

## PEMBELAJARAN AKTIF MELALUI MODEL PERMAINAN MOTORIK BAGI ANAK TAMAN KANAK-KANAK

**Aprida Agung Priambadha**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia

Email: [aprida.priambadha@pgsd.uad.ac.id](mailto:aprida.priambadha@pgsd.uad.ac.id)

**Kata Kunci:**  
pembelajaran,  
model  
permainan  
motorik, anak  
taman kanak-  
kanak

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan model permainan motorik kasar bagi siswa Taman Kanak-kanak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (R & D) dengan mengadaptasi langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall (1983: 775) dengan tahapan: (1) studi pendahuluan, (2) analisis hasil studi pendahuluan, (3) mengembangkan produk awal (4) pra ujicoba produk dan revisi, (5) ujicoba skala kecil dan revisi, (6) ujicoba skala besar dan revisi, dan (7) pembuatan produk final. Hasil penelitian ini berupa model permainan motorik bagi siswa taman kanak-kanak, yang terdiri dari lima permainan, yaitu: (1) permainan menanam biji tanaman, (2) permainan pindah bendera, (3) permainan lempar sasaran, (4) permainan tendangan super, (5) permainan harimau mencari mangsa. Permainan-permainan tersebut disusun sesuai panduan kurikulum TK 2010, sesuai dengan karakteristik siswa TK; membuat anak gembira serta mudah dilakukan.

**Keywords:**  
*learning, games  
model of gross  
motor,  
kindergarten  
students*

### Abstract

*This research aimed to develop games model of gross motor for kindergarten students. This research employed research and development method (R&D) by adapting research and development steps according to Borg & Gall (1983: 775) with the stage: (1) preliminary study, (2) analysis of preliminary study results, (3) development of initial product, (4) pre-test and revision of initial product, (5) small-scale trial and revision, (6) large-scale trial and revision and (7) manufacture of final product. The result of this research is a motor game model for kindergarten students, consisting of five games, namely: (1) game of planting seed, (2) game of moving flag, (3) game of throwing target, (4) game of super kicking, and (5) game of tiger looking for prey. The games were developed based on the Kindergarten curriculum 2010; fit with the characteristics of kindergarten students; make children happy, and easy to be played.*

### PENDAHULUAN

Usia kanak-kanak merupakan usia yang *urgent* untuk mendasari anak dengan berbagai keterampilan. Pada usia ini, terjadi pertumbuhan dan perkembangan yang signifikan pada anak, baik dari segi otak, fisik, bahasa, kognitif, afektif,

maupun psikomotornya. Hal tersebut membantu anak untuk cepat belajar dan menangkap berbagai informasi, pengetahuan, dan keterampilan baru. Oleh karena itu, masa usia kanak-kanak menjadi masa ideal untuk memberi

fondasi berbagai jenis keterampilan pada anak.

Salah satu usaha orang tua dalam memfasilitasi perkembangan anaknya yaitu dengan memberikan pendidikan sejak masa usia dini, salah satunya yaitu dengan memasukkan anak sekolah di taman kanak-kanak. Pendidikan di taman kanak-kanak merupakan proses pembelajaran dan pengalaman akan berbagai hal bagi anak. Pada masa ini, pendidikan ditekankan pada aspek pertumbuhan dan perkembangan fisik/motorik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai agama (Kemendiknas 2010: 3). Diharapkan dengan penekanan pendidikan pada segala aspek akan berdampak positif dalam pengembangan kemampuan anak secara optimal sebagai bekal untuk menghadapi kehidupan di masa selanjutnya. Hal ini berarti bahwa proses pendidikan di taman kanak-kanak harus benar dan sesuai dengan karakteristik pertumbuhan dan perkembangan menuju pertumbuhan yang optimal dengan mengembangkan berbagai keterampilan dasar.

Secara spesifik terkait perkembangan fisik/motorik, baik guru maupun orang tua dituntut berperan aktif dalam membiasakan anak untuk aktif bergerak dan berlatih keterampilan jasmani dengan mengacu pada tahapan pertumbuhan dan perkembangan jasmani anak. Gallahue dan Ozmun (1998: 190) menyatakan bahwa masa usia dini adalah masa ideal bagi anak untuk mengembangkan dan menghaluskan berbagai tugas, dari gerak fundamental pada masa usia dini sampai keterampilan olahraga pada pertengahan masa kanak-kanak. Postur tubuh dan keseimbangan yang meningkat mendukung peningkatan koordinasi gerak (Berk, 2007: 216). Hurlock (1978: 156) mengemukakan bahwa masa kanak-kanak adalah saat

ideal untuk mempelajari keterampilan motoric karena tubuh anak lebih lentur daripada tubuh remaja atau orang dewasa sehingga anak lebih mudah menerima pembelajaran motoric.

Pengembangan fisik/motorik anak melalui pembelajaran aktif dengan aktifitas jasmani perlu diberikan secara seimbang dengan jumlah yang proporsional dan tidak menitikberatkan hanya pada satu atau dua bidang pengembangan saja. Namun pada kenyataannya, terdapat masalah-masalah terkait pembelajaran fisik/ motorik di TK.

Dari hasil wawancara yang dilakukan terhadap 6 guru TK di Kecamatan Mergangsan, Kecamatan Mantrijeron, dan Kecamatan Kota Gede, terungkap beberapa permasalahan terkait dengan pembelajaran aktivitas fisik/motorik bagi anak, di antaranya yaitu: (1) kurang sadarnya guru TK akan pentingnya aktivitas motorik bagi anak, (2) kurangnya pemanfaatan sarana dan prasarana bermain di TK untuk mengajarkan aktivitas fisik/motorik, (3) kurangnya pengetahuan baru akan variasi gerak fisik/motorik yang dapat diajarkan kepada anak, (4) kurangnya pelatihan bagi guru dan orang tua yang tentan olahraga dan aktivitas jasmani yang baik dan tepat bagi anak, dan (5) kurangnya waktu bagi guru untuk mengembangkan ilmu dikarenakan berbagai kesibukan.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti ingin mengembangkan pembelajaran aktif melalui model permainan motorik bagi anak TK. Model permainan dikembangkan sesuai dengan kurikulum di sekolah, dengan maksud agar dapat menjadi contoh pembelajaran yang dapat diaplikasikan oleh guru maupun orang tua dalam mengenalkan dan membelajarkan berbagai macam gerak motorik bagi anak. Pengembangan model ini akan mengacu pada unsur-unsur dari kemampuan motorik kasar yaitu:

kelincahan, koordinasi, keseimbangan, dan fleksibilitas yang disusun dalam format aktifitas permainan.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan (*educational research and development*). Penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan, baik produk yang berupa objek material seperti buku teks, film pengajaran, maupun produk yang berupa proses dan prosedur yang ditemukan seperti metode mengajar atau metode mengorganisir pengajaran (Borg & Gall, 1983, p.772). Pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model permainan motorik kasar yang mengandung unsur koordinasi, kelincahan, keseimbangan, dan fleksibilitas. Kajian pengembangan permainan berdasarkan atas kajian terhadap muatan kurikulum Taman kanak-kanak 2010.

Penelitian dilakukan dari bulan Februari 2012 sampai bulan Mei tahun 2012. Tempat penelitian yaitu di TK ABA Karanganyar Yogyakarta dan TK ABA Karangunti Yogyakarta.

Subjek ujicoba dalam penelitian ini adalah siswa Taman Kanak-kanak kelas B TK ABA Karanganyar Yogyakarta dan siswa Taman Kanak-kanak kelas B TK ABA Karangunti Yogyakarta. Praujicoba dilakukan terhadap siswa kelas B1 TK ABA Karanganyar Yogyakarta dengan jumlah 12 orang siswa. Ujicoba skala kecil dilakukan terhadap siswa kelas B2 dan B3 TK ABA Karanganyar Yogyakarta dengan jumlah 20 orang siswa. Ujicoba skala besar dilakukan terhadap siswa kelas B1 dan B2 TK ABA Karangunti Yogyakarta dengan jumlah 30 orang siswa.

Secara konseptual, model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini dilakukan dengan mengadaptasi tahapan-tahapan penelitian dan pengembangan dari Borg and Gall (1983, p.775), terdiri dari: (1) pengumpulan hasil riset dan informasi, (2) perencanaan, (3) mengembangkan produk awal, (4) ujicoba awal, (5) revisi untuk menyusun produk utama, (6) ujicoba lapangan utama, (7) revisi untuk menyusun produk operasional, (8) ujicoba produk operasional, (9) revisi produk final, dan (10) diseminasi dan implementasi produk hasil pengembangan.

Dari langkah-langkah tersebut, peneliti mengadaptasi menjadi tujuh langkah penelitian dan pengembangan, yaitu:

#### 1) Studi Pendahuluan

Pada tahap ini peneliti melakukan studi pustaka, survei, wawancara, dan observasi pada pembelajaran fisik/motorik di Taman kanak-kanak. Informasi yang didapat oleh peneliti berupa bagaimana guru TK melaksanakan pembelajaran, dan apa saja hambatan dan kesulitan guru TK dalam pembelajaran fisik/motorik.

#### 2) Analisis Hasil Studi Pendahuluan

Analisis terhadap hasil studi pendahuluan digunakan sebagai landasan dalam penyusunan draft produk awal.

#### 3) Mengembangkan Produk Awal

Peneliti mengembangkan produk awal dengan tahapan berikut:

- a) Menganalisis muatan kurikulum 2010 dan karakteristik anak TK kelompok B.
- b) Mengkaji format permainan yang potensial untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar siswa TK.
- c) Mengembangkan model permainan motorik kasar bagi siswa TK kelompok B.

#### 4) Pra ujicoba Produk dan Revisi

Kegiatan pra ujicoba produk dilakukan di TK ABA Karanganyar Yogyakarta dan didokumentasikan dalam

bentuk VCD yang kemudian diobservasi oleh ahli materi. Ahli materi dalam penelitian ini yaitu: (1) Prof. Dr. Suharjana, M.Kes, pakar aktivitas jasmani anak usia dini, (2) Dr. Pamuji Sukoco, pakar permainan anak usia dini, dan (3) Tri Sujilah, S.Pd, pakar pendidikan anak usia dini (guru TK). Masukan dan penilaian ahli materi dijadikan dasar untuk merevisi produk awal.

5) Ujicoba Skala Kecil dan Revisi

Ujicoba lapangan skala kecil dilakukan di TK ABA Karanganyar Yogyakarta. Penilaian dan masukan dari ahli materi dijadikan pertimbangan dalam merevisi produk permainan.

6) Ujicoba Skala Besar dan Revisi

Ujicoba skala besar dilakukan di TK ABA Karangunti Yogyakarta. Penilaian dan masukan dari ahli materi digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki produk dan menyusun produk final.

7) Pembuatan produk final

Setelah proses revisi dan validasi berakhir dilanjutkan dengan penyusunan produk final berupa buku panduan model permainan motorik kasar bagi siswa Taman kanak-kanak.

Data yang diperoleh pada penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berasal dari masukan ahli materi dan hasil wawancara dengan guru TK, sedangkan data kuantitatif berasal dari penilaian yang dilakukan oleh pakar terhadap draf produk.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu Pedoman Wawancara, Instrumen Observasi Permainan, Instrumen Observasi Keefektifan Permainan, dan Instrumen Penilaian Anak.

Adapun mengenai teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan cara wawancara dan observasi. Setelah data terkumpul, kemudian dilakukan analisis dengan cara analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif dilakukan

terhadap: (1) data hasil wawancara, dan (2) masukan ahli materi. Analisis deskriptif kuantitatif dilakukan terhadap: (1) data observasi hasil penilaian para pakar terhadap model permainan setelah diujicobakan, dan (2) data observasi keefektifan permainan.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil Penelitian**

Penelitian ini menghasilkan model permainan motorik kasar bagi siswa Taman kanak-kanak, yang terdiri dari delapan permainan, yaitu: (1) permainan menanam biji tanaman, (2) permainan pindah bendera, (3) permainan lempar sasaran, (4) permainan tendangan super, (5) permainan harimau mencari mangsa, (6) permainan bola berantai, dan (7) permainan jalan kayang tulis nama, dan (8) permainan balap mobil.

**1. Permainan Menanam Biji Tanaman**

a. Tujuan Permainan:

- 1) Melatih kemampuan berjalan *zig-zag* di atas batu bata (melatih keseimbangan)
- 2) Melatih koordinasi mata-kaki-tangan
- 3) Mengembangkan kesadaran ruang
- 4) Mengelompokkan bentuk bijian kecil sesuai tempatnya (motorik halus)
- 5) Melatih membilang atau berhitung
- 6) Melatih keberanian, kedisiplinan, dan pemahaman dalam permainan

b. Peralatan yang dibutuhkan:

- 1) Biji kacang tanah, srikaya, salak, jagung atau bijian lain sebanyak 4 jenis dengan jumlah secukupnya.
- 2) Piring plastik 6 buah untuk tiap kelompok. Dua piring diletakkan di lintasan sebagai tempat menaruh campuran biji, 4 piring diletakkan di garis *finish* sebagai

tempat untuk memisahkan atau menanam biji.

- 3) Meja sebagai tempat untuk menaruh piring plastik di garis *finish*.
- 4) Tali rafia untuk membuat jalur lintasan dan tanda garis *start*.
- 5) Balok kayu ukuran 15 x 20 x 3 cm secukupnya.

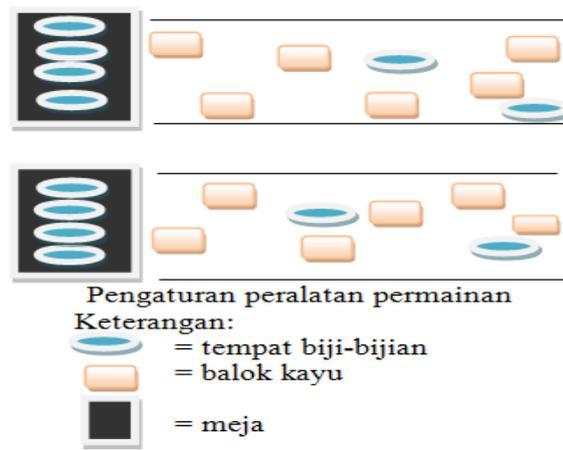
c. Aturan keselamatan: Lapangan harus bersih dari air agar tidak licin.

d. Cara bermain

Permainan diawali dengan melakukan kegiatan pemanasan. Pada permainan ini, anak melakukan gerakan berjalan meniti balok kayu yang telah disusun guru. Sebelumnya, guru menerangkan tentang bentuk biji tanaman pangan dan kandungan gizinya seperti bentuk biji kacang tanah, biji srikaya, biji salak, biji jagung atau bijian lainnya. Anak melakukan kegiatan memindahkan atau menanam biji pada piring yang disediakan di garis *finish* dengan jumlah dan jenis sesuai dengan perintah guru.

Untuk mengambil biji, anak berjalan di atas balok kayu dan saat akan mengambil biji anak mengambilnya dengan cara jongkok di atas balok kayu. Saat mengambil biji, anak membilang biji yang diambil sesuai perintah guru. Apabila anak jatuh saat mengambil biji, maka anak mengulang kegiatan dari garis *start*. Saat sampai *finish*, anak meletakkan atau menanam biji sesuai dengan tempatnya, di mana biji kacang hijau ditanam di piring yang bertanda kacang hijau dan seterusnya. Kemudian anak berhenti di tempat yang telah ditentukan atau melanjutkan kegiatan di pos selanjutnya sesuai dengan petunjuk guru. Permainan diakhiri dengan pendinginan.

e. Pengaturan alat:



**Gambar 1.** Pengaturan alat permainan menanam biji



**Gambar 2.** Anak meniti balok kayu



**Gambar 3.** Anak meletakkan biji sesuai tempatnya

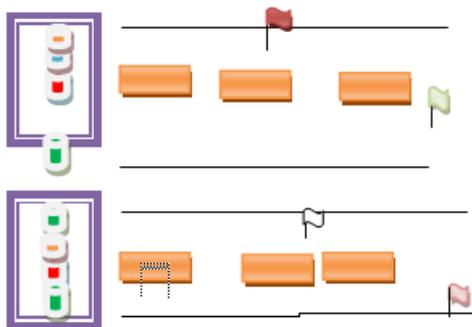
## 2. Permainan Pindah Bendera

a. Tujuan:

- 1) Melatih kemampuan berjalan di atas batu bata (melatih keseimbangan).
- 2) Melatih koordinasi mata-kaki-tangan.
- 3) Melatih kesadaran ruang dan arah.

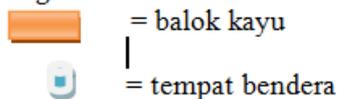
- 4) Mengerti berbagai macam perintah secara bersamaan (bahasa dan kognitif).
  - 5) Melatih kedisiplinan dan sikap gigih pantang menyerah.
- b. Peralatan yang dibutuhkan:
- 1) Bendera warna merah, putih, hijau, dan biru dengan jumlah secukupnya.
  - 2) Balok kayu ukuran 15 x 20 x 3 cm dengan jumlah secukupnya.
  - 3) Tali rafia
  - 4) Kaleng tempat meletakkan bendera 12 buah.

c. Pengaturan Alat:



Pengaturan peralatan permainan

Keterangan:



**Gambar 4. Pengaturan alat pindah bendera**

c. Aturan keselamatan

Lapangan yang digunakan bersih dari air untuk menghindari anak terpeleset. Peletakan balok kayu disesuaikan, jarak antar balok kayu 15 – 25 cm.

d. Cara Bermain

Permainan diawali dengan pemanasan. Anak dibagi menjadi 2 kelompok dengan jumlah sama dan berbaris ke belakang. Anak secara bergantian mengambil sejumlah bendera dengan warna tertentu sesuai petunjuk guru. Untuk mengambil bendera, anak berjalan meniti balok kayu yang disusun secara lurus. Letak

pengambilan bendera berada di samping lintasan yang tetap sanggup diraih oleh anak. Saat mengambil bendera, anak membilang jumlah bendera yang diambil.

Selanjutnya, anak menuju garis *finish* dan memasukkan bendera tersebut ke dalam tempat botol sesuai warna benderanya. Lalu anak kembali ke garis *start* dengan meniti balok kayu lagi. Instruksi pengambilan bendera dapat hanya 1 warna atau digabung dengan warna lain, misal mengambil bendera warna merah 3 dan bendera warna kuning 4. Permainan diakhiri dengan pendinginan.



**Gambar 5.** Anak melakukan permainan pindah bendera



**Gambar 6.** Anak menaruh bendera pada tempat yang sesuai

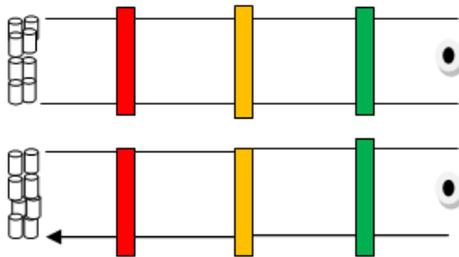
**3. Permainan Lempar Sasaran**

a. Tujuan Permainan

- 1) Melatih ketepatan menggulingkan bola ke sasaran
- 2) Melatih koordinasi mata-tangan-kaki
- 3) Terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri

- 4) Melatih kesadaran arah, kinestetik dan ruang pada anak
  - 5) Menyebutkan lambang bilangan dengan menghitung kotak yang jatuh (kognitif)
- b. Semangat dalam membidik sasaran
- Peralatan yang dibutuhkan:
- 1) Bola kasti/bola tenis tiap kelompok 4 buah
  - 2) Kaleng susu sebanyak 8 buah untuk tiap kelompok
  - 3) Tali rafia untuk membuat lintasan
  - 4) Kertas karton warna dan sejenisnya untuk penanda jarak

c. Pengaturan alat:



Pengaturan peralatan permainan :

Keterangan gambar:

-  = bola
-  = kaleng
-  = penanda jarak 1m
-  = penanda jarak 2 m
-  = penanda jarak 3 m

**Gambar 7. Pengaturan alat permainan lempar sasaran**

- c. Aturan keselamatan: lapangan yang digunakan bersih dari batu, ranting dan air.

d. Cara Bermain

Permainan diawali dengan pemanasan. Anak dibagi menjadi 2 kelompok dengan jumlah sama. Secara bergantian, anak melakukan lemparan dengan menggelindingkan bola kasti/tenis ke sasaran berupa 8 kaleng susu yang disusun 2 baris (4 tingkat). Permainan dilakukan sebanyak 2 sesi, sesi pertama menggunakan tangan kanan dan sesi kedua menggunakan tangan kiri. Anak mendapat kesempatan 3 kali untuk melempar dari jarak yang paling jauh yaitu 3 m. Jika belum berhasil, anak maju

ke jarak yang lebih dekat yaitu 2 m dan 1 m sampai berhasil mengenai sasaran. Setelah berhasil mengenai sasaran, anak menghitung jumlah kaleng yang jatuh dan menyusunnya kembali. Dalam tiap kelompok, satu orang anak berperan sebagai pelempar, satu orang anak berperan sebagai penjaga untuk mengumpulkan bola. Tiap anak bergantian melakukan. Permainan diakhiri dengan pendinginan.

Cara yang digunakan untuk melempar dengan tangan kanan yaitu, kaki kiri diposisikan di depan dan kaki kanan di belakang. Anak mengincar bola, lalu melempar bola dengan mengayunkan lengan kanan ke belakang atas dan membawanya ke depan lurus ke arah sasaran. Gerak lanjutannya yaitu kaki kanan ikut ke depan saat anak melempar bola. Untuk melempar dengan tangan kiri, kaki kanan diposisikan di depan dan kaki kiri di belakang. Anak mengincar bola, lalu melempar bola dengan mengayunkan lengan kiri ke belakang atas dan membawanya ke depan lurus ke arah sasaran. Gerak lanjutannya yaitu kaki kiri ikut ke depan saat anak melempar bola.



**Gambar 8. Anak melempar sasaran**



**Gambar 9.** Anak menyusun balok kayu yang jatuh

#### 4. Permainan Tendangan Super

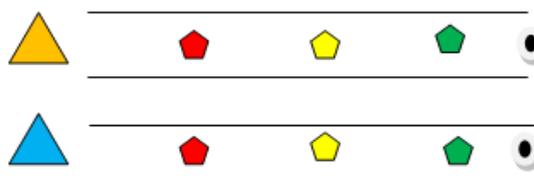
##### a. Tujuan Permainan

- 1) Melatih koordinasi mata-kaki-tangan
- 2) Melatih ketepatan dengan menendang bola ke sasaran
- 3) Terampil menggunakan kaki kanan dan kaki kiri
- 4) Melatih kesadaran ruang, kinestetik, dan arah
- 5) Menyebutkan lambang bilangan dengan kaleng yang jatuh (kognitif)
- 6) Menyusun kaleng secara piramid (kognitif dan motorik halus)
- 7) Semangat dalam membidik sasaran dan melatih rasa pantang menyerah (sosial emosional)

##### b. Peralatan yang dibutuhkan:

- 1) Kaleng susu kecil 10 buah tiap kelompok, disusun piramid (4-3-2-1)
- 2) Bola plastik satu buah untuk tiap kelompok
- 3) Tali rafia untuk membuat lintasan garis pembatas
- 4) Kertas karton warna untuk penanda jarak

##### c. Pengaturan alat:



##### Pengaturan peralatan permainan

##### Keterangan gambar:

- = bola
- = penanda jarak 1,5 m
- = penanda jarak 2,5 m
- = penanda jarak 3,5 m
- = kaleng susu disusun piramid

##### d. Aturan keselamatan: Kondisi lapangan bebas dari air dan batu

##### **Gambar 10.** Pengaturan alat permainan tendangan super

##### d. Cara Bermain

Permainan diawali dengan melakukan pemanasan. Kemudian, permainan dimulai dengan membagi anak menjadi dua kelompok dengan jumlah yang sama. Permainan dilakukan sebanyak 2 sesi, sesi pertama menendang menggunakan kaki kanan dan sesi kedua menendang menggunakan kaki kiri.

Anak mendapat tugas menendang menggunakan bola plastik ke arah sasaran berupa kaleng susu 10 buah yang disusun menjadi piramida (4-3-2-1). Anak memiliki kesempatan tiga kali untuk melakukan tendangan ke sasaran dan mencoba dari jarak paling jauh dulu yaitu 4,5 meter. Apabila belum berhasil, anak mencoba menendang dari jarak yang lebih dekat yaitu 3 m dan 1,5 m sampai berhasil. Apabila kaleng jatuh maka anak menghitung kaleng yang jatuh diikuti menyusun kaleng seperti bentuk semula. Anak bergantian tugas menjadi penendang dan penjaga bola. Permainan diakhiri dengan pendinginan.

Cara menendang dengan kaki kanan yaitu, kaki kiri berada di depan dan kaki kanan di belakang. Anak mengincar sasaran, lalu mengayunkan kaki kanan ke belakang dilanjutkan dengan

membawanya secara cepat ke depan dan menendang bola ke arah sasaran. Gerakan lengan dan bahu mengikuti. Sedangkan cara menendang dengan kaki kiri yaitu, kaki kanan berada di depan dan kaki kiri di belakang. Anak mengincar sasaran, lalu mengayunkan kaki kiri ke belakang dilanjutkan dengan membawanya secara cepat ke depan dan menendang bola ke arah sasaran. Gerakan lengan dan bahu mengikuti.



**Gambar 11.** Anak menendang sasaran



**Gambar 12.** Anak menyusun sasaran yang jatuh

## 5. Permainan Harimau Mencari Mangsa

### a. Tujuan

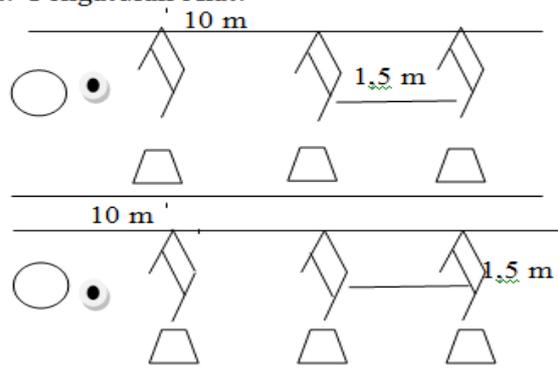
- 1) Mengembangkan koordinasi mata-kaki-tangan
- 2) Melatih kesadaran ruang dan kinestetik
- 3) Melakukan permainan fisik dengan aturan yang ada
- 4) Melatih membilang 1 – 10
- 5) Melatih sikap disiplin pada anak
- 6) Mengerti perintah secara bersamaan

### b. Peralatan yang dibutuhkan:

- 1) Tali rafia/garis sebagai pembatas dengan panjang 10 meter tiap kelompok
  - 2) Pralon ukuran 120 x 80 cm dengan jumlah 4 buah untuk tiap kelompok
  - 3) Tali karet 4 buah untuk tiap kelompok dipasang pada ketinggian 30 m di pralon
  - 4) Bola plastik 1 buah untuk tiap kelompok
  - 5) Simpai atau lingkaran dari kapur penanda tempat anak memantulkan bola
  - 6) *Infraboard* segitiga dengan tinggi 30 cm sebanyak 4 buah untuk tiap kelompok.
- c. Aturan Keselamatan: Lapangan bebas dari air dan batu kerikil.
- d. Cara Bermain

Permainan diawali dengan pemanasan. Lalu anak dibagi mejadi 2 kelompok. Secara bergantian anak berlari dan tiap ada rintangan pralon bertali maka anak merangkak menirukan harimau melewati bawah tali dengan berusaha tanpa terkena tali. Setelah itu, anak memantulkan bola yang diimajinasikan sebagai mangsa dengan jumlah tertentu sesuai petunjuk guru. Kemudian anak kembali ke barisan semula dengan berlari sambil melompat melewati *infraboard*. Dalam melakukan pergantian, anak melakukan ‘tos’ dengan teman yang ada di baris selanjutnya. Permainan diakhiri dengan pendinginan.

**d. Pengaturan Alat:**



**Pengaturan peralatan permainan**

**Keterangan gambar:**

-  = simpai/tanda tempat memantulkan bola
-  = bola
-  = *infraboard*
-  = pralon dan tali karet

**Gambar 11.** Pengaturan alat harimau mencari mangsa



**Gambar 12.** Anak melakukan permainan



**Gambar 13.** Anak melompati *infraboard*

**Pembahasan**

Setelah mendapat penilaian dan masukan baik dari para ahli materi maupun guru pelaku ujicoba, dilakukan proses-proses revisi terhadap draf moel

permainan. Akhirnya dihasilkan model permainan motorik kasar bagi siswa taman kanak-kanak, yang tertuang dalam buku panduan permainan dan layak digunakan. Buku panduan permainan motorik kasar ini terdiri dari delapan permainan, yaitu: (1) permainan menenem biji tanaman, (2) Permainan pindah bendera, (3) permainan lempar sasaran, (4) permainan tendangan super, (5) permainan harimau mencari mangsa, (6) permainan bola berantai, (7) permainan jalan kayang tulis nama, dan (8) permainan balap mobil.

Keterbatasan penelitian ini yaitu ujicoba hanya dilakukan pada dua sekolah saja. Agar lebih maksimal perlu dilakukan ujicoba lebih banyak sekolah dan jumlah subjek coba yang lebih banyak. Permainan yang dikembangkan hanya ditujukan untuk siswa TK kelompok B, Pada penelitian lebih lanjut dapat dikembangkan permainan aktivitas jasmani terintegrasi untuk siswa kelompok A juga. Produk penelitian ini masih terbatas berupa buku panduan permainan dan belum sampai pada tahap pembuatan CD pembelajaran.

**SIMPULAN DAN SARAN**

**Simpulan**

Pada akhir penelitian dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Model permainan motorik kasar yang dikembangkan dalam penelitian ini sesuai untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar siswa TK. Permainan-permainan yang disusun sesuai panduan kurikulum TK 2010, sesuai dengan karakteristik siswa TK; membuat anak gembira serta mudah dilakukan.

**Saran**

Saran pemanfaatan produk berdasarkan penelitian pengembangan ini yaitu agar model permainan yang dikembangkan dapat digunakan guru

sebagai salah satu bentuk pembelajaran fisik/motorik, eekhususnya motorik kasar. Saran untuk penelitian selanjutnya yaitu supaya dapat meneliti motorik halus atau mengkombinasikan permainan motorik kasar dan halus.

### DAFTAR PUSTAKA

- Berk, L. E. (2007). *Development through the lifespan*. New York: Pearson Education, Inc.
- Borg, W. R. & Gall, M. D. (1983). *Education research: an introduction fourth edition*. New York: Longman.
- Depdiknas. (2005). *Kurikulum 2004: standar kompetensi taman kanak-kanak dan raudlatul athfal*. Jakarta: Depdikbud.
- Direktorat PAUD. (2004). *Bahan pelatihan: lebih jauh tentang sentra dan saat lingkaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (1998). *Understansing motor development infants, children, adolescent, adult*. Singapore: McGraw-Hill.
- Hurlock, H. (1978). *Perkembangan anak jilid I diterjemahkan oleh Meitasari Tjandrasa dan Muchlichan Zarkasih*. New York: McGraw-Hill.
- Nawawi, H. & Hadari, M. (2006). *Instrumen penelitian bidang sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

