

EFEKTIVITAS PERMAINAN BAKIAK TEMPURUNG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KESEIMBANGAN

(Penelitian pada siswa kelompok A RA Dlimas
Tegalrejo Kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2016/2017)

SKRIPSI



Oleh:

Enik Wahyu Supriyati
NPM. 16.0304.0013

**PROGRAM STUDI PG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAGELANG
2018**

EFEKTIVITAS PERMAINAN BAKIAK TEMPURUNG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KESEIMBANGAN

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi pada
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh :

Enik Wahyu Supriyati
NPM. 16.0304.0013

**PROGRAM STUDI PG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAGELANG
2018**

PERSETUJUAN
SKRIPSI BERJUDUL
EFEKTIVITAS PERMAINAN BAKIAK TEMPURUNG
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KESEIMBANGAN

(Penelitian pada siswa kelompok A RA Dlimas
Tegalrejo Kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2016/2017)

Oleh :

Nama : Enik Wahyu Supriyati

NPM : 16.0304.0013

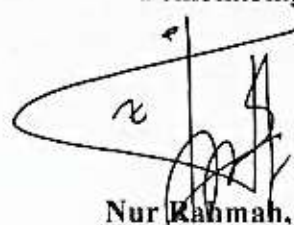
Telah diterima dan disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
untuk memenuhi Syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Pembimbing I



Drs. Tawil, M.Pd.,Kons
NIP. 19570108 198103 1 003

Pembimbing II



Nur Rahmah, S.Pd.
NIK. 118306075

PENGESAHAN

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh tim penguji

Hari

Tanggal

Tim Penguji Skripsi :

- | | | |
|---------------|-------------------------------|---------|
| 1. Ketua | : Drs. Tawil, M.Pd, Kons | (.....) |
| 2. Sekretaris | : Nur Rahmah, S.Pd | (.....) |
| 3. Anggota | : Dra. Lilis Madyawati, M.Si. | (.....) |
| 4. Anggota | : Khusnul Laely, M.Pd. | (.....) |

Mengesahkan,

Pj. Dekan



Nuryanto, ST., M.Kom.
NIK.987008138

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Enik Wahyu Supriyati
N.P.M : 16.0304.0013
Prodi : Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Efektivitas Permainan Bakiak Tempurung Untuk Meningkatkan Kemampuan Keseimbangan (Penelitian pada siswa kelompok A RA Dlimas Tegalrejo Kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2016/2017)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari merupakan hasil penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggung jawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Demikian, pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Magelang, Juli 2017



Enik Wahyu Supriyati

16.0304.0013

MOTTO

Memulai dengan penuh keyakinan
Menjalankan dengan penuh keikhlasan
Menyelesaikan dengan penuh kebahagiaan

PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur ke hadirat Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya tercinta yang senantiasa memberikan semangat dan do'a.
2. Suami dan anakku yang menjadi penyemangat dan motivasi saya.
3. Almamaterku tercinta, Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dan terimakasih penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas nikmat dan karuniaNya yang telah menyertai langkah penulis dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektifitas Permainan Bakiak Tempurung Untuk Meningkatkan Kemampuan Keseimbangan (Penelitian pada siswa kelompok A RA Dlimas Tegalorejo Kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2016/2017)”, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Strata 1 Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dorongan, saran, kritik, masukan serta bantuan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT., Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Nuryanto, ST., M.Kom. Pj.Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang
3. Drs. Tawil, M.Pd.,Kons. Selaku Dosen Pembimbing I, yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan skripsi kepada penulis
4. Khusnul Laely, M.Pd Ketua Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Magelang.
5. Nur Rahmah, S.Pd., sebagai Dosen Pembimbing II, yang dengan sabar dan teliti membimbing dan member saran serta pendapat, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

6. Muslikah, S.Pd.AUD. selaku Kepala RA Dlimas Tegalorejo Magelang, yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian di instansi yang beliau pimpin.
7. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu, terimakasih telah banyak memberi dukungan kepada peneliti.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan adanya kritik maupun saran yang bersifat membangun sebagai bekal penulis untuk melangkah ke arah yang lebih sempurna dalam menulis karya ilmiah selanjutnya.

Magelang,

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENEGASAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
ABSTRAKSI	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Hakikat Perkembangan Motorik Anak Usia Dini	10
B. Anak Usia Dini	28
C. Hakikat Bermain Anak Usia Dini	34
D. Permainan Tradisional	41
E. Bakiak Tempurung.....	45
F. Hubungan Antar Variabel.....	51
G. Kerangka Berpikir.....	52
H. Hipotesis	54
BAB III METODE PENELITIAN	53

	A. Desain Penelitian	54
	B. Setting Penelitian	56
	C. Subyek Penelitian	56
	D. Variabel Penelitian	56
	E. Definisi Operasional Variabel	58
	F. Prosedur Penelitian	59
	G. Metode Pengumpulan Data.....	65
	H. Metode Analisis Data	66
	I. Indikator Keberhasilan	67
	J. Pengecekan Keabsahan Data	68
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	69
	A. Hasil Penelitian.....	69
	B. Pembahasan	95
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN.....	99
	A. Kesimpulan	99
	B. Saran	99
	DAFTAR PUSTAKA.....	100
	LAMPIRAN.....	102

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1 Indikator Pencapaian Kemampuan Keseimbangan Motorik Kasar	57
2 Matrik Tindakan 1	60
3 Matrik Tindakan	62
4 Matrik Tindakan III	64
5 Hasil Uji Stork Stand Test	71
6 Kemampuan Keseimbangan Oleh ke-5 Subyek Sebelum Tindakan.....	71
7 Hasil Observasi Kemampuan Keseimbangan Subyek 1-5 Pada Siklus I Pertemuan pertama	75
8 Perbandingan perubahan kemampuan keseimbangan subyek 1-5 sesudah Tindakan I pertemuan pertama.....	76
9 Hasil Observasi Kemampuan Keseimbangan Subyek 1-5 Pada Siklus I Pertemuan Kedua	78
10 Perbandingan perubahan kemampuan keseimbangan subyek 1-5 sesudah Tindakan I pertemuan kedua.....	79
11 Hasil Observasi Kemampuan Keseimbangan Subyek 1-5 Pada Siklus II Pertemuan Pertama	83
12 Perbandingan perubahan kemampuan keseimbangan subyek 1-5 sesudah Tindakan II pertemuan pertama	84
13 Hasil Observasi Kemampuan Keseimbangan Subyek 1-5 Pada Siklus II Pertemuan Kedua	85
14. Perbandingan perubahan kemampuan keseimbangan subyek 1-5 sesudah Tindakan II pertemuan kedua	87
15 Hasil Observasi Kemampuan Keseimbangan Subyek 1-5 Pada Siklus III Pertemuan Pertama	91
16 Perbandingan perubahan kemampuan keseimbangan subyek 1-5 sesudah Tindakan III pertemuan pertama	92

17	Hasil Observasi Kemampuan Keseimbangan Subyek 1-5 Pada Siklus III Pertemuan Kedua	94
18	Perbandingan perubahan kemampuan keseimbangan subyek 1-5 sesudah Tindakan III pertemuan kedua	94

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat ijin penelitian dan surat keterangan pelaksanaan penelitian.....	102
2. Surat Keterangan Penelitian	103
3. Identitas Subyek Penelitian	104
4. Instrumen Penelitian	105
5. Surat Keterangan Uji Ahli.....	107
6. Data Kasar hasil Penelitian	108
7. RKH	168
8. Rekap Hasil Observasi	171
9. Dokumentasi Penelitian	182

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1 Kerangka Berfikir	53

EFEKTIFITAS PERMAINAN BAKIAK TEMPURUNG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KESEIMBANGAN

(Penelitian pada siswa kelompok A RA Dlimas Tegalrejo Kabupaten Magelang
Tahun Pelajaran 2016/2017)

Enik Wahyu Supriyati
16.0304.0013

ABSTRAKSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas permainan bakiak tempurung untuk meningkatkan kemampuan keseimbangan siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan tiga siklus, yang didalam masing-masing siklus terdapat beberapa kegiatan yaitu; 1) rencana tindakan, 2) pelaksanaan, 3 observasi, 4) refleksi. Subyek penelitian adalah 5 anak didik yang memiliki indikator rendah dalam kemampuan keseimbangan. Variable penelitian ada dua, yaitu variable independen (X) yaitu permainan bakiak tempurung, dan variable dependen (Y) yaitu kemampuan keseimbangan pada anak usia dini. Instrument penilaian dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan uji *stork stand test*. Aspek yang menjadi indikator dalam penelitian ini adalah aspek keseimbangan statis dan keseimbangan dinamis yang masing-masing indikator tersebut dijabarkan lagi menjadi sub-indikator yang lebih rinci.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa subyek I mengalami perkembangan sebesar 57.14%, subyek II mengalami perkembangan 53.57%, subyek III mengalami perkembangan 50%, subyek IV mengalami perkembangan 50% dan Subyek 5 adalah 53.57% . Hasil ini menunjukkan bahwa semua subyek telah mampu memberikan perubahan yang signifikan, yaitu mencapai minimal perubahan 50%. Dengan demikian dapat disimpulkan kemampuan keseimbangan subyek penelitian yang awalnya kurang berkembang dapat meningkat hingga level sangat baik. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah diuraikan maka permainan bakiak tempurung dapat meningkatkan kemampuan keseimbangan.

Kata kunci : *Bakikak Tempurung, Kemampuan Keseimbangan*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang ditujukan bagi anak-anak usia prasekolah dengan tujuan agar anak dapat mengembangkan potensi-potensinya sejak dini sehingga mereka dapat berkembang secara wajar sebagai anak. Tujuan dari Pendidikan Anak Usia Dini adalah agar anak memperoleh rangsangan-rangsangan intelektual, sosial, dan emosional sesuai dengan tingkat usianya.

Pendidikan anak usia dini khususnya Taman Kanak-Kanak pada dasarnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak sebagaimana dikemukakan oleh Anderson (1993), *"Early Childhood education is based on a number of methodical didactic consideration the aim of which is provide opportunities for development of children personality"*. Artinya, pendidikan Taman Kanak-Kanak memberi kesempatan untuk mengembangkan kepribadian anak, oleh karena itu pendidikan untuk anak usia dini khususnya di Taman Kanak-Kanak perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

Menurut Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun, baik yang terlayani maupun yang tidak terlayani di lembaga pendidikan anak usia dini. NAEYC (*National Association Education*

for Young Children) dalam Hartati (2005: 7) menyebutkan bahwa: “Anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-6 tahun. Menurut definisi ini anak usia dini merupakan kelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Hal ini mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu yang unik di mana ia memiliki pola pertumbuhan dan kemampuan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang dilalui oleh anak tersebut.”

Selanjutnya menurut ketentuan umum Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 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 kemampuan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan anak usia dini merupakan anak yang memiliki usia 0-6 tahun di mana anak mengalami pertumbuhan dan kemampuan yang pesat. Anak usia dini disebut sebagai *golden age* atau usia emas. Hal ini karena semua aspek perkembangan anak usia dini akan tumbuh dan berkembang secara optimal melalui stimulasi-stimulasi yang diberikan oleh orang tua dan guru pada usia tersebut dan mengalami peningkatan perkembangan sesuai dengan peningkatan usia anak. Selain melalui stimulasi tersebut, hal yang perlu diperhatikan adalah makanan

yang bergizi yang seimbang dan intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan kemampuan anak usia dini. Pertumbuhan dan kemampuan anak menyangkut segala aspek yaitu aspek bahasa, aspek fisik (motorik kasar dan motorik halus), aspek sosial emosional, aspek kognitif, dan aspek nilai moral agama. Kelima aspek itu harus berjalan dengan seimbang dan dengan baik. Salah satu aspek yang harus berkembang dengan baik adalah aspek motorik anak usia dini yang merupakan aspek yang penting untuk anak dalam melakukan aktivitas dan mendukung pertumbuhannya.

Potensi anak usia dini yang perlu dikembangkan mencakup seluruh aspek kemampuan dasar, yakni aspek fisik motorik, aspek kognitif, aspek sosioemosional, aspek bahasa serta aspek nilai agama dan moral. Sujiono (2008: 13) berpendapat motorik merupakan semua gerakan yang mungkin dapat dilakukan oleh seluruh tubuh. Perkembangan motorik anak usia dini berhubungan dengan perkembangan motorik anak dan berhubungan dengan kemampuan gerak anak. Kemampuan motorik anak dapat dilihat dari berbagai gerakan dan permainan yang dilakukan setiap hari. Masa kemampuan motorik anak usia dini terkait erat dengan aktivitas yang dilakukan anak. Anak yang banyak melakukan aktivitas fisik, kemampuan motorik kasarnya akan berkembang dengan baik, pertumbuhan anak juga akan optimal. Motorik kasar melibatkan otot-otot besar anak yang bekerja, seperti saat anak sedang berjalan, berjijjit, melompat, dan berlari.

Pada anak usia dini tulang dan otot semakin kuat dan memungkinkan anak untuk melakukan lari serta melompat lebih cepat. Anak usia 4 tahun

banyak melakukan jenis gerakan sederhana seperti berjingkrak-jingkrak, melompat dan berlari kesana kemari. Pada usia 5 tahun, anak-anak bahkan lebih berani dibandingkan ketika mereka berusia 4 tahun. Anak usia dini lebih percaya diri melakukan ketangkasan yang mengerikan seperti memanjat suatu obyek, berlari kencang dan suka berlomba dengan teman sebayanya bahkan orang tuanya (Santrock, 1995: 225).

Keseimbangan tubuh merupakan fungsi yang amat vital bagi manusia seperti halnya panca-indera. Pada anak, keseimbangan tubuh yang dimiliki, membantunya untuk dapat melakukan kegiatan sehari-hari terutama yang berhubungan dengan sistem visual atau penglihatan, seperti melihat benda, memperkirakan ruang, serta menempatkan diri secara tepat pada sebuah kondisi.

Kondisi real di lapangan, banyak dijumpai anak-anak yang mengalami gangguan keseimbangan tubuh sehingga cukup berpengaruh terhadap perkembangan selanjutnya, terutama dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Contohnya, banyak anak yang kurang bisa mengendalikan kontrol tubuh sehingga sering terjatuh atau badan goyang saat harus angkat satu kaki bahkan berdiri tegak dalam waktu lama. Anak merasa pusing bila menutup mata beberapa waktu atau banyak anak yang kegiatannya hanya berputar-putar saja. Hal ini mungkin disebabkan oleh gangguan pada sistem vestibuler sebagai pemberi informasi untuk memberitahu otak tentang bagaimana posisi kepala berorientasi pada ruangan, sistem visual yang memberitahu otak

tentang posisi tubuh terhadap lingkungan, serta sistem proprioseptik yang memberitahu otak tentang titik tumpu beban tubuh.

Keseimbangan tubuh yang stabil dapat diperoleh dengan berbagai latihan yang sebaiknya diberikan sejak usia 0-6 tahun atau masa emas dimana terjadi proses tumbuh kembang yang pesat dan anak mulai peka terhadap stimulasi sehingga perkembangan anak harus dioptimalkan (Sukanti, 2003:14) misalnya melalui permainan tradisional bakiak tempurung kelapa. Saat bermain bakiak tempurung kelapa akan terjadi kontraksi otot terutama ekstermitas bawah dan perut sehingga terjadi peningkatan otot, dengan begitu permainan tradisional bakiak tempurung kelapa dapat dijadikan sebagai program latihan keseimbangan.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada tanggal 1 Desember 2016 di RA Dlimas yang berada di kecamatan Tegalrejo kabupaten Magelang, kelompok A terdapat 15 anak yang terdiri dari 9 anak perempuan dan 6 anak laki-laki. Usia kelompok A adalah anak usia 4-5 tahun. Berdasarkan observasi yang dilakukan ditemukan adanya masalah tentang kemampuan motorik kasar khususnya komponen keseimbangan pada anak. Anak-anak usia 4-5 tahun di RA Dlimas masih mengalami gangguan mempertahankan pusat massa tubuh agar seimbang (sering jatuh atau mengalami gangguan keseimbangan saat berdiri seperti badan goyang, terutama ketika berdiri dengan satu kaki dan menstabilkan tubuh ketika bagian tubuh yang lain bergerak. Saat melakukan aktifitas berjalan, mereka sering jatuh karena telapak kaki tidak menginjak permukaan dengan sempurna, berjinjit, atau postur kaki yang tidak simetris.

Selanjutnya masalah yang terjadi mengenai kemampuan anak dalam menaiki anak tangga gedung sekolah. Beberapa anak terlihat kurang cakap dalam melakukan kegiatan motorik kasar, sehingga imbasnya anak menjadi kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, kegiatan yang menstimulus perkembangan motorik kasar anak juga cenderung kurang variatif, sehingga anak menjadi malas untuk bergerak.

Hal-hal yang mempengaruhi keseimbangan tubuh setidaknya ada tiga aspek, yaitu gravitasi bumi, bidang tumpu dan kekuatan otot. Pada anak usia dini hal yang sering menjadi kendala adalah bidang tumpu. Seringkali anak kurang tangkas dalam menentukan titik tumpu dalam setiap langkah kakinya. Selain itu kekuatan otot yang belum berkembang dengan optimal menjadikan keseimbangan tubuh kurang sempurna.

Ketika dilakukan observasi pada anak Kelompok A yang sedang melakukan kegiatan yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan keseimbangan siswa, kegiatan yang dilakukan yaitu berjalan menaiki anak tangga. Ketika anak melakukan kegiatan tersebut, masih ditemukan 5 anak atau 33,33% dari 15 anak, kurang baik melakukan perjalanan, anak kesulitan untuk menaiki anak tangga dari satu anak tangga ke satunya, anak dibantu oleh guru. Tumpuan kaki anak yang belum kuat dan anak belum mampu mempertahankan tubuh anak setelah menaiki anak tangga. Oleh karena itu, dibutuhkan perbaikan dalam pemberian stimulus khususnya dalam menstimulus kemampuan motorik kasar yaitu kemampuan keseimbangan. Selanjutnya, pada kegiatan pembelajaran guru hanya memusatkan kegiatan

pada LKA (lembar kerja anak) yang dirasa kurang menyenangkan, terlebih kemampuan keseimbangan hanya dapat diperoleh melalui aktifitas gerak/jasmani sehingga indikator yang akan dicapai tidak terpenuhi. Selanjutnya, dikarenakan kegiatan pembelajaran yang kurang menyenangkan dan kurang variatif, peserta didik merasa malas, tidak bersemangat, dan keinginan siswa untuk masuk kelas menjadi kecil, mereka cenderung lebih suka melakukan kegiatan diluar kelas tanpa pengawasan guru.

Perbaikan dalam pemberian stimulus pada anak dibutuhkan untuk mengoptimalkan perkembangan anak. Kegiatan yang tepat dan sesuai dengan karakteristik anak akan meningkatkan ketercapaian pembelajaran di dalam kelas, dan yang perlu diperhatikan adalah untuk meningkatkan kemampuan keseimbangan siswa diperlukan stimulant yang bervariasi agar tidak membosankan serta dirasa menyenangkan. Menurut Hartati (2005:11) salah satu karakteristik anak usia dini pada umumnya masih sulit berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama, anak cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan lain kecuali kegiatan tersebut menyenangkan, bervariasi dan tidak membosankan. Sehingga, untuk mengoptimalkan pemahaman konsep bilangan pada anak dibutuhkan kegiatan yang bervariasi serta dapat menarik minat dan perhatian anak.

Permainan bakiak tempurung dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan keseimbangan pada anak. Hal tersebut karena permainan bakiak tempurung dapat melatih anak untuk meningkatkan keseimbangan anak dengan cara yang menyenangkan, anak dilatih untuk

berkonsentrasi agar dapat berjalan menggunakan bakiak tempurung, serta anak dilatih untuk mengembangkan aspek kemampuan motorik mereka.

Permainan bakiak tempurung akan sangat mudah dilakukan oleh guru dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak karena berbagai bahan yang digunakan dalam permainan ini cukup mudah ditemukan di lingkungan sekitar. Selain itu, alat permainan yang digunakan dalam kegiatan juga cukup mudah untuk dibuat. Dengan demikian, permainan bakiak tempurung diharapkan dapat membantu guru untuk mengoptimalkan kemampuan motorik anak kelompok A di RA Dlimas Tegaltrejo.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan rumusan masalah yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah apakah permainan bakiak tempurung efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A di RA Dlimas Tegaltrejo Magelang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui efektifitas permainan bakiak tempurung terhadap peningkatan keseimbangan motorik kasar anak kelompok A di RA Dlimas Tegaltrejo.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Manfaat penelitian ini secara teoritis adalah untuk memberikan sumbangan ilmiah dan sebagai referensi bagi pengembangan pendidikan anak usia dini

khususnya terkait penelitian tentang kemampuan fisik motorik kasar atau pembelajaran dengan menggunakan bakiak tempurung.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan sebagai masukan dalam upaya pembinaan perkembangan keseimbangan motorik kasar anak.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Hakikat Perkembangan Motorik Anak Usia Dini

1. Pengertian perkembangan motorik

Sujiono (2008: 113) perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan motorik halus. Gerakan motorik kasar mulai terbentuk pada saat anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan yang hampir seperti orang dewasa. Sumantri (2005: 48) yang menyatakan bahwa pengertian motorik sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia. Gallahue (Samsudin 2008: 10) menyatakan bahwa motorik adalah suatu dasar biologi atau mekanika yang menyebabkan terjadinya gerak, gerak adalah kulminasi suatu tindakan yang didasari sebuah proses motorik, karena motorik menyebabkan terjadinya sebuah gerak, karena itu setiap penggunaan kata motorik selalu dikaitkan dengan gerak, sehingga penerapan dalam keseharian antara gerak dan motorik sering tidak dibedakan. Gerakan motorik adalah suatu kemampuan yang membutuhkan koordinasi tubuh anak, hal itu memerlukan tenaga dikarenakan dilakukan berhubungan dengan otot-otot besar pada anak. Gerakan motorik kasar melibatkan seluruh tubuh anak seperti aktivitas otot tangan dan kaki. Gerakan tersebut mengandalkan kematangan dalam koordinasi (Sujiono, 2008: 113).

Perkembangan motorik kasar anak diperlukan untuk menyeimbangkan tubuh, seperti anak-anak yang menyukai gerakan-

gerakan sederhana seperti melompat, meloncat, dan berlari. Kemampuan anak berlari dan melompat merupakan kemampuan kebanggaan bagi anak, karena anak kesulitan dalam mengkoordinasikan kemampuan otot motoriknya. Sedangkan perkembangan motorik halus meliputi perkembangan otot halus dan fungsinya. Gerakan-gerakan tersebut meliputi menulis, melipat, merangkai, mengancingkan baju, dan menggunting.

Santrock (2002: 225) pada setiap tahapan usia anak, anak memiliki kemampuan motorik kasar yang berbeda-beda, pada usia 3 tahun anak akan menyukai gerakan sederhana seperti melompat dan berlarian, pada usia 4 tahun anak akan menyukai gerakan yang sama namun berani mengambil resiko dan pada usia 5 tahun keatas anak akan berani mengambil resiko melebihi pada usia 4 tahun 10 seperti anak sudah mampu melakukan gerakan berlari dengan kencang dan menyukai perlombaan dapat disimpulkan bahwa anak sangat menyukai berbagai kegiatan fisik motorik seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan usia mereka.

Corbin (Sumantri 2005: 48) perkembangan motorik anak merupakan sebuah perubahan kemampuan motorik dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan motorik. Aspek perilaku dan perkembangan motorik saling mempengaruhi satu sama lain, di mana semua memiliki hubungan satu dengan yang lainnya. Perkembangan motorik sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap

dan berkesinambungan gerakan individu meningkat dari keadaan sederhana, tidak terorganisasi, tidak terampil menuju ke arah keterampilan yang lebih motorik yang lebih kompleks dan terorganisasi dengan baik, yang pada akhirnya penyesuaian keterampilan menyertai proses terjadinya penuaan secara bertahap.

Yudha (2005:19) perkembangan motorik adalah kemajuan pertumbuhan gerakan sekaligus kematangan gerak yang diperlukan bagi seorang anak untuk melaksanakan suatu ketrampilan. Dalam setiap periode usia ketrampilan anak akan bertambah, semakin anak berusia semakin terampil. Dari beberapa pendapat mengenai perkembangan motorik diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik merupakan peningkatan yang terjadi baik secara perlahan maupun pesat dalam keterampilan gerak pada diri anak.

2. Tahap Kemampuan Motorik Anak Usia Dini

Pemahaman tahap kemampuan motorik kasar anak, orang tua perlu untuk mengetahui tahapan kemampuan anak yang sesuai dengan umurnya dan kegiatan motoriknya. Menurut Gallahue (Samsudin 2012: 49-53), tahap kemampuan motorik anak usia dini yaitu:

a. *Reflexive Movement Phase* (Tahap Gerak Refleks)

Tahap gerak refleks merupakan gerakan motorik yang terjadi secara tidak sengaja, yang dikendalikan untuk membentuk gerak dasar pada tahap perkembangan motorik. Melalui gerakan refleks, bayi akan memperoleh informasi tentang lingkungannya, seperti reaksi

menyentuh, cahaya, musik, dan perubahan tekanan yang memicu aktivitas tidak sengaja. Gerakan-gerakan yang terjadi secara tidak sadar ini, akan meningkatkan kortikal pada awal bulan kehidupan anak.

Anak yang bermain peran akan membantu anak belajar tentang dirinya atau tubuhnya dan dunia luar. Tahap gerak refleks ini terjadi pada anak usia 4 bulan-1 tahun. Tahapan ini terbagi menjadi dua kelompok yaitu pertama, *primitive reflexes* (gerakan sederhana), seperti mengumpulkan informasi; mencari makanan; dan tanggap mencegah. Tahap kedua, *postural reflexs* (gerakan posisi tubuh), gerakan ini hampir sama keterampilannya, hanya perilaku ini dilakukan secara sadar atau sengaja tetapi sebenarnya dilakukan dengan sengaja. Gerakan refleks hampir sama dengan uji *neuromotor* perangkat keseimbangan, lokomotor, dan manipulatif yang digunakan dengan kontrol sadar.

b. *Rudimentary Movement Phase* (Tahap Gerak Permulaan)

Tahap gerak permulaan yaitu kemampuan gerak dasar bagi bayi yang mewakili bentuk dasar kelahiran yang bergantung pada gerakan dasar. Gerakan dasar ini diperlukan untuk kelangsungan hidup anak. Keterlibatan gerakan keseimbangan hampir sama dengan perolehan kontrol kepala, leher, dan otot batang. Tugas gerak manipulatif adalah menyentuh, menggenggam, dan melepaskan, sedangkan gerak lokomotor yaitu merangkak, merayap, dan berjalan. Tahap gerak permulaan dibagi menjadi dua untuk menggambarkan control

peningkatan motorik, yaitu *Reflexs Inhibition Stage* dan *Precontrol Stage*.

c. *Fundamental Movement Phase* (Tahap Gerak Dasar)

Kemampuan gerak dasar anak usia dini merupakan hasil perumbuhan dari gerakan motorik pada waktu tertentu yang menggambarkan dimana aktivitas anak terbawa saat anak bereksplorasi dan bereksperimen melalui gerakan tubuh mereka. Hal tersebut merupakan waktu dimana anak menemukan bagaimana keberagaman gerak dari gerak stabilitas, lokomotor, dan manipulatif. Pemisahan gerak pertama kali dan kemudian menggabungkan dengan gerakan lain. Kemampuan gerak dasar anak adalah anak belajar bagaimana merespon gerak dengan mengontrol motorik dan gerakan kompetitif untuk berbagai macam stimulasi. Tahap gerak dasar tersebut dimiliki oleh anak yang berusia 2-7 tahun, dimana anak yang sudah memasuki usia prasekolah dan anak banyak melakukan aktivitas gerak.

Harrow (Sujiono, 2008: 43) menyatakan bahwa tahap kemampuan motorik kasar anak usia dini dapat dikelompokkan sebagai berikut:

a. Gerakan Refleks

Gerakan refleks adalah gerakan atau tindakan manusia yang timbul sebagai reaksi terhadap suatu stimulus tanpa keterlibatan kesadaran. Gerak refleks ini terjadi tanpa kemauan diri sendiri dan merupakan gerak dasar dari perilaku manusia yang telah dimiliki sejak lahir dan berkembang hingga dewasa.

b. Gerak Dasar Fundamental

Gerak dasar fundamental merupakan pola gerakan yang menjadi dasar untuk ketangkasan gerak yang lebih kompleks. Gerakan ini terjadi atas dasar gerakan refleks yang berhubungan dengan badannya, merupakan bawaan sejak lahir dan terjadi melalui latihan.

c. Kemampuan Perseptual

Kemampuan perseptual membantu seseorang menafsirkan stimulus secara tepat sehingga ia mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan dapat menghasilkan perilaku yang efektif dan efisien.

d. Kemampuan Fisik

Kemampuan fisik adalah karakteristik fungsional dari semua organ kekuatan. Apabila kemampuan tersebut dikembangkan pada seseorang maka ia akan mempergunakannya secara benar dan efisien dalam melakukan suatu gerakan.

Menurut Sumantri (2005: 104-105), tahap kemampuan motorik anak usia 4-5 tahun adalah anak usia empat tahun mampu melakukan gerakan seperti berdiri di atas satu kaki selama 10 detik, berjalan pada satu garis lurus dengan tumit dan jari kaki tengah sejauh 6 kaki, berjalan mundur, lomba lari, melompat kedepan 10 kali, melompat ke belakang sekali, *roll*/ berguling kedepan, menangkap bola dengan dua tangan yang dilemparkan jarak 2 meter, dan melempar bola kecil dengan kedua tangan kepada seseorang berjarak 2 meter.

Tahap kemampuan anak usia 5 tahun meliputi berdiri di atas satu kaki yang lainnya selama 10 detik, berjalan di atas papan keseimbangan ke depan dan ke belakang, melompat ke belakang dengan dua kaki berturut-turut, melompat dengan salah satu kaki, mengambil salah satu atau dua langkah yang teratur sebelum menendang bola, melempar bola dengan memutar badan dan melangkah di depan, mengayun tanpa bantuan dan menangkap dengan mantap, ketika menangkap bola menggunakan dua tangan kemudian menariknya ke belakang.

Sumantri (2005: 130) menyatakan bahwa terdapat komponen gerak dasar untuk mengembangkan kemampuan motorik pada anak usia dini yaitu:

- a. Lokomotor merupakan kemampuan untuk bergerak dari suatu tempat ke tempat lain. Seperti anak melakukan jalan, lari, meluncur, dan *skipping*.
- b. Non Locomotor merupakan pola gerak yang dilakukan di tempat. Contohnya, anak melakukan gerakan berayun, menarik, menolak, menekuk, memegang suatu benda, dan terakhir.
- c. Manipulatif merupakan gerak yang menggunakan alat, obyek lain yang melibatkan koordinasi tangan mata, koordinasi kaki tangan, koordinasi kakimata. Contohnya anak melakukan gerakan melempar, menangkap, memukul, dan sebagainya.

Menurut Dirjen MPDM (2008), kemampuan gerak anak dapat berkembang dan meningkat dengan baik apabila aspek-aspek yang merupakan gerak dasar anak dikembangkan sejak awal. Berikut adalah

aspek-aspek yang berhubungan dengan kesehatan (*health-related aspects*) dan kebugaran jasmani (*motor fitness aspects*) yang dapat diberikan di TK:

- a. Kekuatan adalah kemampuan seseorang menggunakan kelompok otot untuk menahan, memindahkan atau mengangkat beban. Contohnya mendorong meja dan memindahkan kotak.
- b. Daya tahan Kardiovaskuler adalah kemampuan seseorang untuk bekerja dalam waktu yang relatif lama tanpa mengalami kelelahan yang berarti. Contoh berjalan, jalan cepat, dan berlari menempuh jarak dan waktu yang cukup lama.
- c. Power adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan kekuatan maksimum dengan waktu yang secepat-cepatnya. Contohnya adalah lompat katak, meraih benda dengan melompat, dsb.
- d. Kecepatan adalah kemampuan seseorang untuk bergerak atau berpindah dari satu ke tempat yang lain dengan waktu yang sesingkat-singkatnya. Contohnya berlari menuju tempat tertentu dengan cepat.
- e. Keseimbangan adalah kemampuan mempertahankan posisi tubuh dan equilibrium secara bersama-sama selama bergerak dan dalam keadaan tetap (*stationer*). Contohnya adalah berdiri seperti burung bangau mencari makan, berdiri seperti pesawat, tari balet, dsb.
- f. Koordinasi adalah kemampuan seseorang untuk mengintegrasikan bermacam-macam gerakan yang berbeda ke dalam pola gerakan tunggal secara efektif. Contohnya berjalan sambil memantulkan bola ke lantai atau berlari melewati pancang kemudian diakhiri lompat, dsb.

- g. Kelincahan adalah kemampuan seseorang untuk mengubah posisi dan arah dalam waktu yang singkat. Contohnya bermain kejar-kejaran dan menyentuh lawan kemudian bergantian dikejar, berlari berkelok-kelok, dsb.
- h. Waktu Reaksi adalah kemampuan seseorang untuk melakukan gerak secepat-cepatnya sebagai tanggapan (*response*) terhadap rangsangan (*stimulus*) yang timbul melalui indera, syaraf atau *feeling* lainnya sejak awal gerakan hingga berakhirnya gerakan. Contohnya setelah ada aba-aba, anak memegang kepala, hidung, dan telinga dengan cepat. Atau hanya dengan tanda tangan ke bawah anak jongkok, tangan ke atas, anak lompat, dsb.
- i. Ketepatan adalah kemampuan seseorang untuk mengendalikan gerak-gerak bebas terhadap suatu objek atau sasaran. Anak melempar bola tenis masuk ke dalam keranjang (basket) pada jarak lempar tertentu.

Jadi dapat disimpulkan tahap kemampuan motorik kasar anak usia dini meliputi; tahap gerak reflek (usia 4 bulan-1 tahun), gerakan yang dilakukan secara tidak sengaja., tahap gerak permulaan (1-2 tahun), gerakan yang dilakukan oleh anak sejak lahir yang bergantung dengan gerak dasar, tahap gerak fundamental (2-7 tahun), dimana anak usia sekolah berada pada tahap ini. Gerakan yang dilakukan anak melalui aktivitas-aktivitas fisik melalui eksperimen dan eksplor kegiatan, kemampuan perceptual, dan kemampuan fisik. Tahapan-tahapan ini akan didukung dengan komponen gerak seperti lokomotor, non lokomotor, dan *manipulative*, serta tahap

perkembangan anak yang sesuai usianya akan mendukung kemampuan motorik kasar anak.

3. Keseimbangan

Keseimbangan adalah kemampuan untuk mempertahankan keadaan dalam semua gaya linear dan momen yang seimbang (Soedarminto: 2006: 4.36). Keseimbangan adalah kemampuan untuk mempertahankan pusat gravitasi atas dasar dukungan, biasanya ketika dalam posisi tegak.

Keseimbangan terbagi menjadi 2 yaitu statis dan dinamis.

a. Keseimbangan Statis

Keseimbangan statis adalah kemampuan untuk mempertahankan posisi tubuh dimana *Center of Gravity* (COG) tidak berubah. Contoh keseimbangan statis saat berdiri dengan satu kaki, menggunakan papan keseimbangan. Kemampuan tubuh untuk menjaga kesetimbangan pada posisi tetap (sewaktu berdiri dengan satu kaki, berdiri diatas papan keseimbangan). Pada posisi berdiri seimbang, susunan saraf pusat berfungsi untuk menjaga pusat massa tubuh (*center of body mass*) dalam keadaan stabil dengan batas bidang tumpu tidak berubah kecuali tubuh membentuk batas bidang tumpu lain (misalnya : melangkah).

Pada sistem informasi, visual berperan dalam kontras sensitivity (membedakan pola dan bayangan) dan membedakan jarak. Selain itu masukan (*input*) visual berfungsi sebagai kontrol keseimbangan, pemberi informasi, serta memprediksi datangnya

gangguan. Bagian vestibular berfungsi sebagai pemberi informasi gerakan dan posisi kepala ke susunan saraf pusat untuk respon sikap dan memberi keputusan tentang perbedaan gambaran visual dan gerak yang sebenarnya. Masukan (*input*) proprioceptor pada sendi, tendon dan otot dari kulit di telapak kaki juga merupakan hal penting untuk mengatur keseimbangan saat berdiri statik maupun dinamik

Central processing berfungsi untuk memetakan lokasi titik gravitasi, menata respon sikap, serta mengorganisasikan respon dengan sensorimotor. Selain itu, efektor berfungsi sebagai perangkat biomekanik untuk merealisasikan respon yang telah terprogram di pusat, yang terdiri dari unsur lingkup gerak sendi, kekuatan otot, alignment sikap, serta stamina.

Postur adalah posisi atau sikap tubuh. Tubuh dapat membentuk banyak postur yang memungkinkan tubuh dalam posisi yang nyaman selama mungkin. Pada saat berdiri tegak, hanya terdapat gerakan kecil yang muncul dari tubuh, yang biasa disebut dengan ayunan tubuh. Luas dan arah ayunan diukur dari permukaan tumpuan dengan menghitung gerakan yang menekan di bawah telapak kaki, yang disebut pusat tekanan (*center of pressure-COP*). Jumlah ayunan tubuh ketika berdiri tegak dipengaruhi oleh faktor posisi kaki dan lebar dari bidang tumpu.

Posisi tubuh ketika berdiri dapat dilihat kesimetrisannya dengan : kaki selebar sendi pinggul, lengan di sisi tubuh, dan mata menatap ke depan. Walaupun posisi ini dapat dikatakan sebagai posisi yang paling nyaman, tetapi tidak dapat bertahan lama, karena seseorang akan segera berganti posisi untuk mencegah kelelahan.

b. Keseimbangan dinamis

Keseimbangan dinamis adalah kemampuan untuk mempertahankan posisi tubuh dimana (COG) selalu berubah, contoh saat berjalan. Kemampuan ini berarti tubuh dapat mempertahankan kesetimbangan ketika bergerak. Keseimbangan dinamis adalah kemampuan tubuh saat melakukan gerakan atau saat berdiri pada landasan yang bergerak (*dynamic standing*) yang akan menempatkan ke dalam kondisi yang tidak stabil. Keseimbangan merupakan interaksi yang kompleks dari integrasi sistem sensorik (vestibular, visual, dan somatosensorik termasuk *proprioceptor*) dan muskuloskeletal (otot, sendi, dan jaringan lunak lain) yang dimodifikasi/diatur dalam otak (kontrol motorik, sensorik, *basal ganglia*, *cerebellum*, area asosiasi) sebagai respon terhadap perubahan kondisi internal dan eksternal. Dipengaruhi juga oleh faktor lain seperti usia, motivasi, kognisi, lingkungan, kelelahan, pengaruh obat dan pengalaman terdahulu.

4. Manfaat Kemampuan Keseimbangan

Dalam artikel yang berjudul “Perkembangan Keseimbangan Pada Anak Usia 7 s/d 12 Tahun Ditinjau dari Jenis Kelamin”, Permana (2012:

3) menjelaskan manfaat kemampuan keseimbangan diantaranya adalah:

a. Mencegah agar tidak jatuh

Seperti yang telah dijelaskan bahwa keseimbangan adalah kemampuan mempertahankan posisi tubuh. Jadi jelas jika kemampuan keseimbangan tubuh seseorang bagus maka dia tidak akan mudah jatuh.

b. Kemampuan berjinjit untuk menggapai barang yang lebih tinggi

Ketika seseorang memiliki kemampuan keseimbangan yang bagus maka orang tersebut akan mampu mengeksplor kemampuan tersebut untuk melakukan hal-hal lain seperti berjinjit untuk menggapai barang yang lebih tinggi dari tubuhnya.

c. Naik turun tangga

Naik turun tangga adalah kegiatan yang sangat membutuhkan kemampuan keseimbangan, karena untuk berjalan saja seseorang membutuhkan kemampuan keseimbangan apalagi jika permukaan jalan tidak datar misalnya tangga, selain naik turun permukaan tangga juga biasanya tidak terlalu lebar.

d. Berjalan di tepi jalan yang tidak sejajar tanpa jatuh

Berjalan pada permukaan yang tidak sejajar juga membutuhkan kemampuan keseimbangan yang lebih sehingga ketika seseorang

memiliki kemampuan keseimbangan yang bagus maka besar kemungkinan dia dapat melalui permukaan tersebut tanpa jatuh.

e. Menyupport performa gerak dalam cabang olah raga

Dalam kegiatan berolah raga diperlukan gerak fisik, semua gerak fisik memerlukan keseimbangan, koordinasi otot yang kuat, koordinasi mata dan tangan serta kerjasama.

5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Keseimbangan Anak Usia Dini

Dalam artikel yang berjudul *“10 toddler balance milestones that predict future quality of life”*, Mila Adam (2016) menjelaskan beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan keseimbangan anak:

a. Perkembangan Fisik (*Physical Development*)

Perkembangan fisik pada anak seperti tulang dan otot telah berkembang sejak kecil. Hal ini akan membantu tubuh anak memnyiapkan keseimbangan ketika anak berdiri, berjalan, berlari, melompat atau bahkan duduk. Tanpa adanya perkembangan fisik yang berkembang secara normal, kemampuan keseimbangan sulit dicapai.

b. Koordinasi Mata dan Tangan (*Hand Eye Coordination*)

Koordinasi mata tangan adalah kemampuan untuk menggunakan kemampuan mata (visual) sebagai masukan (input) untuk memandu tangan. Hal tersebut merupakan langkah vital lanjutan untuk mencapai kemampuan keseimbangan. Ada banyak upaya yang dapat dilakukan

untuk meningkatkan kemampuan koordinasi mata dan tangan, seperti lempar tangkap bola dan lain sebagainya.

c. Pengolahan Pancaindera (*Sensory Processing*)

Pengolahan pancaindera adalah kemampuan untuk memproses sensor masukan/input pada panca indera yaitu mata, telinga, hidung, kulit dan bahkan mulut (lidah) untuk meneruskan informasi ke otak yang dapat membantu memberikan informasi terkait lingkungan sekitar. Tanpa kemampuan ini anak-anak akan kesulitan untuk merespon stimulus, serta kesulitan dalam mengontrol daya yang keluar dan mempertahankan keseimbangan dalam situasi yang berbeda-beda. Semua alat indera bekerja secara harmoni, saling mendukung satu sama lain untuk menyajikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana berinteraksi dengan dunia sekitarnya, jika salah satu indra kurang berkembang dengan baik maka hal tersebut akan menghambat kemampuan lain dalam keseimbangan.

d. Keterampilan Gerak (*Motor Skill*)

Keterampilan gerak adalah faktor kunci dalam keseimbangan. Gerak motorik kasar adalah kemampuan gerak yang dibutuhkan untuk mengontrol otot besar yang menggerakkan bagian tubuh seperti badan dan lengan serta kaki. Gerak Motorik kasar adalah bentuk perintah untuk belajar keseimbangan seperti bagian-bagian otot tubuh yang mengontrol postur tubuh. Keterampilan gerak yang sesuai bisa diterapkan dalam melatih keseimbangan pada anak-anak.

Menurut Soedarminto (2006: 4.50) fakto-faktor tersebut adalah sebagai berikut;

(a) Tingginya titik berat

Makin tinggi titik bera, maka keseimbangan akan lebih sulit dicapai. Contoh aktifitas berjalan dengan egrang jangkauan dan pertahanan keseimbangan pada kepala sulit dicapai dikarenakan titik berat menjadi lebih tinggi, sehingga makin rendah titik berat maka keseimbangan akan makin stabil.

(b) Letak garis berat

Bila gaya yang ditenggang oleh badan itu gaya kebawah dari gaya gravitasi, maka makin dekat garis berat kepada titik pusat dasar penumpu, makin stabil keseimbangannya.

(c) Luas dasar penumpu

Makin luas dasar penumpu maka keseimbangan badan akin makin stabil. Luas dasar penumpu meliputi bagian badan yang berkenaan dengan permukaan dasar penumpu dan daerah yang ada disekitarnya.

(d) Massa objek

Massa objek makin besar massanya maka keseimbangannya makin stabil. Besar gaya yang dibutuhkan mempengaruhi perubahan dalam gerak sebanding dengan besar massa yang digunakan.

(e) Geseran

Geseran yang tidak cukup besarnya akan menimbulkan kesulitan dalam memelihara keseimbangan, contoh bila kita berjalan diatas lantai yang

licin maka geserannya akan rendah, sehingga keseimbangan akan sulit dicapai.

(f) Posisi segmen-segmen badan

Makin dekat dengan titik-titik berat segmen-segmen pada garis vertical ditengah-tengah dasar penumpu makin stabil keseimbangannya.

(g) Faktor penglihatan dan psikologis

Penguasaan neuromuskular dapat mengurangi rangsangan yang mengganggu keseimbangan badan.

(h) Faktor fisiologis

Semicircular canals (alat keseimbangan dalam tubuh) penting untuk dijaga fungsinya, agar tidak ada gangguan keseimbangan.

6. Aspek atau Indikator Kemampuan Keseimbangan Motorik Kasar

Menurut Direktorat Pembinaan TK dan SD, Ditjen MPDM Depdiknas, kompetensi dasar kemampuan motorik kasar pada anak usia 4 hingga 5 tahun menyebutkan bahwa anak mampu melakukan aktifitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan, keseimbangan dan kelincahan. Untuk merealisasikan kompetensi dasar tersebut dilakukan dengan kegiatan gerak fisik/ jasmani. Dikarenakan kegiatan jasmani maka indikator pencapaiannya terintegrasi dengan aspek kemampuan motorik kasar lainnya yang tidak dapat dipisahkan. Menurut Departemen Pendidikan Nasional tahun 2005 indikator pencapaian kemampuan keseimbangan terintegrasi dengan kemampuan koordinasi.

a) Keseimbangan

Dalam pencapaian keseimbangan anak diharap dapat melakukan gerakan fisik tertentu untuk melatih keseimbangan. Seimbang berarti anak dapat mempertahankan posisi tubuh dan equilibrium secara bersama-sama selama bergerak dan dalam keadaan tetap (*stationer*).

b) Koordinasi

Dalam kemampuan koordinasi anak dituntut memiliki kemampuan untuk mengintegrasikan bermacam-macam gerakan yang berbeda ke dalam pola gerakan tunggal secara efektif.

Dari perpaduan dua kemampuan tersebut ada beberapa indikator pencapaian sebagai berikut:

- a) Anak mampu berjalan maju pada garis lurus, berjalan di atas papan titian, berjalan jinjit
- b) Anak mampu berjalan mundur dan ke samping pada garis lurus sejauh 1-2 meter
- c) Anak mampu meloncat dari ketinggian 20-30 cm
- d) Anak mampu memanjat dan bergantung
- e) Anak mampu berdiri di atas satu kaki selama 10 detik
- f) Anak mampu berlari sambil melompat
- g) Anak mampu menendang bola dengan terarah
- h) Anak mampu merayap dan merangkak lurus ke depan
- i) Anak mampu bermain dengan simpai (bebas, melompat dalam simpai, merangkak dalam terowongan dari simpai, dll.

- j) Anak mampu menirukan berbagai gerakan binatang/hewan
- k) Anak mampu meniru gerakan tanaman yang terkena angin (sepoi-sepoi dan angin kencang)
- l) Anak mampu naik sepeda roda dua (belum seimbang)

Dalam buku Pengembangan Kemampuan Motorik kasar di TK (2005:18) disebutkan bahwa aktivitas fisik yang dirancang dan disusun dalam rangka meningkatkan kemampuan motorik kasar anak sebaiknya menyesuaikan dengan kurikulum yang dibuat oleh Depdiknas. Namun demikian untuk memberikan daya tarik dan anak-anak senang melakukannya, dapat dibuat modifikasi aktivitas yang tidak menyimpang dari kompetensi yang ingin dicapai, sehingga untuk meningkatkan kemampuan keseimbangan motorik kasar dapat dilakukan melalui permainan bakiak tempurung. Dan mengacu pada indikator yang ditentukan oleh kurikulum Depdiknas, indikator pencapaian kemampuan keseimbangan motorik kasar dengan permainan bakiak tempurung, dijabarkan sebagai berikut;

- a) Anak mampu berjalan maju pada garis lurus, berjalan jinjit,
- b) Anak mampu berjalan mundur dan ke samping pada garis lurus sejauh 1-2 meter,
- c) Anak mampu berjalan dengan berbagai arah, langkah dan kecepatan,
- d) Anak mampu berdiri di atas satu kaki selama 10 detik,
- e) Anak mampu berjalan dengan media bakiak tempurung.

Menurut kurikulum tahun 2013 pembelajaran dilakukan dengan pembelajaran tematik, dalam hal ini aspek-aspek yang diberikan kepada anak lebih bersifat tematik integrative. Perkembangan motorik kasar dan halus pada anak usia 4-5 tahun, menurut kurikulum tahun 2013 adalah sebagai berikut:

- a) Anak mampu melakukan berbagai kegiatan motorik kasar dan halus yang seimbang terkontrol dan lincah;
- b) Anak mampu melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan bergelayutan (berkibar);
- c) Anak mampu melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan melompat meloncat, dan berlari secara terkoordinasi;
- d) Anak mampu melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melempar sesuatu secara terarah;
- e) Anak mampu melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu menangkap bola dengan tepat;
- f) Anak mampu melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan antisipasi (misal: permainan lempar bola);
- g) Anak mampu melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu menendang bola secara terarah
- h) Anak mampu melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu memanfaatkan alat permainan di dalam dan luar ruang;
- i) Anak mampu melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu

menggunakan anggota badan untuk melakukan gerakan halus yang terkontrol (misal: meronce).

Indikator perkembangan motorik kasar pada anak menurut Sujiono (2008:156) antara lain;

- a) Memutar dan mengayun lengan. Anak mampu melakukan gerakan memutar dan mengayun lengan.
- b) Membungkukkan badan. Anak mampu melakukan gerakan membungkukkan badan.
- c) Berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara, misalnya berjalan maju, berjalan mundur. Dan berjalan berjinjit.
- d) Melompat ke berbagai arah dengan satu kaki, misalnya berjalan maju, melompat ke depan dan melompat ke belakang.
- e) Berjalan dengan tumit, berjalan diatas satu kaki dengan seimbang.
- f) Bertepuk tangan membentuk irama.

Dari indikator-indikator diatas, dapat disimpulkan bawa keseimbangan meliputi keseimbangan statis dan dinamis. Keseimbangan statis meliputi; anak mampu berdiri di atas satu kaki selama 10 detik, anak mampu membungkuk, anak mampu berdiri dan menirukan gerakan hewan (bangau). Indikator keseimbangan dinamis meliputi; anak mampu berjalan maju pada garis lurus, berjalan diatas papan titian, berjalan berjinjit, anak mampu berjalan mundur ke samping pada garis lurus sejauh 1-2 meter, anak mampu naik sepeda roda dua (belum sempurna).

7. Peran Pendidik dalam Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini

Sumantri (2005: 169) Pendidik berperan sangat penting dalam membantu memfasilitasi dan memberikan pengawasan bagi perkembangan anak didiknya. Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh pendidik dalam proses khususnya motorik kasar pada anak usia dini (3-6 tahun) sebagai berikut:

a. Kesiapan Belajar

Apabila kegiatan pengembangan keterampilan motorik itu dikaitkan dengan kesiapan belajar, maka yang dipelajari dengan waktu usaha yang sama oleh orang yang sudah siap akan lebih unggul ketimbang oleh orang yang belum siap untuk belajar.

b. Kesempatan Belajar

Banyak anak yang tidak berkesempatan untuk mempelajari motorik karena hidup dalam lingkungan yang tidak menyediakan kesempatan belajar atau karena orang tua takut hal yang demikian akan melukai anaknya.

c. Kesempatan berpraktik/latihan

Anak harus diberi waktu untuk berpraktik/latihan sebanyak yang diperlukan untuk menguasai. Meskipun demikian kualitas praktik/latihan jauh lebih penting ketimbang kualitasnya.

d. Model yang baik

Dalam mempelajari aktivitas motorik, terutama gerakan yang cukup sulit meniru suatu model memainkan peran yang penting, maka untuk mempelajari suatu dengan baik, anak harus mencontoh dengan baik.

e. Bimbingan

Untuk dapat meniru seperti model dengan baik dan benar, anak membutuhkan bimbingan yang terarah. Bimbingan membantu anak membetulkan sesuatu kesalahan sebelum kesalahan yang diperbuat berlanjut sehingga menyebabkan kesulitan sulit dibetulkan.

f. Motivasi

Motivasi belajar penting untuk mempertahankan minat dari ketertinggalan. Untuk mempelajari, sumber motivasi adalah kepuasan pribadi yang didapatkan oleh anak dari kegiatan yang ia lakukan.

B. Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini menurut NAEYC (*National Assosiation Education forYoung Children*) adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usiaantara 0-8 tahun, pada usia tersebut manusia sedang berada dalam prosespertumbuhan dan perkembangan (Hartati, 2005:7) Berbeda dengankonsep di negara maju, di Indonesia pendidikan anak usia dini didefinisikan sebagai pendidikan untuk anak usia 0-6 tahun, bukan 0-8 tahun (Suyanto, 2005:33).

Berdasarkan paparan di atas, terdapat perbedaan pandangan tentang anak usia dini di negara maju dan di Indonesia. Anak usia dini di negara maju merupakan sekelompok individu yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, sedang di Indonesia merupakan sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-6 tahun. Anak usia dini dalam penelitian ini adalah anak yang berada di TK kelompok A, yakni anak dengan rentang usia 4-5 tahun.

2. Dimensi Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Mursid (2015: 4) faktor-faktor yang mempengaruhi sikap seseorang terhadap perubahan dalam perkembangan, meliputi;

a. Penampilan diri

Perubahan yang dapat meningkatkan tampilan diri akan cenderung untuk diterima dan diulangi lagi, sedangkan perubahan-perubahan yang dapat mengurangi penampilan akan ditolak atau berusaha untuk ditutupi.

b. Perilaku

Perubahan perilaku memalukan seperti yang terjadi pada anak usia dini akan berpengaruh pada perkembangan perilaku selanjutnya.

c. Stereotip budaya

Stereotip budaya yang sering kali dikaitkan dengan ciri khas manusia pada tahap tertentu. Stereotip budaya tersebut dipakai untuk menilai orang dalam usia dini atau pada tahap perkembangan dini.

d. Nilai-nilai budaya

Setiap budaya memiliki nilai yang dikaitkan dengan usia-usia yang berbeda. hal ini akan mempengaruhi penyikapan masyarakat terhadap kelompok usia tertentu lebih menyenangkan atau meremehkan disbanding dengan usia lainnya.

e. Perubahan peranan

Sikap seseorang dari dari berbagai usia dipengaruhi oleh peran yang mereka mainkan. Adakalanya berupa sikap yang lebih baik atau sebaliknya.

f. Pengalaman pribadi

Pengalaman pribadi mempunyai pengaruh yang besar terhadap sikap individu ketika menghadapi perubahan dalam perkembangan. Karena kewenangan dan kewibawaan bisa dipertajam dari pengalaman yang pernah diperoleh, sebaliknya orang akan cenderung meninggalkan pengalaman yang menyebabkan mereka menjadi diremehkan.

C. Hakikat bermain anak usia dini

1. Hakikat Bermain

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan demi kesenangan. Bermain dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar Musfiroh (2005: 2). Meskipun sama-sama mengandung aktivitas, bermain dibedakan dengan bekerja. Kegiatan dalam bermain menimbulkan efek kesenangan bagi pelakunya.

Selanjutnya, bermain merupakan kegiatan yang dapat menstimulasi perkembangan kognitif, psikososial, fisiologis, bahasa dan komunikasi.

Santoso (2002:5) menyatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Hartati (2005: 85) bermain merupakan sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal karena memiliki pengaruh terhadap perkembangan.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain adalah sebuah kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak untuk mengembangkan aspek perkembangan pada diri anak yang bersifat sukarela, dan dapat dilakukan secara bebas baik dalam kelompok maupun tunggal. Filsuf Frobel (Tedjasaputra, 2001: 1) menyatakan bahwa melalui bermain didalam pembelajaran itu penting karena anak akan menjadi guru pada dirinya sendiri lewat pengalaman-pengalaman yang mereka lewati.

2. Teori Bermain

Suyanto (2005: 120) Teori klasik menerangkan bahwa ada empat alasan mengapa anak suka dengan bermain dengan dasar sebagai berikut:

a. Kelebihan energi

Teori yang didukung antaranya oleh filsuf Inggris Herbert Spencer yang mengatakan bahwa anak memiliki energi yang digunakan untuk mempertahankan hidup. Pada anak normal jika mereka kelebihan energi akan menggunakannya untuk bermain.

b. Rekreasi dan Relaksasi

Teori ini mengatakan bahwa bermain dilakukan anak untuk menyegarkan tubuh. Apabila energi sudah digunakan untuk melakukan pekerjaan, anak akan kelelahan dan kurang semangat. Dengan bermain anak akan memperoleh kembali energinya sehingga anak akan lebih aktif lagi.

c. Instink

Bermain pada anak merupakan sifat bawaan anak yang digunakan anak untuk mempersiapkan diri melakukan peran sebagai orang dewasa.

d. Rekapitulasi

Teori ini mengatakan bahwa bermain sendiri adalah peristiwa mengulang kembali apa yang telah dilakukan oleh nenek moyang dan sekaligus mempersiapkan diri untuk hidup pada jaman sekarang.

Sigmund Freud dalam Prayetno (2012:17) mengemukakan teori Psychoanalytic bahwa bermain adalah upaya

mengekspresikan dorongan impulsive sebagai cara mengurangi kecemasan yang berlebihan pada anak.

Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain adalah upaya mengekspresikan dorongan impulsif untuk mengurangi kecemasan, menyalurkan kelebihan energi, sarana rekreasi dan relaksasi serta upaya untuk mempersiapkan diri melakukan peran sebagai orang dewasa.

3. Fungsi Bermain

Bermain merupakan faktor terpenting dalam kegiatan pembelajaran dimana bermain harus menjadi jiwa dari setiap kegiatan pembelajaran anak usia dini. Santrock (2002:113) menjelaskan bahwa fungsi bermain pada saat ini secara terus menerus yang memberikan pengalaman menekan pada anak. Beberapa nilai yang terkandung dalam bermain yang berfungsi bagi perkembangan anak adalah nilai fisik dan kesehatan, dimana melalui bermain anak dapat melatih dan mengembangkan otot-ototnya dan bagian tubuh lainnya yang selanjutnya akan memberi efek sehat dan bugar pada diri anak.

NAEYC (*National association for the education of young children*) dan ACEI (*Association for childhood education international*) menegaskan bahwa bermain memungkinkan anak mengeksplorasi dunianya, mengembangkan kemampuan sosial, membantu anak mengekspresikan apa yang mereka rasakan dan mereka pikirkan,

memberi kesempatan pada anak menemukan dan menyelesaikan masalah.

Musfiroh (2005: 14) menyatakan beberapa ahli pengikut Vygotsky yakin bahwa bermain mempengaruhi perkembangan anak melalui tiga cara. Pertama, bermain menciptakan *zone of proximal development* (ZPD) pada anak, yakni wilayah yang menghubungkan antara kemampuan potensial anak. Kedua, bermain memfasilitasi separasi (pemisahan) pikiran dari objek dan aksi. Ketiga, bermain mengembangkan penguasaan diri, dalam bermain anak tidak dapat bertindak sembarangan.

Dworetzy (Hartati 2005: 85) mengemukakan bahwa ada beberapa kriteria bermain yaitu:

- a. Motivasi intrinsik, bermain dimotivasi dari dalam diri anak sendiri, dilakukan oleh anak sendiri dan tidak ada tuntutan masyarakat atau fungsi tubuh.
- b. Pengaruh positif, bermain memberikan pengaruh tingkah laku yang menyenangkan untuk dilakukan.
- c. Bukan dikerjakan sambil lalu, bermain lebih bersifat pura-pura atau menirukan tidak perlu mengikuti urutan yang sebenarnya.
- d. Cara bermain lebih diutamakan daripada tujuannya, anak lebih tertarik pada tingkah laku suatu hal daripada hasil akhir yang dikeluarkan.

e. Kelenturan, bermain merupakan sebuah perilaku yang lentur yang sengaja ditunjukkan baik dalam bentuk maupun hubungan dan berlaku dalam setiap situasi.

Mutiah (2010: 113) fungsi bermain terhadap sensoris motor penting untuk mengembangkan otot-otot dan energi yang ada. Seperti di ketahui bahwa anak-anak memiliki energi lebih yang harus disalurkan.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain adalah untuk memberi kesempatan pengalaman untuk mengeksplorasi dunianya, mengembangkan kemampuan sosial, membantu anak mengekspresikan apa yang mereka rasakan dan mereka pikirkan, memberi kesempatan pada anak menemukan dan menyelesaikan masalah. Selain itu bermain juga dapat memberikan rasa bugar pada raga anak.

4. Perkembangan kemampuan bermain

Mildred Parten (Hartati 2005: 87) mengamati perkembangan bermain pada anak dan mendapatkan bahwa pola perkembangan bermain menggambarkan pola perkembangan sosial anak. Berikut 6 golongan perkembangan bermain: *Unoccupied Play* (tidak benar-benar terlibat dalam kegiatan); *Solitary play* (bermain sendiri); *Onlooker play* (pengamat); *Parallel play* (bermain paralel); *Associative play* (bermain asosiatif); *Cooperativ play* (bermain bersama).

Moeslichaton (Hartati 2005: 89) menggolongkan kegiatan bermain berdasarkan pada kegemaran anak yaitu:

- a. Bermain bebas dan spontan, kegiatan bermain yang tidak memiliki peraturan aturan main. Kegiatan dilakukan sebagian besar secara mandiri, dan anak akan bermain sampai anak tidak berminat lagi karena bosan ataupun capek. Misalnya anak mengeksplorasi alat permainan secara intensif untuk mengetahui cara kerja alat permainan.
- b. Bermain pura-pura, bermain yang menggunakan daya khayal anak dengan menggunakan bahasa atau berpura-pura menjadi tokoh tertentu, benda tertentu, binatang tertentu yang tidak dilakukan di dunia nyata. Bermain pura-pura sendiri dibedakan menjadi 3 yaitu:
 - c. minat pada personifikasi, misalnya berbicara pada boneka atau benda.
 - d. menggunakan perlalatan, misal bermain dengan gelas kosong.
 - e. bermain pura-pura dalam situasi tertentu, misal bermain dokter-dokteran.
- f. Bermain dengan cara membangun atau menyusun, suatu permainan yang mengembangkan kreativitas anak, setiap anak akan menggunakan imajinasi mereka untuk membentuk suatu bangunan mengikuti daya khayalnya. Misalkan pada awalnya anak hanya mengumpulkan lego tanpa mengetahui tujuannya,

kemudian timbul keinginan untuk membentuk sebuah bangunan yang sudah anak kenal.

- g. Bertanding dan berolahraga, dilakukan untuk menguji kemampuan yang dimiliki pada diri anak.

D. Pengertian Permainan Tradisional

Menurut Danandjaja (2013:1), permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan berupa permainan anak-anak yang beredar baik secara lisan maupun secara anggota kolektif yang berbentuk tradisional yang di wariskan secara turun temurun hingga memiliki berbagai variasi dalam satu jenis permainan.

Atiek soepandi memaparkan bahwa permainan adalah kegiatan untuk menghibur hati baik itu menggunakan alat atau tidak. Sedangkan yang disebut tradisional adalah sesuatu yang dituturkan atau diwariskan secara turun temurun dengan tujuan hiburan atau menyenangkan hati.

Kurniati menjelaskan bahwa permainan tradisional akan melatih setiap potensi anak yang dicerminkan dalam setiap perilaku adaptasi sosial dengan selalu melestarikan dan juga mencintai budaya nusantara. Dalam penjelasannya, kurniati memaparkan bahwa permainan tradisional di Jawa pada umumnya bersifat edukatif, dan juga didalamnya mengandung unsur pendidikan jasmani, kecermatan kelincahan, daya fikir, serta apresiasi terhadap unsur seni, dan membuat pikiran lebih segar.

Dengan demikian, dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah kegiatan anak-anak yang bertujuan untuk

menghibur hati baik menggunakan alat atau tidak, diwariskan secara turun temurun sehingga memiliki berbagai variasi dalam permainannya dan permainan ini dapat melatih potensi anak berupa daya adaptasi sosial, pendidikan jasmani, kecermatan, daya fikir serta apresiasi terhadap unsur seni.

1. Manfaat Permainan Tradisional

Terdapat banyak manfaat dari permainan tradisional untuk perkembangan anak. Menurut Fathiyah (2015:18) permainan tradisional memiliki banyak manfaat yang baik untuk perkembangan anak karena fisik dan emosi anak terlibat langsung sehingga dapat mempengaruhi pertumbuhannya. Dan apabila permainan modern dikombinasikan dengan permainan tradisional maka akan memberikan manfaat yang saling melengkapi bagi perkembangan anak, karena dalam permainan modern anak mendapat manfaat yang bersifat fisik, psikologis, dan aspek sosial. Adapun manfaat dari permainan tradisional yang dapat mempengaruhi perkembangan anak adalah:

- a. Mengembangkan kecerdasan intelektual pada anak Contohnya dalam permainan dakon, pada permainan dakon ini melatih otak kiri anak dan melatih anak menggunakan strategi agar dapat mengumpulkan biji lebih banyak dari lawan.
- b. Mengembangkan kecerdasan emosi pada anak Contohnya dalam permainan layang- layang, pada permainan layang layang ini anak dilatih mulai dari proses pembuatan layang layang, yang mana kedua sisinya harus seimbang agar bisa terbang, dan saat menerbangkannya anak

dituntut untuk sabar mencari arah angin yang tepat untuk menerbangkan layang layang, dan menggerakkan tali layang layang dengan gerakan yang tepat agar tali tidak putus.

- c. Mengembangkan daya kreatifitas pada anak Contohnya pada permainan pesawat pesawatan yang terbuat dari kertas, kardus dan lain lain. Permainan ini melatih kreatifitas pada anak, mulai anak tersebut mencari bahan untuk membuat pesawat pesawatan, membayangkan dan merancang agar pesawat pesawatan terlihat lebih menarik.
- d. Meningkatkan kemampun bersosialisasi Contohnya pada permainan gobak sodor, permainan yang bersifat kelompok ini memberi kesempatan pada anak untuk bersosialisasi. Selain kebersamaan, anak diajarkan untuk mentaati peraturan, bergiliran, dan juga solidaritas dalam bermain.
- e. Melatih kemampuan motorik Contohnya pada permainan engklek, ketika anak melompat dengan satu kaki dan anak berusaha untuk menyeimbangkan tubuhnya dan lompatan yang dilakukan itu baik untuk metabolisme tubuh anak. Itulah manfaat manfaat permainan tradisional yang bagus untuk perkembangan anak, meskipun sudah berkurang sarana maupun prasarana untuk bermain, kita sebagai generasi muda yang pernah mengalami masa kecil dan pernah memainkan permainan tradisional tersebut, memiliki kewajiban untuk meneruskan warisan budaya ini kepada generasi selanjutnya, dengan begitu anak-anak di masa yang akan datang dapat merasakan bermain permainan tradisional

dan tumbuh menjadi anak yang cerdas dalam menjalani kehidupannya ketika dewasa.

Menurut ZainalFuadi (2017:1) manfaat permainan tradisional ada lima yaitu:

a) Kreatifitas

Permainan tradisional memicu kreatifitas anak karena seorang anak tidak akan kehabisan ide untuk membuat apapun sebagai permainan.

b) Menyehatkan

Permainan tradisional menyehatkan karena banyak permainan yang melatih fisik, ketangkasan serta menggerakkan tubuh mereka dan mengeluarkan keringat.

c) Banyak Teman

Permainan tradisional membuat anak memiliki lebih banyak teman, karena permainan tradisional akin lebih seru jika dimainkan lebih dari dua orang. Permainan tradisional juga membuat seorang anak lebih pandai bergaul dan bersosialisasi dengan lingkungannya.

d) Sportif

Permainan tradisional melatih anak menjadi lebih sportif, misalnya ia bersedia mengakui kesalahan atau pelanggaran yang ia lakukan. Karena biasanya anak yang curang akin terkena sanksi dari teman-temannya.

e) Percaya Diri

Permainan tradisional membuat anak lebih percaya diri, karena setiap anak yang bermain pernah merasakan kemenangan dan mengungguli teman-teman lainnya.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki banyak manfaat, diantaranya; mengembangkan kecerdasan intelektual dan emosi, kreatifitas, kemampuan sosialisasi, percaya diri dan menambah teman dan menyehatkan.

E. Bakiak Tempurung

1. Sejarah Permainan Bakiak Tempurung

Menurut Danandjaja (2013: 6) permainan Bakiak Batok (tempurung) atau Batok Kelapa, yang berasal dari Provinsi Sulawesi Selatan ini, biasanya dimainkan oleh suku Bugis. Bagi suku Bugis sendiri permainan ini dikenal dengan nama *Majjeka*, yang berasal dari kata *jeka* yang artinya *jalan*. Bakiak tempurung, mungkin untuk anak-anak pedesaan zaman dahulu nama itu bukan nama yang asing. Bahkan anak-anak pedesaan sangat fasih bermain bakiak sederhana tersebut. Akan tetapi saat ini, sangat jarang ditemui anak-anak yang memainkan Bakiak Batok, bahkan mungkin banyak anak yang tidak mengetahui bagaimana bentuk Bakiak Batok.

Sebagian wilayah Sumatera Barat, permainan ini dikenal dengan nama Tengak-tengak dari kata Tengak (pincang), Ingkau yang dalam bahasa Bengkulu berarti sepatu bambu dan di Jawa Tengah dengan nama Jangkungan yang berasal dari nama burung berkaki panjang. Bakiak sendiri berasal dari bahasa Lampung yang berarti terompah pancung yang terbuat dari bambu bulat panjang. Dalam bahasa Banjar di Kalimantan Selatan disebut batungkau.

Banyak manfaat yang bisa diambil dari Bakiak Batok ini. Diantaranya memberikan kegembiraan pada anak, mengasah kreativitas anak serta melatih motorik halus dan motorik kasar anak. Selain itu, Bakiak Batok juga melatih semangat anak dan mengajarkan anak untuk dapat memanfaatkan bahan di sekitar.

Untuk membuat Bakiak Batok cukup mudah. Bahan-bahan yang dibutuhkan juga sangat mudah didapatkan di pasaran. Hanya dengan bahan tempurung kelapa atau yang familiar disebut batok, tali dan alat untuk melubangi batok, kita sudah dapat membuat Bakiak Batok.

Selain mengenal bakiak dari kayu, anak-anak masyarakat Jawa masa lalu juga mengenal bakiak bathok atau tempurung. bakiak jenis terakhir ini dibuat dari bahan dasar tempurung kelapa yang dipadu dengan tali plastik atau dadung. Fungsi utama sama, seperti alat permainan tradisional lain, yakni diciptakan dan dibuat untuk bermain bagi dunia anak. Permainannya pun cukup mudah, kaki tinggal diletakkan ke atas masing-masing tempurung, kemudian kaki satu diangkat, sementara kaki lainnya tetap bertumpu pada batok lain di tanah seperti layaknya berjalan.

Anak-anak sekarang memang tidak harus memainkan kembali permainan-permainan tradisional, termasuk dolanan bakiak tempurung. Namun paling tidak generasi tua saat ini bisa mengenalkan kepada generasi muda sekarang. Tentu dengan harapan agar generasi muda sekarang bisa mengenal sejarah kebudayaan nenek moyangnya, termasuk dalam lingkup permainan tradisional dan akhirnya bisa menghargai karya

dan identitas bangsanya sendiri walaupun teknologi yang diterapkan kala itu sangat sederhana.

2. Alat Permainan

Permainan tradisional yang menggunakan alat seperti permainan egrang, pada umumnya bahan dasarnya banyak diperoleh di sekitar lingkungan anak. Bathok dalam bahasa Indonesia disebut tempurung. Tempurung yang dipakai biasanya berasal dari buah kelapa tua yang telah dibersihkan dari sabutnya. Kemudian tempurung itu dibelah menjadi dua bagian. Isi kelapa dikeluarkan dari tempurung. Tempurung yang terbelah menjadi dua bagian ini kemudian dihaluskan bagian luarnya agar kaki yang berpijak di atasnya bisa merasa nyaman. Masing-masing belahan tempurung kemudian diberi lubang di bagian tengah. Masing-masing lubang tempurung dimasuki tali sepanjang sekitar 1,5 - 2 meter dan diberi pengait. Tali yang digunakan biasanya tali lembut dan kuat, bisa berupa tali plastik atau dadung yang terbuat dari untaian serat. Jadilah sebuah permainan tradisional yang disebut egrang bathok atau bakiak tempurung.

3. Peserta Permainan

Para peserta permainan bakiak tempurung kelapa tidak terbatas untuk dimainkan oleh anak laki-laki, tetapi juga dipakai untuk bermain anak perempuan antara usia 4-12 tahun, (TK A, Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Pertama (SMP)), akan tetapi tidak menutup kemungkinan permainan ini dilakukan oleh orang dewasa.

4. Tempat dan Waktu Permainan

Permainan tradisional bakiak tempurung kelapa tidak bisa dimainkan di dalam ruangan, melainkan harus dimainkan di luar ruangan, khususnya di tanah lapang yang berukuran luas dan tidak terbatas. Selain itu, permainan bakiak tempurung kelapa sebaiknya dimainkan di tempat yang beralaskan tanah, bukan di ubin atau alas lantai lainnya yang berkontur keras. Sedangkan waktu untuk memainkan permainan bakiak tempurung kelapa sebenarnya tidak terbatas, namun biasanya permainan ini dimainkan pada waktu pagi, siang dan menjelang sore hari.

5. Cara Memainkan

Menurut Danandjaja (2013: 8) permainan bakiak tempurung kelapa bisa dimainkan secara individu maupun kelompok. Kadang-kadang, permainan ini di masa-masa lalu, biasa pula dipakai untuk perlombaan. Tentu di sini anak diuji ketangkasan dan kecepatan berjalan di atas bakiak tempurung kelapa. Anak yang paling cepat berjalan tanpa harus jatuh dianggap sebagai pemenang. Namun sering pula secara individu anak bermain bakiak tempurung dalam situasi santai. Cara mainnya yakni anak cukup menjepitkan jari kaki (seperti menggunakan sandal jepit) diantara tali, kemudian jalan layaknya orang berjalan biasa.

6. Manfaat Permainan Bakiak Tempurung

Menurut Danandjaja (2013: 10) ada beberapa manfaat bakiak tempurung diantaranya adalah:

- a. Anak menjadi lebih kreatif

Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan. Selain itu, permainan tradisional tidak memiliki aturan secara tertulis. Biasanya, aturan yang berlaku, selain aturan yang sudah umum digunakan, ditambah dengan aturan yang disesuaikan dengan kesepakatan para pemain. Di sini juga terlihat bahwa para pemain dituntut untuk kreatif menciptakan aturan-aturan yang sesuai dengan keadaan mereka.

b. Terapi terhadap anak.

Saat bermain, anak-anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa, dan bergerak. Kegiatan semacam ini bisa digunakan sebagai terapi untuk anak-anak yang memerlukannya kondisi tersebut.

c. Melatih insting dan ketepatan dalam bertindak.

Dengan memainkan permainan bakiak tempurung, seseorang akan berusaha memaksimalkan instingnya agar memperoleh hasil yang baik. Selain itu, permainan ini juga akan membiasakan seseorang berpikir cepat dan tepat dalam melakukan sesuatu.

d. Meningkatkan ketahanan fisik maupun mental.

Dengan melakukan permainan bakiak tempurung, ketahanan tubuh seseorang akan meningkat karena permainan ini membutuhkan aktivitas fisik yang cukup prima. Selain itu, ketahanan mental pun akan meningkat karena dalam permainan ini juga menuntut kestabilan mental.

e. Melatih sportivitas dalam berkehidupan.

Terkadang, permainan bakiak tempurung dimainkan dalam bentuk kelompok atau sebagai perlombaaan, sehingga sportivitas harus tetap dijunjung.

f. Memupuk tingkat sosialisasi dalam pergaulan.

Permainan ini bisa dimainkan dalam bentuk perlombaan, jadi tidak menutup kemungkinan ada sosialisasi antar pemainnya.

g. Menjaga kelestarian tradisi dan kearifan lokal.

Permainan bakiak tempurung merupakan produk asli Indonesia, dengan memainkan alat permainan tradisional ini, secara langsung dapat melestarikan kebudayaan yang dimiliki negara kita.

Pada anak usia Taman Kanak-kanak telah tampak otot-otot tubuh yang berkembang sehingga memungkinkan mereka untuk melakukan berbagai keterampilan, dan letak gravitasi semakin berada di bagian bawah tubuh sehingga keseimbangan ada pada tungkai bawah (Rismayhanti ,2012). Salah satu jenis permainan yang dapat dijadikan sebagai program latihan keseimbangan pada anak usia dini adalah permainan tradisional bakiak tempurung kelapa. Kata bakiak memiliki makna yaitu alat yang digunakan untuk berjalan layaknya alas kaki. Sesuai namanya, permainan ini berasal dari bahan dasar tempurung kelapa yang dipadukan dengan tali tambang halus.

Menurut Lahay dkk (2013), permainan bakiak tempurung kelapa memiliki manfaat untuk mengembangkan dan mengontrol gerakan motorik

anak. Selain itu, permainan bakiak tempurung kelapa juga akan meningkatkan kekuatan otot tungkai, kaki, *abdomen*, lengan dan tangan, sehingga dapat melatih keseimbangan serta kelenturan tubuh. Saat bermain bakiak tempurung kelapa, anak harus berjalan diatas tempurung kelapa yang memiliki luas permukaan dengan diameter sekitar kurang lebih 10 cm, sehingga keseimbangan sangat dibutuhkan untuk bermain permainan ini. Semua aspek tersebut (*somatosensorik, visual, vestibular*) akan mengenali dan mulai beradaptasi dengan lingkungan dan perubahan yang terjadi pada tubuh anak. Melalui sistem visual, hal tersebut akan diinformasikan oleh *tractus tectocerebellaris* ke *cerebellum*, sehingga *cerebellum* memberikan informasi agar sistem *musculoskeletal* dapat bekerja secara sinergis untuk mempertahankan keseimbangan tubuh. Selain memerlukan konsentrasi saat berjalan dengan menggunakan bakiak tempurung, dalam penelitian ini anak diharap dapat berkonsentrasi pula pada membilang angka.

F. Hubungan antar variabel

Menurut Sugiyono (2008: 39) variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. Variabel dapat digolongkan menjadi variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi, sementara itu variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi. Adapun variabel dalam penelitian ini adalah permainan bakiak

tempurung sebagai variabel bebas, dan kemampuan keseimbangan sebagai variabel terikat.

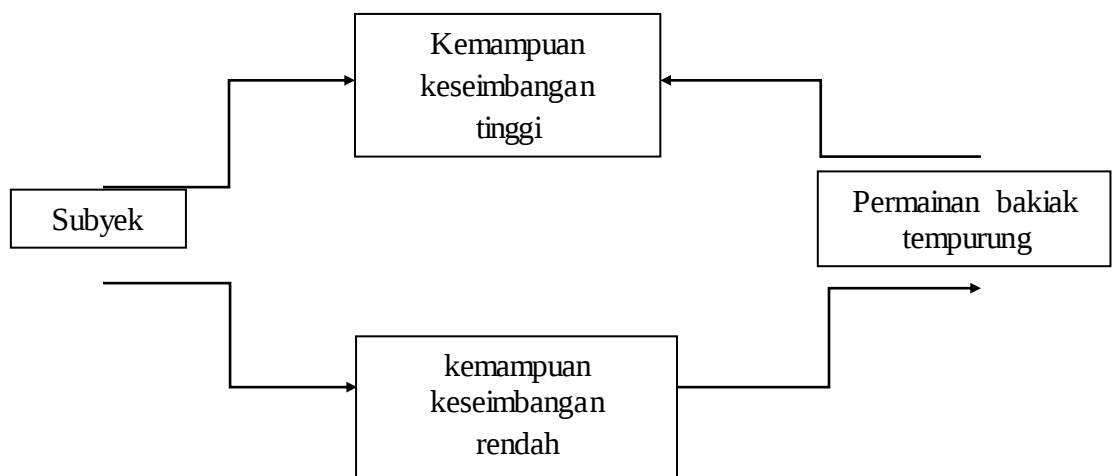
Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan permainan bakiak tempurung yang diyakini dapat meningkatkan kemampuan keseimbangan pada anak PAUD. Hal ini didasarkan pada faktor-faktor kemampuan keseimbangan anak dapat distimulus melalui permainan bakiak tempurung. Kestabilan keseimbangan tubuh dapat diperoleh dengan berbagai latihan yang sebaiknya diberikan sejak usia 0-6 tahun atau masa emas dimana terjadi proses tumbuh kembang yang pesat dan anak mulai peka terhadap stimulasi sehingga perkembangan anak harus dioptimalkan. Untuk itu, melatih keseimbangan anak dimasa *golden age* sangat penting. Salah satu metode kegiatan untuk mengembangkan kemampuan keseimbangan motorik kasar adalah dengan kegiatan permainan.

G. Kerangka Berfikir

Penelitian ini bertolak pada belum berkembangnya kemampuan motorik kasar anak, utamanya kemampuan keseimbangan yang belum maksimal, sehingga perlu adanya latihan khusus dengan bermain yang bertujuan meningkatkan perkembangan motorik anak. Hal tersebut diduga karena metode yang digunakan belum maksimal. Berdasarkan pemikiran tersebut penulis merancang pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar sebagai pengamatan untuk mengetahui keberhasilan dari kegiatan bermain yang diterapkan. Diwujudkan

melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang peneliti lakukan dalam rangka peningkatan motorik kasar melalui pendekatan bermain bakiak tempurung pada anak-anak kelompok A Raudlatul Atfal.

Berkaitan dengan penelitian ini maka kerangka pemikiran dapat digambarkan sebagai berikut :



Bagan 1 :Kerangka Pemikiran

Dari gambar tersebut dapat dijelaskan bahwa kegiatan bermain bakiak tempurung secara langsung melatih anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar. Kegiatan yang rutin dilakukan oleh anak dalam bermain dengan bakiak tempurung tentunya akan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak utamanya dari aspek keseimbangan.

H. Hipotesis

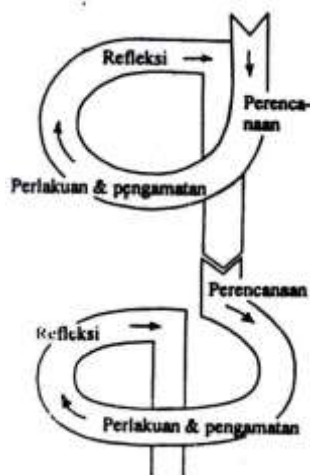
Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah “permainan bakiak tempurung efektif untuk meningkatkan kemampuan keseimbangan pada anak usia dini”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis dan Mc. Taggart. Model penelitian ini tidak hanya digunakan satu kali tetapi digunakan berkali-kali hingga hasil yang diharapkan tercapai. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini terdapat empat komponen yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Adapun skema alur tindakan model Kemmis& Mc. Taggart sebagai berikut:



Gambar 1. Desain penelitian Kemmis&Mc.Taggart

Empat langkah utama dalam penelitian tindakan kelas, dari setiap siklus terdiri dari 4 tahapan, tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan, langkah yang dilakukan oleh guru ketika akan melakukan tindakan.
2. Pelaksanaan, implementasi dari perencanaan yang sudah dibuat.

3. Pengamatan, proses mencermati jalannya pelaksanaan tindakan. Hal yang diamati adalah hal yang disebutkan dalam pelaksanaan. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan format pengamatan.
4. Refleksi, refleksi dilakukan dalam upaya evaluasi yang dilakukan guru dan tim pengamat dalam penelitian tindakan kelas.

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Setting penelitian berarti latar dan keadaan yang dijadikan lokasi penelitian, tempat yang dijadikan lokasi pada penelitian. Penelitian ini dilakukan di RA Dlimas Tegalrejo Kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2016/2017.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Desember, dimana peneliti melakukan observasi awal di RA tersebut. Penelitian ini dilanjutkan pada bulan April hingga Juni 2017.

C. Subyek Penelitian.

Subyek penelitian adalah individu-individu yang menjadi sasaran dalam penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi subyek adalah siswa RA Dlimas Tegalrejo Kabupaten Magelang yang berjumlah 5 orang, 3 diantaranya berjenis kelamin perempuan dan 2 laki-laki. Subyek penelitian ini diambil berdasarkan observasi awal, dimana ke lima anak tersebut kemampuan motorik kasarnya masih rendah.

D. Variabel Penelitian

1. Variabel *Input*

Variabel Input dalam penelitian ini adalah 5 anak RA Dlimas Tegalrejo Kabupaten Magelang yang kemampuan fisik motorik kasarnya masih rendah.

2. Variabel Proses

Variabel Proses dalam penelitian ini adalah tindakan peningkatan kemampuan motorik kasar utamanya kemampuan keseimbangan siswa dengan menggunakan permainan bakiak tempurung.

3. Variabel *Output*

Variabel Output dalam penelitian ini adalah hasil dari proses kegiatan bermain bakiak tempurung. Hasil yang ingin dicapai adalah peningkatan kemampuan fisik motorik kasar yaitu kemampuan keseimbangan siswa.

Indikator gerak motorik kasar yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

Tabel 1. Indikator pencapaian kemampuan keseimbangan motorik kasar

Aspek	Indikator
Keseimbangan Statis (Dapat melakukan gerakan ditempat)	a) anak mampu berdiri di atas satu kaki selama 10 detik, b) anak mampu membungkuk, c) anak mampu berdiri dan menirukan gerakan hewan (bangau)
Keseimbangan Dinamis (dapat melakukan gerak berpindah tempat sederhana)	a) anak mampu berjalan maju pada garis lurus sejauh 1-2 meter b) anak mampu berjalan diatas papan titian sejauh 1-2 meter c) anak mampu berjalan berjinjit sejauh 1-2 meter d) anak mampu berjalan mundur ke samping pada garis lurus sejauh 1-2 meter, e) anak mampu naik sepeda roda dua (belum sempurna)

E. Definisi Operasional Variabel

1. Bakiak Tempurug

Bakiak tempurug adalah permainan yang menggunakan bakiak yang terbuat dari tempurug kelapa dipadu dengan tali plastik atau dadung. Cara bermainnya, kaki diletakkan keatas masing-masing tempurug, kemudian kaki satu diangkat, sementara kaki lainnya tetap bertumpu pada batok lain di tanah seperti layaknya berjalan. Dalam melakukan kegiatan tersebut, tentu saja faktor-faktor keseimbangan harus terpenuhi karena siswa dituntut untuk menggenggam tali, mencengkeram jari kaki, menggunakan bakiak tempurug, berjalan menggunakan bakiak tempurug, maju dan mundur sejauh 1 hingga 2 meter mengikuti garis dan berjalan ke berbagai arah (kanan dan kiri) dengan kecepatan tertentu.

2. Kemampuan keseimbangan

Keseimbangan merupakan kemampuan mempertahankan posisi tubuh dalam keadaan stabil. Kemampuan keseimbangan dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua yaitu keseimbangan statis dan keseimbangan dinamis. Kemampuan keseimbangan statis adalah kemampuan mempertahankan tubuh dalam kondisi statis (tidak bergerak). Dalam penelitian ini peneliti hendak mengukur kemampuan anak dalam berdiri dengan satu kaki, membungkuk dan berdiri menirukan gerakan bangau. Kemampuan dinamis adalah kemampuan mempertahankan posisi tubuh ketika COG (Center of Gravity) berubah. Dalam hal ini kemampuan keseimbangan anak

diukur dengan berjalan maju pada garis lurus, berjalan mundur dan kesamping kanan maupun kiri sejauh 1 hingga 2 meter. Selanjutnya anak mampu berjalan berjinjit, berjalan dengan berbagai arah, langkah dan kecepatan. Terakhir anak berjalan mundur dan kesamping sejauh 2 meter.

F. Prosedur Penelitian

Masing-masing tahapan mempunyai tujuan yang berorientasi pada hasil belajar siswa, dimana skema model pelaksanaan penelitian tindakan kelas adalah :

1. Siklus I

a. Rencana Tindakan I

Pada tahap ini peneliti melakukan rencana tindakan yang akan dilaksanakan. Rencana tindakan ini disusun berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan sebelumnya. Peneliti mengambil tujuh indikator yang akan diterapkan dalam pelaksanaan tindakan yaitu; 1) Siswa mampu mengangkat salah satu kaki. 2) Siswa mampu mengayunkan tangan untuk mendukung gerakan (berjalan). 3) Siswa mampu menggenggam tali. 4) Siswa mampu mencengkeram jari kaki. 5) Siswa mampu menggunakan bakiak tempurung. 6) Siswa mampu berjalan dengan bakiak tempurung. 7) Siswa mampu mempertahankan keseimbangan ketika berjalan (tidak jatuh).

b. Pelaksanaan Tindakan I

Tindakan yang ditempuh berupa pelaksanaan aktivitas bermainbakiaktempurung yang digambarkan pada matrik sebagai berikut :Tabel: 2

Matrik Tindakan I

Tahapan	Rencana Tindakan	Peran Peneliti	Peran Responden
Relaksasi	Membangun konsentrasi anak dengan bernyanyi	Menciptakan suasana yang nyaman, bersahabat dan ceria	Mengikuti atau berpartisipasi dalam pelaksanaan kegiatan
Pemanasan	Penyampaian tema, jenis permainan dan aturan main	Memberikan contoh permainan dan aturan main.	Aktif serta antusias dalam menjawab pertanyaan dari pendidik
Tindakan	Permainanbakiakte mpurung	Mendampingi, memotivasi dan menjadi fasilitator untuk membantu anak yang masih kesulitan	Berpartisipasi aktif dalam melakukan kegiatan
Penutup	Berdo'a dan salam	Pendidik menanyakan pengalaman anak setelah kegiatan	Anak aktif menjawab dan menceritakan pengalaman

c. Observasi/ pengamatan

Kegiatan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan I. Observasi dilaksanakan kepada subyek penelitian untuk mengetahui perkembangan yang terjadi. Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama melaksanakan tindakan berlangsung.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan dengan tujuan untuk mencari masukan yang berharga dan guna menentukan rencana tindakan selanjutnya. Hal ini dimaksudkan agar terjadi perkembangan pada pelaksanaan tindakan

yang akan datang. Apabila diketahui perubahan perkembangan kemampuan keseimbangan kurang dari 50 %, maka perlu dilakukan tindakan siklus II.

2. Siklus II

a. Rencana Tindakan II

Rencana tindakan II merupakan revisi rencana tindakan I. Kegiatan ini merupakan tindak lanjut dari siklus I. Pada rencana tindakan II peneliti berupaya memaksimalkan kualitas kegiatan pembelajaran dengan memberikan motivasi dan penguatan kepada subyek.

b. Pelaksanaan Tindakan II

Tindakan II dilakukan dengan sistematika yang hampir sama dengan pelaksanaan tindakan I, yakni dimulai dari relaksasi, pemanasan, tindakan dan diakhiri dengan penutup. Target yang dicapai adalah lebih dari 50 % menuju ke arah yang lebih baik dari kemampuan semula. Berikut matrik tindakan II:

Tabel: 3
Matrik Tindakan II

Tahapan	Rencana Tindakan	Peran Peneliti	Peran Responden
Relaksasi	Anak diajak bernyanyi agar lebih fokus	Menciptakan suasana yang nyaman, bersahabat dan ceria	Mengikuti atau berpartisipasi dalam pelaksanaan kegiatan
Pemanasan	Penyampaian tema, jenis permainan dan aturan main	Memberikan umpan berupa pertanyaan tentang tema dan kegiatan yang akan dilaksanakan	Senang dan aktif dalam menjawab pertanyaan
Tindakan	Pembelajaran dengan permainan bakiak tempurung	Mendampingi, memotivasi dan menjadi fasilitator untuk membantu anak yang masih kesulitan	Berpartisipasi aktif dalam melakukan kegiatan
Penutup	Berdo'a dan salam	Pendidik menanyakan pengalaman anak setelah kegiatan	Anak aktif menjawab dan menceritakan pengalaman

c. Observasi

Observasi II hampir sama dengan observasi I. Namun dalam observasi II ini dibutuhkan tingkat kejelian yang lebih tinggi dari observasi I. Selain itu observasi II digunakan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan kemampuan penjumlahan pada subyek penelitian.

d. Refleksi

Refleksi II peneliti kembali mengadakan penghitungan skor dan nilai prosentase peningkatan skor nilai anak dari siklus I ke siklus II. Tujuannya untuk mengumpulkan masukan yang berharga dan akurat

bagi penentuan tindakan selanjutnya. Apabila diketahui belum ada peningkatan lebih dari 50 %, maka perlu dilakukan tindakan siklus III.

3. Siklus III

a. Rencana Tindakan III

Rencana tindakan III merupakan revisi rencana tindakan II. Kegiatan ini merupakan tindak lanjut dari siklus II. Pada rencana tindakan III peneliti berupaya memaksimalkan kualitas kegiatan pembelajaran dengan memberikan motivasi dan penguatan kepada subyek.

b. Pelaksanaan Tindakan III

Tindakan III dilakukan dengan sistematika yang hampir sama dengan pelaksanaan tindakan II, yakni dimulai dari relaksasi, pemanasan, tindakan dan diakhiri dengan penutup. Target yang dicapai adalah lebih dari 50 % menuju ke arah yang lebih baik dari kemampuan semula. Berikut matrik tindakan III:

Tabel: 4
Matrik Tindakan III

Tahapan	Rencana Tindakan	Peran Peneliti	Peran Responden
Relaksasi	Membangunkonsentrasi anak dengan tepuktangan, melompat, berjinjit, berdirideangansatu kaki dst.	Menciptakan suasana belajar yang kondusif	Aktif mengikuti kegiatan fisik
Pemanasan	Penyampaian tema, jenis permainan dan aturan main	Memberikan umpan berupa pertanyaan tentang tema dan kegiatan yang akan dilaksanakan	Aktif menjawab pertanyaan pendidik
Tindakan	Pembelajaran fisik motorik kasardenganbakia ktempurung	Menjadi fasilitator dan membantu anak yang masih memerlukan bimbingan	Aktif dan gembira dalam kegiatan yang dilakukan
Penutup	berdo'a dan salam	Tanya jawab tentang pengalaman bermain	Anak aktif menjawab dan menceritakan pengalaman

c. Observasi

Observasi III hampir sama dengan observasi II. Namun dalam observasi III ini dibutuhkan tingkat kejelian yang lebih tinggi dari observasi II. Selain itu observasi III digunakan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan kemampuan penjumlahan pada subyek penelitian.

d. Refleksi

Refleksi III peneliti kembali mengadakan penghitungan skor dan nilai prosentase peningkatan skor nilai anak dari siklus II ke siklus III. Tujuannya untuk mengumpulkan masukan yang berharga dan akurat bagi penentuan tindakan selanjutnya.

Dari hasil evaluasi di atas, peneliti akan menarik kesimpulan apakah permainan bakiak tempurung dapat digunakan untuk meningkatkan keseimbangan motorik kasar anak-anak.

G. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi .

1. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk merekam/mencatat seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Efek dari suatu intervensi (*action*) terus dimonitor secara reflektif. Peneliti berperan sebagai pengamat atau *observer* dengan mengamati perkembangan kemampuan motorik kasar yang merupakan hasil dari kegiatan bermainbakiaktempurung yang diterapkan melalui metode observasi tersebut peneliti dapat merefleksikan keberhasilan tindakan kegiatan bermain bakiak tempurung.

2. Stork Stand Test

Stork Stand Test adalah tes sederhana untuk mengukur kemampuan keseimbangan seseorang. Prosedurnya adalah seseorang yang

akan dites keseimbangannya berdiri tanpa alas kaki pada permukaan lantai yang datar, satu kaki diletakkan pada lutut dan dua tangannya diletakkan pada pinggang. Alat yang diperlukan untuk mendukung tes ini adalah stopwatch, kertas dan pensil. Jadi, ketika peserta tes telah berdiri dengan satu kaki, peneliti mencatat hasil berapa lama peserta tersebut bertahan.

H. Metode Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari data menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi dan dokumentasi sehingga dapat mudah dipahami dan temuan hasil penelitian dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis yang penulis gunakan adalah analisis non statistik yaitu cara menganalisa data dengan menggunakan analisa kualitatif yang bertujuan pada proses penggalian makna, penggambaran, penjelasan dan penempatan data pada konteksnya masing-masing uraian data berupa kalimat bukan angka.

Hal-hal yang perlu dianalisis meliputi; kesesuaian antara pelaksanaan dengan rencana pembelajaran yang dibuat, kekurangan yang ada selama proses pembelajaran, kemajuan yang telah dicapai siswa dan rencana tindakan pembelajaran selanjutnya. Data yang telah dianalisis, kemudian dimaknai, dijelaskan dan disimpulkan yang diperoleh dari hasil pengamatan (bukti empiris) dikaitkan dengan teori yang digunakan.

Terkait dengan penelitian ini, maka hasil observasi, wawancara dan dokumen yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis untuk memastikan bahwa penggunaan permainan bakiak tempurung dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak.

Data dikumpulkan melalui setiap tindakan. Hasil dari observasi dan dokumen dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik prosentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan permainan. Apabila kemampuan keseimbangan motorik kasar anak setelah tindakan lebih baik daripada kemampuan sebelum tindakan, maka diperoleh peningkatan. Untuk menghitung persentase observasi menggunakan rumus tingkat keberhasilan (P) sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Tingkat keberhasilan (%)

(Sumber Purwanto, 2008: 102)

Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang bersifat kualitatif, maka dari itu penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif yang menggambarkan suatu keadaan sesungguhnya yang diperoleh dan bertujuan untuk mengetahui peningkatan perkembangan motorik anak.

I. Indikator Keberhasilan

Lazimnya, untuk mengukur keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran pada peserta didik seorang pendidik mengacu pada kriteria ketuntasan minimal (KKM). Akan tetapi, pada pendidikan anak usia dini belum berlaku KKM karena proses pembelajaran masih mengedepankan bermain. Maka untuk mengukur tingkat keberhasilan pada penelitian ini, peneliti berkonsultasi pada

Ikatan Guru Roudhotul Athfal (IGRA), dan melalui Forum Group Discussion (FGD) disepakati bahwa indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah meningkatnya kemampuan keseimbangan anak sama dengan atau lebih dari 50 % dari kemampuan awal atau kemampuan sebelum dilakukan tindakan. Jika perubahan kemampuan keseimbangan anak lebih dari 50 %, maka hal ini berarti bahwa peningkatan kemampuan keseimbangan anak dengan permainan bakiak tempurung efektif.

J. Pengecekan Keabsahan Data

Dalam mengecek keabsahan data, peneliti menggunakan cara triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu yang lain. Hal ini digunakan untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Teknik triangulasi yang paling banyak digunakan adalah pemeriksaan melalui sumber lainnya.

Denzim (1987:73), membedakan empat macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber, metode, penyidik dan teori. Untuk mengecek keabsahan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi dengan metode. Triangulasi dengan metode berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui metode yang berbeda dalam penelitian kualitatif (Moleong, 2009: 87). Triangulasi metode yang digunakan peneliti adalah hasil observasi, dan stork stand test.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Permainan bakiak tempurung pada dasarnya diorientasikan pada tujuan utama yaitu membantu meningkatkan kemampuan keseimbangan bagi anak usian dini. Menurut hasil penelitian ini permainan bakiak tempurung efektif dapat meningkatkan kemampuan keseimbangan statis dan dinamis. Proses permainan bakiak tempurung secara efektif dapat menstimulus anak untuk bergerak dan berlatih mempertahankan keseimbangan.

Peningkatan perkembangan statis dan dinamis masing-masing subyek adalah sebagai berikut; subyek I mengalami perkembangan sebesar 57.14%, subyek II mengalami perkembangan 53.57%, subyek III mengalami perkembangan 50%, subyek IV mengalami perkembangan 50% dan Subyek 5 adalah 53.57% .

B. Saran

1. Bagi orang tua/wali murid, disarankan untuk membimbing anak dengan permainan bakiak tempurung selama anak di rumah sehingga anak akan semakin aktif serta keseimbangan motorik anak semakin bagus.
2. Bagi guru, permainan bakiak tempurung dapat implementasikan dalam proses kegiatan permainan selama di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Danandjaja, James. 2013. "Permainan Tradisional". *Tempo*, (6 September 2013). Hlm. 4-10
- Depdiknas. 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional*. Jakarta: Direktorat PAUD.
- Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar. 2008. *Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta. Depdiknas
- Gallahue, David L. Ozmun, John C & Goodway, Jackie D. 2012. *Understanding Motor Development: Infant, children, adolescents, adults. Seventh Edition*. New York: McGraw-Hill.
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Hurlock, B. Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak*. (Terjemahan: Med Meitasari Tjandrasa dan Muchicah Zarkasih). Jakarta: Erlangga.
- Lahay R., Rena LM & Misran R. 2013. "Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Permainan Egrang Pada Anak Kelompok B TK Garuda Desa Huluduotamo Kecamatan Sumawa Kabupaten Bone Bolango" *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Gorontalo* Vol. 2 No. 1 : 1-14.
- Mila, Adam. 2016. "10 Toddler Balance Milestone that Predict Future Quality of Life". Adam-mila.com
- Moeloeng, L.J. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta. PT. Gramedia Pustaka Binaman
- Mursid. 2015. *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung. Rosdakarya
- Prayetno, Mulyo. 2012. Teori Bermain Menurut Ahli. Mulyoprayetno.blogspot
- Purwanto. 2008. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar
- Rismayhanti C. 2012. Pengembangan Keterampilan Gerak Dasar Sebagai Stimulasi Motorik Bagi Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Aktivitas Jasmani. *Journal Pendidikan Kesehatan dan Rekreasi* vol. 3 No. 14 : 12-26.

- Santrock, J.W. 2009. *Masa Perkembangan Anak -Children-, Edisi 11 Buku 1*. Jakarta: SalembaHumanika.
- Soedarminto, dkk. 2006. *Dasar-Dasar Kinesiologi*. Jakarta. Universitas Terbuka
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:Depdiknas.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta
- SuharsimiArikunto. 2005. *Prosedur Penelitian, Jakarta: RinekaCipta*
- Sujiono, Bambang. 2008. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: UniversitasTerbuka.
- Sumantri, M.S. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta. Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Tedjasaputra, S. Meyke. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PTGramediaWidiasarana Indonesia.
- Yudha, M.S. 2005. *Perkembangan Gerak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Direktorat Pembinaan Sekolah Luar Biasa.
- Zainalfuadi, Farid. 2017. “5 Manfaat permainan Tradisional”. Farid.Zainalfuadi.net