerakkan anggota tubuh dengan posisi tubuh diam ditempat seperti : berayun, mengangkat,

bergoyang, merentang, memeluk, memutar, membungkuk, mendorong dan lain-lain.

- 3) Keterampilan Gerakan Manipulatif, meliputi penggunaan serta pengontrolan gerakan-gerakan otot-otot kecil yang terbatas, terutama yang berada di tangan kaki. Keterampilan gerakan manipulative antara lain adalah memegang, memeras, meraih, mengenggam, menulis, mengcoret dan membentuk tanah liat. Montolalu (2007: 4.18)

Jadi penulis dapat menyimpulkan bahwa motorik adalah semua gerakan yang dapat dilakukan oleh seluruh tubuh, yang mana perkembangan pengendalian gerak tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otak dan otot.

b. Tujuan Motorik

Tujuan dari perkembangan motorik menurut Sumantri (2005:9) adalah:

- 1) Untuk mengembangkan penguasaan keterampilan dalam menyelesaikan tugas motorik
- 2) Mampu mengkoordinasikan otot-ototnya dalam melakukan kegiatan
- 3) Mampu mengendalikan emosi
- 4) Melatih keterampilan anak supaya anak dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar dan motorik halus
- 5) Mengembangkan jasmani anak agar keterampilan motorik anak dalam berolah tubuh yang berguna untuk pertumbuhan dan kesehatan.

Seiring dengan pendapat di atas dengan pendapat Sujiono, dkk (2008: 2. 10) bahwa:

Pengembangan kecerdasan anak TK mempunyai tujuan yaitu untuk memperkenalkan dan melatih motorik kasar dan halus anak, meningkatkan kemampuan untuk mengelola, mengontrol gerak tubuh dan koordinasi serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang perkembangan jasmani yang sehat, kuat dan terampil.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan motorik dapat mengembangkan otot besar maupun otot kecil anak, yang mana dalam pengembangan motorik, anak dapat mengelola, mengontrol gerak tubuh yang ditampilkan oleh anak dalam setiap kegiatan aktivitas anak. Oleh karena itu, seorang pendidik hendaknya dapat memberikan pelayanan dan motivasi sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan motorik anak.

c. Motorik kasar

Motorik kasar adalah gerakan yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri, contoh kemampuan duduk, menendang, berlari dan naik turun tangga Sujiono, dkk (2005:4. 31). Banyak kegiatan dan alat permainan untuk mengembangkan keterampilan dengan menggunakan otot kasar, kegiatan untuk menggunakan gerakan-gerakan bagian tubuh dengan tangkas dan tegas. Alat permainan yang digunakan misal:

- 1) Kantong biji untuk dilempar, ditangkap dan diletakan di kepala sambil berjalan
- 2) Simpai untuk kegiatan melompat
- 3) Titian untuk meniti sambil melihat lurus kedepan
- 4) Bola besar dan kecil untuk latihan melempar dan menangkap.

Sujiono, dkk (2005: 4. 31)

Menurut Subagio dalam Sumantri (2005: 177) yang perlu

diperhatikan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan pengembangan motorik kasar di TK adalah :

- 1) Kegiatan harus sesuai dengan tujuan pengembangan dan sesuai dengan karakteristik pengembangan
- 2) Kebutuhan anak atas dasar kemampuan dan pengalaman yang telah dimilikinya
- 3) Memberikan demonstrasi yang benar dalam kegiatan-kegiatan. Memberikan kesempatan berpraktek atau berlatih yang cukup sesuai dengan taraf kemampuan fisik anak.

Kecerdasan Motorik kasar merupakan suatu keahlian yang menggunakan seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaan (misalnya : sebagai aktor, pantomin, atlet atau penari) dan keterampilan menggunakan tangan untuk menciptakan atau mengubah sesuatu (misalnya : pengrajin, pematung, ahli mekanik dan dokter bedah. Saifullah dan Maulana (2005: 97).

Perkembangan Motorik kasar pada perkembangannya, pendekatan kepada konsep gerak (*Movement concept*) anak belajar membaca, diperkenalkan dengan huruf dan selanjutnya suku kata. Demikian juga dengan pendidikan atau pengembangan gerak sebelum anak usia dini berpartisipasi secara efektif. Dalam belajar sepakbola atau badminton terlebih dahulu diperkenalkan keterampilan gerak dasar. *Graham* dalam *Sumantri* (2005: 130)

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka penulis dapat menyimpulkan motorik kasar merupakan gerakan yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak.

d. Perkembangan Kinestetik Anak

Pada usia 4 tahun anak telah terbiasa bermain di luar ruangan, mereka telah melakukan berbagai aktivitas. Menurut *Bredenkamp and Copple* dalam Tadkiroatun Musfiroh (2005: 87), anak usia 4 tahun sudah dapat melakukan aktifitas sebagai berikut :

- 1) Berjalan dengan menggunakan tumit kaki, berjinjit, melompat tak beraturan dan berlari dengan baik
- 2) Berdiri dengan satu kaki selama 5 detik atau lebih menguasai keseimbangan berdiri di atas balok 4 inci tanpa melihat kaki
- 3) Menuruni tangga dengan kaki bergantian dapat memperkirakan tempat berpijak kaki
- 4) Dapat melompat dengan aturan tempo yang memadai dan mampu memainkan permainan-permainan yang membutuhkan reaksi cepat.
- 5) Mulai mengkoordinasi gerakan-gerakannya pada saat memanjat atau berguling pada trampolin kecil (kain layar yang direntang untuk menampung akrobat)
- 6) Menunjukkan kesadaran untuk menilai batasan tingkah laku yang berbahaya dengan lebih baik, tapi masih membutuhkan pengawasan di jalan atau berindung diri pada aktivitas yang penting
- 7) Menunjukan peningkatan daya tahan dalam priode yang lebih lama, kadang-kadang terlalu bersemangat dan kehilangan kontrol diri dalam kegiatan kelompok.

Kinestetik adalah keterampilan menggunakan media dengan koordinasi antara mata dan tangan, sehingga gerakan tangan perlu dikembangkan dengan baik agar keterampilan dasar yang meliputi membuat garis horizontal, garis vertikal, garis miring, garis lengkung dan lingkaran *Larner* dalam Sujiono,dkk (2005: 1.11).

Keterampilan motorik halus (*fine motor skill*) merupakan keterampilan-keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengontrol otot-otot kecil/halus untuk mencapai pelaksanaan

keterampilan yang berhasil Mahendra dalam Sumantri (2005: 143)

Kinestetik dapat dikembangkan dengan jari-jari tangan menyusun *puzzel*, memegang pensil, menggunting, menyusun balok, membentuk dengan pletisin. Melatih kemampuan kinestetik kadang-kadang disebut juga sebagai *gross motois skill*, konsep yang paling sederhana dari *gross motois skill* adalah membantu anak melatih keseimbangan dan gerak tubuh yang sifatnya mengenal bentuk, warna, besaran juga melatih motorik halus.

Perkembangan Kinestetik anak TK di tentukan pada koordinasi gerakan kinestetik dalam hal ini berkaitan dengan kegiatan meletakkan atau memegang suatu objek dengan menggunakan jari tangan. Pada usia 4 tahun koordinasi gerakan kinestetik anak sangat berkembang bahkan hampir sempurna. Walaupun demikian anak usia ini masih mengalami kesulitan dalam menyusun balok-balok menjadi suatu bangunan. Hal ini disebabkan oleh keinginan anak untuk meletakkan balok secara sempurna, sehingga kadang-kadang meruntuhkan bangunan itu sendiri. Pada usia 5 atau 6 tahun koordinasi gerakan kinestetik berkembang pesat. Pada masa ini anak telah mampu mengkoordinasikan gerakan visual motorik, seperti mengkoodinasikan gerakan mata dengan tangan, lengan, tubuh secara bersamaan antara lain dapat dilihat pada waktu anak menulis atau menggambar.

Sedangkan kinestetik adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu yang dipengaruhi oleh

kesempatan untuk belajar dan berlatih, misalnya, kemampuan memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, mengunting, menulis dan sebagainya. Kedua kemampuan tersebut sangat penting agar anak bisa berkembang dengan optimal.

Stimulasi kinestetik di peroleh saat anak mengemput mainannya, mereka memegang dengan kelima jarinya dan sebagainya. Kemampuan motorik ini akan semakin berkembang pesat jika sering dilatih dan di ulang-ulangi. Kemampuan kinestetik anak akan terus berkembang ketika bentuk atau objek permainan yang diperoleh anak mendukung untuk itu. Zubair (2008: 33).

Berdasarkan uraian di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa kinestetik adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh seperti jari tangan, menyusun puzzel, platinis, kemampuan kinestetik ini akan berkembang jika sering dilatih.

3. Bermain

a. Pengertian bermain

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak, Montolalu, dkk (2005: 1.2). Para pakar sering mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain dapat terungkap bila anak sedang beraktifitas, mereka bermain ketika bermain, menggali tanah, membangun balok warna-warni dan lain-lain. Untuk mengetahui dan memahami alat

permainan yang diciptakan oleh Montessori, dalam bukunya *Enssensial Montessori* tetap relevan digunakan baik sekarang maupun kemudian hari. Pandangan pakar pendidikan tentang pembelajaran yang berdasarkan pada permainan cukup kuat, dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara alamiah dan tanpa dipaksa, Sugianto dalam Sudono (1995: 2).

Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dapat dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar, *Hurlock*, dalam Musfiroh (2005: 2). Pengertian bermain bagi anak taman kanak-kanak adalah sebagian besar orang mengerti apa yang dimaksud dengan bermain. Beberapa ahli penelitian memberi batasan arti bermain dengan memisahkan aspek-aspek tingkah laku yang berbeda dalam bermain di kemukakan ada lima kriteria dalam bermain Dworetzky dalam Toen (2005: 13)

- 1) Motivasi intrinsik tingkah laku bermain dimotivasi dari dalam diri anak, karena itu dilakukan demi kegiatan itu sendiri dan bukan karena adanya tuntutan masyarakat
- 2) Pengaruh positif tingkah laku itu menyenangkan atau mengembirakan untuk dilakukan
- 3) Cara atau tujuan. Cara bermain lebih diutamakan dari pada tujuan. Anak lebih tertarik pada tingkah laku sendiri pada keluarganya
- 4) Bukan dikerjakan sambil lalu, tingkah laku itu bukan dilakukan

sambil lalu, karena itu tidak mengikuti pola atau urutan yang sebenarnya, melainkan lebih bersifat pura-pura

- 5) Kelenturan bermain itu perilaku yang lentur ke lenturan ditujukan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi.

Pandangan pakar pendidikan tentang pembelajaran yang berdasarkan pada bermain. Cukup kuat dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep-konsep secara alamiah dan tanpa dipaksakan Sugianto dalam Sudono (1995 : 46). Montessori seorang tokoh pendidik pra-sekolah menekankan bahwa anak belajar dan merayap apa saja yang ditemukan di lingkungannya. Anak berkembang dengan cara bermain, dengan bermain anak menggunkan otot tubuhnya, menstimulasi indranya, tubuhnya, mengeksplorasi dunia bermain sekitarnya Papalia dalam Zubair (2008: 42)

Bermain tentunya merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja. Menurut *Hughes* dalam Zubair (2008: 43) seorang ahli perkembangan anak dalam bukunya *Children Play and Development*, mengatakan ada 5 unsur dalam satu kegiatan yang disebut bermain.

- 1) Tujuan bermain adalah permainan dipilih sendiri dan sipelaku mendapatkan kepuasan karena melakukannya (tanpa target)
- 2) Dipilih secara bebas permainan dipilih sendiri dilakukan atas kehendak sendiri dan tidak ada yang menyuruh atau memaksa
- 3) Menyenangkan dan dinikmati

- 4) Ada unsur khayalan dalam kegiatannya
- 5) Dilakukan secara aktif dan sadar

Diluar pendapat *Hughes*, ada ahli-ahli yang mendefinisikan bermain sebagai apapun kegiatan anak yang dirasakan olehnya menyenangkan dan dinikmati *Plea surable dan Engo yable*. Bermain alamiah dan spontan dapat dilakukan anak dengan benda apa saja yang ada disekitarnya, seperti tongkat kayu, ranting, sapu, tanah dan lumpur. Benda-benda tersebut menjadi daya tarik bagi anak dalam bermain. Dalam permainan anak mendapatkan arti permainan yang dilakukan yaitu :

- 1) Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya
- 2) Ada yang mengemukakan dirinya yaitu kekuatan dan kelemahan serta minat dan kebutuhannya.
- 3) Memberi peluang bagi anak untuk berkembang fisik, intelektual, bahasa dan perilaku

Menurut *montolalu* (2005: 1.6) mengemukakan berbagai teori-teori bermain yaitu :

- 1) Teori rekreasi menurut teori ini, dibedakan antara bermain di suatu pihak yang membutuhkan, suatu keseriusan (*seriusness*), apa bila seorang telah berkarya maka ia memerlukan permainan *Schaller and Lazarus*.
- 2) Teori fungsi. Menurut teori ini bermain dimaksudkan untuk mengembangkan fungsinya. *Mantessori* menurut teori ini bermain

dimaksudkan untuk mengembangkan fungsi sedang tersembunyi dalam diri seseorang individu. Contoh seekor anak kucing yang bermain dengan ekor induknya sebenarnya kegiatan itu berfungsi untuk melatih untuk menangkap tikus dalam mempertahankan hidup

- 3) Anak percaya bahwa anak bejar tentang dirinya sendiri serta dunianya melalui bermain. Melalui permainan, melalui pengalaman-pengalaman awal bermain yang bermakna menggunakan benda-benda kongkret anak mengembangkan kemampuan dan pengertian dalam memecahkan masalah sedangkan perkembangan sosialnya meningkat melalui interaksi dengan teman sebanya dalam permainan.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa para ahli dan ilmuwan yang menyatakan bahwa permainan atau aktifitas anak TK harus bersumber pada permainan yang mana dapat mengembangkan beberapa kemampuan seperti motorik, motorik halus, daya pikir, daya cipta, dan bahasa, bermain hakekatnya meningkatkan daya kreatifitas dan citra anak yang positif.

b. Tujuan Permainan

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak TK, maka tujuan bermain menurut Dinas (2002 : 56) antara lain :

- 1) Dapat mengembangkan daya pikir (kognitif) anak agar mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang diperoleh
- 2) Melatih kemampuan berbahasa anak agar mampu berkomunikasi secara

lisan dengan lingkungan

- 3) Mengembangkan daya cipta anak supaya kreatif, lancar, fleksibel dan orizinal
- 4) Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan bermacam-macam perasaan dan menumbuhkan kepercayaan diri
- 5) Mengembangkan kemampuan sosial, seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat menyesuaikan diri dengan teman.

c. Fungsi Permainan

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak usia TK, menurut *Goldenson*, dkk dalam Toen (20055: 268) ada delapan fungsi bermain :

- 1) Untuk menirukan apa yang dilakukan orang dewasa
- 2) Untuk mencerminkan hubungan keluarga dan pengalaman hidup nyata
- 3) Untuk mencerminkan hubungan keluarga dan pengalaman hidup yang nyata
- 4) Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng
- 5) Untuk melepaskan dorongan yang tidak dapat diterima
- 6) Untuk kilas balik peran-peran yang dilakukan
- 7) Mencerminkan pertumbuhan seperti pertumbuhan tinggi
- 8) untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah

Beberapa fungsi bermain yaitu pada saat sekarang ini anak terus-menerus menerima pengalaman yang sangat menekankan dalam kehidupannya. Bermain menjadi semakin penting dengan kondisi tersebut bermain mampu meningkatkan afiliasi anak dengan sebayanya, meredakan

ketegangan meningkatkan kemampuan kognitif, meningkatkan eksplorasi anak akan perilaku tertentu. Kesemuanya ini akan sangat berguna untuk kehidupannya pada usia selanjutnya. Santrock dalam Kamtini dan Husni (2005: 53), Fungsi bermain sangat berguna sebagai salah satu bentuk penyesuaian diri, membantu anak menguasai temannya yang cemas dan mempunyai konflik. Mereka mampu meredakan ketegangan antar anak sehingga anak dapat melakukan penyesuaian diri dengan permasalahan-permasalahan hidupnya. *Freud and Erikson* dalam Santrock, (1998)

Menurut Moelichateen dalam Kamtini dan Husni (2005: 34) mengemukakan bahwa beraktifitas anak antara lain :

- 1) Mempertahankan keseimbangan
- 2) Menghayati berbagai pengalaman yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari
- 3) Mengantisipasi peran yang akan dijalani dimasa yang akan datang
- 4) Menyempurnakan keterampilan yang dipelajari
- 5) Meningkatkan keterampilan hubungan dengan anak lain

d. Jenis permainan

1). Jenis permainan aktif

Menurut Zubair (2008: 15) Permainan aktif adalah permainan yang melibatkan/dalam arti tertentu mengutamakan gerak motorik fisik. Dalam permainan ini anak dapat melakukan hal-hal yang diinginkannya. Dalam permainan ini anak melakukan eksperimen atau menyelidiki, mencoba dan mengenal hal-hal baru.

a) Permainan Drama

Dalam permainan ini anak memerankan suatu peran, menirukan

karakter yang dikagumi dalam kehidupan nyata. Bermain sandiwara, pura-pura atau permainan yang melibatkan daya khayal.

b) Permainan Musik

Bermain musik dapat mendorong anak untuk mengembangkan tingkah laku sosialnya, yaitu bekerjasama dengan teman-teman sebayanya dalam memproduksi si musik, menyanyi, berdansa atau menggunakan alat musik. Hal ini telah di teliti oleh para ilmuwan, penelitian membuktikan bahwa musik terutama musik klasik sangat mempengaruhi perkembangan IQ (*Intelegent Quotien*) dan EQ (*Emotional Quotien*).

c) Permainan mengumpulkan atau mengoleksi sesuatu.

Kegiatan ini sering menimbulkan rasa bangga, karena anak mempunyai koleksi lebih banyak dari pada teman-temannya. Disamping itu mengumpulkan benda-benda dapat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak, mendorong anak untuk bersikap jujur, bekerjasama dan bersaing.

d) Permainan Olahraga

Dalam permainan olahraga, anak banyak menggunakan egergi, sehingga sangat membantu perkembangan fisiknya. Disamping itu kegiatan ini mendorong sosialisasi anak dengan belajar bergaul, bekerjasama, memainkan peran pemimpin, serta menilai diri dan kemampuannya secara realistik dan sportif.

2). Jenis Permainan Pasif

Menurut Sugianto (1995: 49) Permainan pasif adalah jenis permainan yang kurang melibatkan gerak motorik fisik anak, tetapi cenderung pada perasaan imajinasi, penalaran maupun pemikiran. Dan permainan pasif adalah jenis permainan yang tidak banyak menggunakan penggunaan nalar dan akal pikiran. Indra yang digunakan biasanya terbatas hanya pada penglihatan (visual), pendengaran (audiovisual) dan jarang melibatkan kinestetik.

a) Membaca

Membaca merupakan kegiatan yang sehat, membaca akan memperluas wawasan dan pengetahuan anak, sehingga anakpun akan berkembang kreativitas dan kecerdasannya. Untuk memperoleh manfaat membaca buku, anak tidak harus menunggu sampai ia bisa membaca sendiri.

b) Mendengar Radio

Radio adalah alat permainan yang sangat baik bagi anak, terutama pada masa-masa awal gerak tubuh lainnya. Anda akan tahu seorang bayi akan memberikan reaksi yang berbeda-beda terhadap suara yang didengarnya

c) Menonton Televisi

Pengaruh televisi sama seperti mendengarkan radio, baik pengaruh positif maupun negatifnya. Anak-anak suka sekali menonton televisi, memang televisi bermanfaat buat anak. Akhirnya

kesimpulan seorang ahli berikut ini patut anda simak. Jika anda menggunakan televisi sebagai penjaga anak, sehingga mengabaikan hubungannya dengan orang lain, jelas anda lalai.

3). Jenis Permainan yang ada diluar

Menurut Zubair (2008: 54-56) Ketika orang tua sadar akan kebutuhan bermain, anak terkadang mereka salah memilih mainan yang tepat, sebagian orang tua cenderung memberikan anak permainan yang berbau teknologi terbaru, seperti *game* atau *play station* yang dalam banyak hal memberikan dampak negatif bagi tumbuh kembang anak. Ada beberapa jenis permainan diluar :

a) Perosotan

Anak bisa menikmati sensasi ketinggian, terlebih saat ia berada di puncak perosotan dan siap meluncur. Belum lagi merasakan bagaimana tubuhnya terasa melayang kala meluncur ke bawah hingga akhirnya mendarat di ujung perosotan. Motorik kasar anak memang teruji, termasuk bagaimana menjaga keseimbangan tubuhnya saat menaiki anak tangga.

b) Ayunan

Anak merasakan kenikmatan tersendiri saat tubuhnya terayun secara kencang atau lambat maupun tinggi atau rendah dari tempat berpijak. Selain itu anak pun dilatih untuk mempertajam kemampuan kontrol dirinya agar tidak berayun terlalu cepat dan tidak pula kelewat lamban

c) Gorong-gorong/Terowongan

Karena suasana yang dihadapkannya amat berbeda, gorong-gorong memberikan sendiri sebagai sarana bermain bagi anak. Saat berada di dalamnya anak mendapati antisipasi, rasa takut ini akan menjadi tantangan tersendiri bagi anak.

d) Jala/Jaringan

Saat menampaki jala/jaringan, sensasi ketinggian juga akan di dapat anak sebagai salah satu manfaat. Manfaat lainnya adalah mengasah keterampilan motorik, rasa percaya diri, keberanian maupun keseimbangan dan koordinasi tubuh.

e) Mandi Bola

Lewat permainan ini anak akan mengalami sensasi yang beragam, beda dengan masuk kolam air yang bisa membuat anak tenggelam, terjun kekolam ini empuk dan tidak membuat anak tenggelam, serta anak bisa belajar mengenal konsep warna dan bentuk.

f) Bermain Air dan Pasir

Setiap anak senang bermain dengan air maupun pasir. Coba perhatikan anak-anak yang bermain di pantai, mereka asyik menciduk-ciduk air dan pasir dengan alat maupun tanpa alat. Ada yang bermain sendiri (*solitary play*), bermain paralel dan ada pula yang bermain bersama dalam kelompok-kelompok. Cara dan hasil mereka bermain tidak selalu sama, tetapi tampak bahwa anak-anak menikmati kegiatan bermain pasir dan air. Cara anak-anak bermain

dengan air dan pasir tidak selalu sama. Seorang anak mungkin lebih berpengalaman bermain pasir dari pada anak lain dan anak lainnya mungkin lebih berpengalaman dengan air. Perbedaan kemampuan ini dikarenakan pengalaman sebelumnya dan kemajuan perkembangan tiap anak dalam bermain air dan pasir tidak selalu sama. Guru hendaknya memberikan dorongan pada anak untuk mengekspresikan keduanya, Dogde dalam Montolalu (2005: 7.12)

Berdasarkan penjelasan di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa jenis permainan merupakan permainan yang melibatkan gerak motorik fisik sepenuhnya yang memuat eksperimen atau mencoba hal-hal baru dan gerak motorik fisik seadanya yang cenderung pada perasaan imajinasi penalaran maupun pemikiran.

4. Media

a. Pengertian Media

Menurut Zaman, dkk (2005: 4.4) Media berasal dari bahasa latin, dengan bentuk jamak medium yang berarti perantara yaitu segala sesuatu yang membawa pesan dari suatu sumber untuk disampaikan kepada penerima pesan. Media dalam pengertian umum merupakan sarana komunikasi, sedangkan dalam pendidikan/pembelajaran ada beberapa pengertian sebagai berikut :

- 1) Media pada hakekatnya adalah peramalan fisik untuk membawakan/menyempurkan isi pengajaran termasuk buku, video, slide suara, suara guru dan perilaku terucap (*non verbal*).
- 2) Media sebagai salah satu komponen dari suatu sistem penyampaian

seperti, buku, komputer .

3) Media adalah alat-alat mekanik untuk menyajikan.

Menurut pengertian secara umum media merupakan sarana untuk perpanjangan kemampuan komunikasi. Sedangkan dalam pendidikan, ada beberapa pengertian media sebagai berikut : *Association for Education Communications and* penyaluran komunikasi (AECT, 1977), media pada hakekatnya adalah peralatan fisik untuk membawakan atau menyimpulkan isi pengajaran termasuk didalamnya buku, *videotipe*, *slide* suara, suara guru, dan lain-lain. Suhartono (2005 : 144).

Media merupakan seluruh komunikasi, media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara Harfiah berarti perantara yaitu perantara sumber pesan. Dalam situasi pembelajaran di TK terdapat pesan-pesan yang harus dikomunikasikan pesan-pesan tersebut disampaikan oleh guru kepada anak melalui suatu media dengan menggunakan prosedur pembelajaran tertentu yang disebut metode. *Heinich, Molenda and Russell* dalam Zaman,dkk (1993: 44)

Masih terdapat pengertian lain yang di kemungkakan oleh beberapa ahli, diantaranya :

- 1) Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran
- 2) Sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran, seperti buku, film, *video*, *slide* dan sebagainya
- 3) Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandangan termasuk teknologi perangkat kerasnya.

Media berarti perantara sumber pesan dengan penerima pesan, media pembelajaran pada dasarnya merupakan wahana dari pesan yang oleh

sumber pesan (anak) pesan yang disampaikan adalah isi pembelajaran dalam bentuk tema/topik pembelajaran dengan tujuan agar terjadi proses belajar pada diri anak. Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting yaitu unsur perantara atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang diawanya (*message/software*).

Telah banyak hasil peneliti yang menunjukkan pentingnya media pembelajaran, diantaranya penelitian yang menunjukkan bahwa rata-rata jumlah informasi yang diperoleh seseorang pada umumnya melalui indra penglihatan (*visual*). Dengan demikian penggunaan media yang dapat dilihat (*visual*) pada umumnya akan lebih mengoptimalkan proses pembelajaran di Tk.

Media pembelajaran dapat memperluas *area of experience* guru (sumber/pesan) dan anak (penerima pesan) sehingga indikator terjadinya proses komunikasi pembelajaran yang efektif. Selain itu, media pembelajaran juga memiliki nilai dan manfaat yang sangat besar dalam mengoptimalkan proses belajar anak Tk sehingga media pembelajaran ini harus dijadikan bagian integral dengan komponen-komponen pembelajaran lainnya.

Jadi peneliti dapat menyimpulkan media adalah sarana komunikasi atau alat-alat mekanik untuk menyajikan atau sebagai perantara penyampaian pesan, sehingga indikator terjadinya proses komunikasi pembelajaran yang efektif. Media juga memiliki nilai dan manfaat yang sangat besar dalam mengoptimalkan proses belajar bagi guru dan anak

didik.

b. Manfaat Media

Ada beberapa manfaat media pembelajaran di Tk, menurut Eliyawati (2005 : 109) yaitu sebagai berikut:

- 1) Memungkinkan anak berinteraksi secara langsung senang lingkungannya
- 2) Memungkinkan adanya keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing anak
- 3) Membangkitkan motivasi belajar anak
- 4) Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan
- 5) Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak bagi seluruh anak
- 6) Mengatasi keterbatasan waktu dan ruang
- 7) Mengontrol arah dan kecepatan belajar

Media pembelajaran juga mampu memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap tercapainya kemampuan-kemampuan belajar anak Tk yang diharapkan. Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pemanfaatan media pembelajaran di Tk, diantaranya sebagai berikut :

- 1) Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif
- 2) Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan

proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri, tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan

- 3) Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan dan isi pembelajaran. Hal ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada tujuan atau kemampuan yang dikuasai anak dan bahan ajar
- 4) Media pembelajaran berfungsi mempercepat proses belajar. Hal ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran anak dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat
- 5) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pada umumnya hasil belajar anak dengan menggunakan media pembelajaran lebih tahan lama mengendap dalam pikirannya sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.
- 6) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang kongkret untuk berfikir. Oleh karena itu, dapat mengurangi terjadinya *verbalisme*.

c. Jenis Media

Ada tiga jenis media yang peneliti bahas pada bab ini, menurut Zaman (2005 : 5.4-5.6) yaitu :

1. Media *Visual*

Media *visual* adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan permisa atau media yang hanya dapat dilihat. Jenis media

visual ini nampaknya yang paling sering digunakan oleh guru Tk untuk membantu menyampaikan isi dari tema pembelajaran yang sedang dipelajari

Media *visual* yang tidak di proyeksikan terdiri atas media gambar diam/mati, media grafis, media model. Beberapa karakteristik dari masing-masing media tersebut sebagai berikut :

- a. Gambar diam adalah gambar mati adalah gambar-gambar yang disajikan secara fotografik, misalnya gambar tentang manusia, binatang, tempat atau objek lainnya. Keuntungan yang bisa diperoleh dengan menggunakan media gambar diam ini, diantaranya :
 - 1) Media ini dapat menerjemahkan ide/gagasan yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret
 - 2) Banyak tersedia dalam buku-buku, majalah, surat kabar, kalender dan sebagainya
 - 3) Mudah menggunakannya dan tidak memerlukan peralatan lain
 - 4) Tidak mahal, bahkan mungkin tanpa mengeluarkan biaya untuk pengadaannya
 - 5) Dapat digunakan pada setiap tahap pembelajaran dan semua tema
- b. Media grafis adalah media pandang dua dimensi (bukan fotografik) yang dirancang secara khusus untuk mengkomunikasikan pesan-pesan pembelajar. Unsur-unsur yang

terdapat dalam media grafis adalah gambar dan tulisan

- c. Media model adalah media tiga dimensi yang sering digunakan dalam pembelajaran di TK. Jenis-jenis media model diantaranya adalah model padat (*solid model*), model penampang (*cutaway model*), model susun (*build-up model*), model kerja (*working model*), *mockup* dan diorama.

2. Media Audio

Media *Audio* adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema. Contohnya adalah program kaset dan program radio

Ada beberapa pertimbangan tentang menggunakan media audio :

- a. Media ini hanya mampu melayani secara baik mereka yang sudah memiliki kemampuan dalam berfikir abstrak, tujuan pembelajarannya adalah melatih pendengaran anak
- b. Media ini memerlukan perumusan perhatian yang lebih tinggi dibanding media lainnya
- c. Karena sifatnya yang *auditif*

3. Media Audiovisual

Media *Audiovisual* adalah kombinasi dari media audio dan media *visual*. Contohnya adalah televisi/ video pendidikan/intruksional, program slide suara dan sebagainya. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam merencanakan dan memilih media pembelajaran :

- a. Kesesuaian dengan perencanaan pembelajaran di TK, yaitu satuan kegiatan mingguan (SKM) atau satuan kegiatan harian (SKH)
- b. Kesesuaian dengan sasaran belajar, yaitu anak akan mempelajari tema melalui media pembelajaran anak
- c. Kesesuaian dengan tingkat keterbacaan media
- d. Kesesuaian dengan situasi dan kondisi
- e. Objektivitas, maksudnya anda harus terhindar dari pemilihan media yang didasari oleh kesenangan pribadi semata.

d. Media Balok

Dengan berkembang nya dunia pendidikan dan makin besar kesadaran pendidik bagi anak usia dini maka banyak pakar dinegara maju menciptakan alat bermain.Taman Kanak-Kanak di Australia atau negara Eropa banyak menggunakan *Culssenair* untuk melihat kemampuan konservasi anak yang sekaligus menerapkan teori *Piaget* (1978)

Materi yang dilakukan juga sangat bervariasi. Mulai dari bermacam-macam kayu mulai dari berbagai ukuran sampai dengan potongan kayu yang diolah dengan cara memadatkannya (*Pressed Beerd*), kayu ramin, kayu gelutung, kayu balok dll.

Balok *cuisenaire* di ciptakan oleh *Georgen Cuisenaire* dari Belgia, karena ia melihat sulitnya pemahaman matematika pada anak. Balok Cuisenaire ini banyak digunakan di berbagai negara Eropa seperti Inggris, dan sebagian besar negara-negara bagian Australia, Amerika, balok ini juga banyak digemari oleh para ahli matematika untuk menganjurkan

konsep bilangan.(Sudono 2002:22)

Balok ini digunakan dari tingkat TK sampai Sekolah Dasar. Sebagai alat permainan bagi tingkat pendidikan dasar. Alat ini sangat membantu anak dan besar manfaatnya bukan hanya untuk konsep matematika saja, melainkan juga untuk mengembangkan bahasa dan motorik halus anak dalam mengembangkan keterampilan dan bakat.

Bermain balok susun merupakan salah satu alat permainan konstruksi yang bermanfaat untuk anak. Tidak hanya untuk aspek Kognitif, Motorik, tapi juga meningkatkan kecerdasan emosi anak (EQ). Balok terdiri dari berbagai bentuk, ada yang segitiga, segi empat, lingkaran dengan berbagai warna yang menarik. Balok dapat dimainkan sendiri oleh anak maupun berkelompok dengan teman-temannya. Anak usia balita biasanya belum dapat menciptakan bentuk bangunan yang bermakna. Biasanya anak hanya menumpukan baloknya saja. Karena pada tahap ini, anak berada dalam tahap perkembangan sensor motornya.

Untuk anak di atas usia balita, mereka sudah dapat menciptakan bentuk yang baru seperti bangunan, jembatan, dan sebagainya. Karena manfaatnya besar, permainan ini sebaiknya diberikan pada anak usia dini.

Manfaat dari bermain balok antara lain :

- 1) Dapat meningkatkan motorik kasar dan halus pada anak.
- 2) Mengenalkan konsep dasar matematika.
- 3) Dapat merangsang kreativitas dan imajinasi anak.
- 4) Dapat mengembangkan keterampilan bahasa anak.

5) Bila bermain dengan temannya, permainan ini dapat melatih kepemimpinan, inisiatif, perencanaan, menggunakan pendapat, dan kemampuan mengarahkan orang lain. Permainan ini juga mengembangkan empati anak dengan menghargai hasil karya orang lain. Inilah yang merupakan bagian dari kecerdasan emosi anak.

Seperti telah diketahui bersama, saat anak terlibat di area balok, seluruh aktivitasnya akan tertumpu pada mainan balok-balok (*Lege, Puzzle*) yang kemudian akan disusunnya sedemikian rupa. Menurut salah satu situs pendidikan anak usia dini (PAUD) balok adalah tempat dimana anak bermain sambil belajar untuk mempresentasikan ide mereka sendiri ke dalam bentuk nyata (bangunan). Penekanan di area balok ini terdapat start dan finish, dimana anak mengambil balok sesuai kebutuhannya dan mengembangkan dengan mengklasifikasi berdasarkan bentuk balok, adapun efek yang diharapkan, adalah anak dapat berpikir tipologi, mengenal ruang dalam bentuk sehingga dapat mengembangkan kecerdasan *Visual Spasial* secara optimal dan anak dapat mengenal bentuk geometri sangat berguna untuk kemampuan dasar matematika.

Saat bermain balok anak-anak bisa mengeluarkan dan menggunakan imajinasi serta keinginannya untuk menemukan agar dapat bermain dengan kreatif. Di TK hendaknya di sediakan beberapa seet dan jenis balok, seperti balok-balok ukuran kecil dan balok yang dapat dimainkan di meja (*table bloks*). Balok meja biasanya terdiri dari balok-balok bujur sangkar berwarna atau polos, yang dapat dimainkan secara individual atau

berpasangan sambil duduk mengelilingi meja. Dapat pula ditambahkan bentuk-bentuk lain untuk lebih menstimulasi daya cipta dan daya eksplorasi anak.

Tahap-tahap yang dilalui anak dalam bermain balok, menurut *Apelman* (1984) ada tujuh tahapan bermain balok yang dibuat *Harriet Johnson* (1982) yaitu sebagai berikut :

- 1) Tahap pertama, balok-balok dibawa anak-anak kemana-mana, tetapi tidak digunakan untuk membangun sesuatu. Tahap ini dilakukan anak usia 1-2 tahun.
- 2) Anak mulai membangun, balok-balok di jejerkan secara horizontal maupun vertikal yang dilakukan secara berulang-ulang (usia 2 atau 3 tahun)
- 3) Membangun jembatan (3 tahun)
- 4) Membuat pagar, untuk memagar suatu ruangan (2 sampai 4 tahun)
- 5) Membangun bentuk-bentuk yang dekoratif, bangunan-bangunan belum diberi nama, tetapi bentuk-bentuk simetris sudah tampak, kadang-kadang ada juga nama yang diberikan, namun tidak ada hubungannya dengan fungsi bangunan tersebut (4 tahun)
- 6) Sudah mulai memberi nama pada bangunan, khususnya untuk permainan drama tisasi bebas (4 sampai 6 tahun)
- 7) Bangunan yang dibuat anak-anak sering menirukan atau melambangkan bangunan yang sebenarnya yang mereka ketahui. Anak-anak mempunyai dorongan yang kuat untuk bermain peran

(dramatisasi) dengan bangunan yang dibuatnya (5 tahun keatas).

Jadi penulis dapat menyimpulkan bahwa media balok merupakan salah satu alat permainan dari tingkat taman kanak-kanak sampai sekolah dasar yang bermanfaat bagi anak dimana anak bermain sambil belajar untuk mempeersentasikan ide mereka sendiri ke dalam bentuk nyata (bangunan) atau kontruksi.

B. Penulisan yang relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Yusmiarti (2009) dengan judul meningkatkan kemampuan anak dalam pengenalan konsep dilapangan dan mengelompokkan benda melalui alat permainan Geometri di TK Al-Hidayah III Kampung Gadut. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kognitif dan motorik anak. Terbukti data hasil penelitian pada siklus I meningkat 83,3% yaitu meningkat menjadi 91,7% pada siklus II.

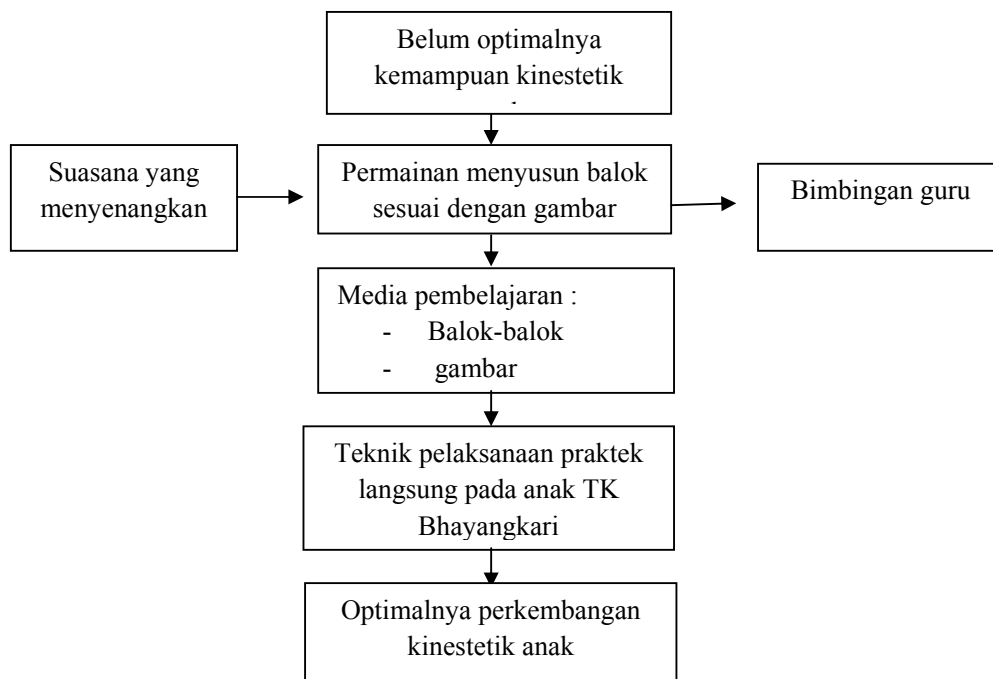
C. Kerangka Konseptual

Berdasarkan fenomena tentang pendaya gunaan metode, strategi dan sumber belajar yang belum optimal dalam perkembangan kinestetik dibutuhkan suatu cara yang dapat mengoptimalkan hasil belajar yang diharapkan. Untuk meningkatkan aktifitas belajar anak harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan, dengan aktifitas yang menyenangkan anak tidak merasa bosan. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk

pengembangan kinestetik anak adalah melalui permainan balok.

Melalui permainan balok dapat mengembangkan motorik halus anak dengan membentuk bermacam-macam bangunan dan dapat menambah wawasan anak dalam penggunaan balok. Didalam permainan ini guru akan memperlihatkan bermacam-macam gambar dan anak memilih salah satu gambar, agar dapat mempermudah anak dalam mempergunakan balok. Berdasarkan uraian di atas maka kerangka berfikirnya dapat diuraikan sebagai berikut : apabila anak usia dini di Taman Kanak-kanak diberi rangsangan dalam bentuk permainan balok yang menciptakan berbagai bangunan, maka dapat menumbuh kembangkan kinestetik anak.

Adapun kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat dilihat seperti bagan berikut ini :



Bagan 1: Kerangka Konseptual

D. Hipotesis tindakan

Melalui permainan balok dengan menggunakan alat-alat seperti bermacam-macam bentuk balok, gambar bangunan yang digunakan untuk memandu anak dalam menyusun balok menjadi sebuah bangunan. Melalui permainan balok ini dapat meningkatkan perkembangan kinestetik anak.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah di uraikan pada Bab I dan Bab IV, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Taman Kanak-Kanak merupakan langkah awal untuk mengenal pada anak tentang dunia sekolah, menyenangkan bukan menuntut mereka untuk menguasai kemampuan dalam menyusun balok-balok dengan tepat, namun pada kenyataannya permainan balok ini sangat berguna dalam menumbuhkan kembangkan kinestetik, bahasa dan kognitif anak untuk pendidikan selanjutnya.
2. Pada hakekatnya pendidikan usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan cara bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Untuk itu pendidikan anak usia dini adalah upaya untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak
3. Permainan balok sangat bermanfaat bagi anak untuk mengembangkan motorik kasar dan halusnya dan mengembangkan konsep dasar matematika pada anak, merangsang kreativitas peneliti menambahkan beberapa asesoris, boneka, mobil-mobilan dan pernak-pernik lainnya yang sesuai dengan yang dibutuhkan. Supaya kreativitas anak dalam menyusun balok lebih berkembang, guru harus memotivasi dan mendampingi anak sewaktu bermain.

4. Pembelajaran balok dengan warna yang menarik dapat meningkatkan kinestetik anak kelas B1 TK Bhayangkari 12 Pariaman
5. Pertumbuhan berarti proses perubahan yang bersifat (maju) pada aspek fisik dan fisiologis. Perkembangan adalah perubahan progresif pada berbagai aspek fisik dan psikis sebagai hasil kematangan dan belajar (Depdiknas, 2002 :34)
6. Alat permainan sangat penting bagi anak usia dini untuk proses perkembangan dan mendorong daya keaktifitasan dalam menggunakan benda-benda atau alat-alat permainan yang dapat digunakan untuk memenuhi naluri bermainnya.
7. Dengan menggunakan balok dapat meningkatkan kesiapan untuk kedepannya, ini dapat dilihat dari peningkatan pada siklus I ke siklus II yaitu pada siklus I nilai rata-rata yang terdapat pada anak yang mampu dengan persentase 50 % dan pada siklus II dengan persentase 82,16%.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan hasil penelitian, penulis menganjurkan saran sebagai berikut :

1. Permainan balok merupakan salah satu permainan yang dapat meningkatkan kinestetik anak dan dapat menambah kosakata, oleh karena itu diharapkan kepada guru/pengajar supaya meningkatkan dan selalu sewaktu anak bermain didampingi.

2. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik minat anak, sebaliknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dan menyajikan dalam bentuk permainan dan mampu menggunakan berbagai macam metode dalam kegiatan pembelajaran supaya anak tidak merasa jenuh serta tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.
3. Bagi peneliti sebagai lanjutan diharapkan dapat menggunakan penelitian tentang menumbuh kembangkan kinestetik anak dalam permainan balok.

DAFTAR PUSTAKA

- Badru Zaman dan Asep Hery Hernawan. 2005. *Media dan sumber belajar TK*. Jakarta: Universitas terbuka.
- Depdiknas (2002). *Modal pelatihan pengelola kelompok bermain*. Jakarta: Dirjen PLSP.
- Depdiknas. 2002. *Kurikulum dan Hasil Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Balitbang Depdiknas.
- Depdiknas. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan TK dan SD.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan pengembangan sumber belajar untuk anak usia dini*. Jakarta: Departemen pendidikan Nasional.
- Hamzah, B. Uno. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya. Analisis Di bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harjaningrum,dkk, 2007. *Peranan Orang Tua dan Praktisi Dalam Membantu Tumbuh Kembang Anak Berbakat Melalui Pemahaman Teori dan tren Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Hastuti, Sri. 1998. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.
- Ismail, 2009. *Education Games. Panduan Praktis Permainan Yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif Dan Saleh*. Jakarta: Pro-U Media.
- Kamtini dan Husni Wardi. 2005. *Bermain melalui gerak dan lagu di TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain sambil belajar dan mengasah kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Moesticha Toen R. 2005. *Metode pembelajaran di taman kanak-kanak*. Jakarta: Bineka cipta Asbi masasatya.
- Montolalu,dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rudyanto Yudha. 2005. *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan*