

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK
MELALUI PERMAINAN LEMPAR BOLA KERANJANG
DI TAMAN KANAK-KANAK LIGNITA III
KOTA SAWAHLUNTO**

SKRIPSI

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



Oleh

**LUSIANA FAJRIA
NIM. 2008/07779**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Lempar Bola Keranjang di Taman Kanak-kanak Lignita III Kota Sawahlunto**

Nama : **Lusiana Fajria**
NIM : **2008/07779**
Jurusan : **PG - PAUD**
Fakultas : **Ilmu Pendidikan**

Padang, Januari 2013

Disetujui

Pembimbing I

Pembimbing II



Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd

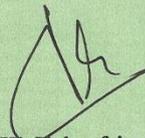
NIP. 19480128 197503 2 001



Dra. Rivda Yetti

NIP. 19630414 198703 2 002

Ketua Jurusan



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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

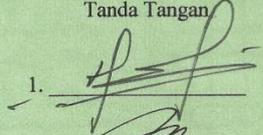
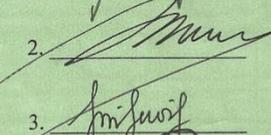
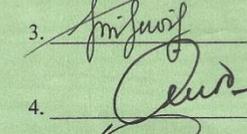
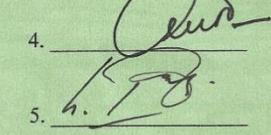
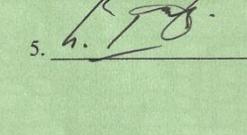
Dinyatakan Lulus Setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

**Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak
Melalui Permainan Lempar Bola Keranjang
di Taman Kanak-kanak Lignita III
Kota Sawahlunto**

Nama : **Lusiana Fajria**
NIM : 2008 / 07779
Jurusan : PG - PAUD
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2013

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd	1. 
2. Sekretaris : Dra. Rivda Yetti	2. 
3. Anggota : Saridewi, M.Pd	3. 
4. Anggota : Drs. Indra Jaya, M.Pd	4. 
5. Anggota : Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd	5. 

ABSTRAK

LUSIANA FAJRIA. 2008/ 07779. Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Lempar Bola Keranjang Di TK Lignita III Kota Sawahlunto. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang

Penelitian ini dilatar belakangi masih banyak ditemui anak Taman Kanak-kanak yang motorik kasarnya masih rendah hal ini disebabkan karena guru dalam pengembangan motorik kasar belum menggunakan media dan metode yang menarik untuk anak, guru hanya menggunakan media seadanya, misalnya metode yang dilakukan guru kurang bervariasi sehingga perkembangan motorik kasar hanya berfokus pada kegiatan senam diluar kelas tanpa mengadakan permainan yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan lempar bola keranjang di TK Lignita III Kota Sawahlunto.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yaitu suatu penelitian yang meningkatkan mutu pembelajaran. Data penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Hasil setiap siklus telah menggambarkan adanya peningkatan perkembangan motorik kasar anak dari siklus I ke siklus II.

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dinyatakan bahwa peningkatan perkembangan motorik kasar anak melalui kegiatan lempar bola keranjang meningkat. Sebelum tindakan kemampuan perkembangan motorik kasar anak TK Lignita III rendah, setelah tindakan mengalami peningkatan yang tinggi. Jadi penelitian ini berhasil meningkatkan kemampuan perkembangan motorik kasar anak di TK Lignita III Kota Sawahlunto.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat, dan karunia-Nya kepada peneliti, sehingga penulis dapat mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Selanjutnya shalawat dan salam peneliti kirimkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah kepada zaman yang penuh ilmu pengetahuan, moral, dan etika seperti saat ini. Sehingga dengan perjuangan dan pengorbanan beliau kita dapat merasakan manisnya iman dan ilmu.

Skripsi yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Lempar Bola Keranjang Di TK Lignita III Kota Sawahlunto”**. Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi di jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini dapat peneliti selesaikan tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik itu bantuan moril maupun materil. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut:

1. Ibu Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan, motivasi serta saran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Rivda Yetti selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar.

3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan beserta seluruh staf pengajaran dan pegawai tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, MS.Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Seluruh dosen-dosen dan karyawan Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Ketua Yayasan TK Lignita III Kota Sawahlunto beserta guru yang telah memberikan izin dan bantuan
7. Anak didik TK Lignita III Kota Sawahlunto yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas.
8. Kepada kedua orangtua, suami, anak, saudara, dan sahabat yang telah memberikan do'a serta dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi penulis.

Kepada semua pihak di atas, penulis do'akan semoga Allah membalas dengan pahala yang berlipat ganda, Amin ya Rabbal' alamin.

Peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu kritik dan saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak sangat peneliti harapkan. Akhir kata, peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, Amin.

Padang, Januari 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	
PERSETUJUAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR BAGAN	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GRAFIK	viii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Perumusan Masalah	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah	5
F. Tujuan Penelitian.....	5
G. Manfaat Penelitian	6
H. Definisi Operasional	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
1. Hakekat Anak Usia Dini	8
a. Hakekat Perkembangan Anak Usia Dini.....	8
b. Hakekat Pendidikan Anak Usia Dini	9
2. Perkembangan Motorik Anak Usia Dini.....	9
a. Pengertian Perkembangan Motorik.....	9
b. Macam-macam Motorik	11
c. Peranan motorik bagi perkembangan kepribadian.....	12
d. Karakteristik perkembangan Motorik Anak Usia Dini	14
3. Motorik Kasar Anak Usia Dini.....	14
a. Pengertian Motorik Kasar Anak Usia Dini	14
b. Tujuan dan Fungsi Pengembangan Motorik Kasar.....	15
4. Pembelajaran Anak Usia Dini	19
a. Prinsip Pembelajaran.....	21
b. Metode pembelajaran	22
c. Strategi pembelajaran.....	23
5. Permainan Anak Usia Dini.....	24
a. Pengertian Permainan.....	24
b. Manfaat bermain untuk anak	25

c. Permainan Lempar Bola Keranjang	27
B. Penelitian Yang Relevan.....	28
C. Kerangka Konseptual.....	29
D. Hipotesis.....	30

BAB III. RANCANGAN PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	31
B. Subjek Penelitian	31
C. Prosedur Penelitian	32
D. Teknik Pengumpulan Data.....	38
E. Instrumentasi	39
F. Teknik Analisis Data.....	40
G. Indikator Keberhasilan	42

BAB IV. HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	43
1. Dekripsi Kondisi Awal	43
2. Deskripsi Siklus I	45
3. Deskripsi Siklus II.....	62
B. Analisis Data	80
C. Pembahasan	88

BAB V. PENUTUP

A. Simpulan.....	92
B. Implikasi.....	93
C. Saran.....	93

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Konseptual	29
Bagan 2. Prosedur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	33

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Format Observasi Anak.....	40
Tabel 2	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Lempar Bola Keranjang Kondisi Awal.....	43
Tabel 3	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Siklus I Pertemuan 1	48
Tabel 4	Hasil observasi Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Siklus I Pertemuan 2.....	53
Tabel 5	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Siklus I Pertemuan 3.....	57
Tabel 6	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Motorik Anak Melalui Permainan Lempar Bola Keranjang pada Siklus I Pertemuan 1,2,3 (Setelah Tindakan).....	60
Tabel 7	Hasil Observasi Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Lempar Bola Keranjang Siklus II Pertemuan 1.....	65
Tabel 8	Hasil Obsevasi Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Lempar Bola Keranjang Siklus II Pertemuan 2.....	69
Tabel 9	Hasil Observasi Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Lempar Bola Keranjang Siklus II Pertemuan 3.....	74
Tabel 10	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Motorik Anak Melalui Permainan Lempar Bola Keranjang pada Siklus I Pertemuan 1,2,3 (Setelah Tindakan).....	77
Tabel 11	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Lempar Bola Keranjang pada Kondisi Awal, Siklus I Pertemuan 3 dan Siklus II Pertemuan 3 (Kategori sangat Baik).....	83
Tabel 12	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Lempar Bola Keranjang pada Kondisi Awal, Siklus I Pertemuan 3 dan Siklus II Pertemuan 3 (Kategori Baik).....	83
Tabel 13	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Lempar Bola Keranjang pada Kondisi Awal,	

	Siklus I Pertemuan 3 dan Siklus II Pertemuan 3 (Kategori Cukup).....	84
Tabel 14	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Lempar Bola Keranjang pada Kondisi Awal, Siklus I Pertemuan 3 dan Siklus II Pertemuan 3 (Kategori Kurang).....	86

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1	Tingkat Pencapaian Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Kondisi Awal	44
Grafik 2	Tingkat Pencapaian Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Siklus I Pertemuan 1.....	49
Grafik 3	Tingkat Pencapaian Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Siklus I Pertemuan 2.....	53
Grafik 4	Tingkat Pencapaian Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Siklus I Pertemuan 3.....	58
Grafik 5	Tingkat Pencapaian Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Siklus II Pertemuan 1.....	65
Grafik 6	Tingkat Pencapaian Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Siklus I Pertemuan 2.....	70
Grafik 7	Tingkat Pencapaian Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Siklus I Pertemuan 3.....	75
Grafik 8	Perbandingan Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Anak Siklus I dan II.....	79
Grafik 9	Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Anak Kategori sangat baik pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II Pertemuan 3.....	82
Grafik 10	Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Anak Kategori Baik pada kondisi Awal, Siklus I dan SiklusII Pertemuan 3.....	83
Grafik 11	Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Anak Kategori cukup pada kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II Pertemuan 3.....	85
Grafik 12	Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Anak Kategori kurang pada kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II Pertemuan 3.....	86

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tujuan pendidikan nasional Indonesia tercantum dalam pasal 3 UU No. 20 tahun 2003, yang menyatakan bahwa “pendidik berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, dan bertanggung jawab. Dalam peraturan pemerintah RI No. 47 tahun 2008 Bab I butir II menyatakan bahwa “Taman Kanak-kanak (TK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan bagi anak usia 4 (empat) sampai 6 (enam) tahun”.

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu dan perkembangan lebih lanjut. Usia dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak yang dikenal dengan usia emas (*Golden Age*) dimana anak sangat berpotensi mempelajari banyak hal dengan cepat. Masa anak usia dini dikenal sebagai masa bermain, bergembira bersama teman-teman sebaya, mengekspresikan semua perasaan dan ide yang seolah-olah tiada habisnya baik di rumah, di sekolah maupun di

lingkungan masyarakat, dan dunia bermain merupakan gejala alam yang melekat pada kodrat anak.

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di TK. Upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi atau bahan, media yang menarik serta mudah dipahami peserta didik. Melalui kegiatan bermain, peserta didik diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan.

Pendidikan TK merupakan langkah awal untuk mengenalkan pada anak tentang dunia sekolah. Untuk mengembangkan kemampuan gerak anak, guru hendaknya dapat menerapkan metode dan teknik yang menjamin anak tidak mengalami cedera. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan lingkungan yang aman dan menantang.

Pendidikan di TK merupakan salah satu bentuk kegiatan untuk anak usia dini yang menyediakan program bagi anak usia 4 sampai 6 tahun. Pendidikan taman kanak-kanak merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Kegiatan program itu disusun berdasarkan program yang memperhatikan berbagai aspek perkembangan anak, meliputi moral dan nilai agama, sosial emosional dan kemandirian, kognitif, bahasa dan fisik.

Dengan penyelenggaraan pendidikan TK diharapkan kebutuhan perkembangan anak akan tercapai dengan baik, karena pada prinsipnya

pendidikan TK lebih di arahkan pada sistem pendidikan “bermain sambil belajar, belajar seraya bermain”. Hal itu patut dipahami bahwa anak dalam masa ini harus lebih banyak mengisi waktunya dengan kegiatan bermain.

Perkembangan motorik anak diharapkan dapat terjadi secara optimal, karena secara langsung ataupun tidak langsung akan mempengaruhi perilaku anak sehari-hari. Secara langsung, pertumbuhan fisik anak akan menentukan keterampilan anak dalam bergerak. Sementara itu secara tidak langsung, pertumbuhan dan perkembangan kemampuan fisik anak akan mempengaruhi cara anak memandang dirinya sendiri dan orang lain. Dari sini dapat kita simpulkan bahwa keterampilan motorik yang didalamnya tercakup keterampilan gerak sangat diperlukan anak untuk bermain.

Kenyataan setelah diamati pada TK Lignita III Kota Sawahlunto di kelas B tahun ajaran 2012-2013 anak yang berusia 5-6 tahun dalam perkembangan motorik kasarnya kurang maksimal, mengalami hambatan dan belum berkembang sesuai tahap perkembangan motorik kasar anak sebagaimana mestinya.

Masih ada beberapa anak belum mampu melakukan gerakan berjalan sambil membawa beban, melempar dan menangkap bola bahkan mereka belum mampu melakukan gerakan berlari tanpa jatuh.

Kurang maksimalnya perkembangan motorik kasar anak pada TK Lignita Kota Sawahlunto khususnya di kelas B hal ini disebabkan oleh beberapahal diantaranya adalah sebagian anak kurang memiliki keberanian dan merasa cemas dalam melakukan kegiatan gerakan yang menantang anak

belum mampu melakukan gerakan melempar dan menangkap bola dan melakukan gerakan berlari tanpa jatuh serta media yang digunakan guru tidak menarik anak, sehingga anak menjadi cepat bosan. Hal ini dapat menyebabkan anak kurang termotivasi dalam belajar sehingga perkembangan motorik kasar anak menjadi terhambat.

Berdasarkan fenomena perkembangan motorik kasar anak kelompok B di TK Lignita III Kota Sawahlunto tersebut, maka penulis tertarik memperbaiki pembelajaran anak dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Lempar Bola Keranjang di TK Lignita III Kota Sawahlunto".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka beberapa faktor yang jadi masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Perkembangan motorik kasar anak belum optimal.
2. Anak belum bisa memantulkan benda dengan baik.
3. Anak belum bisa melempar dan menangkap bola.
4. Media yang ditampilkan oleh guru kurang menarik.

C. Pembatasan Masalah

Melihat luasnya ruang lingkup yang mempengaruhi hasil perkembangan anak dan terbatasnya tenaga, waktu dan biaya yang tersedia, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu :

1. Perkembangan motorik kasar anak didalam melempar dan menangkap benda belum optimal.
2. Media yang digunakan guru tidak menarik sehingga anak menjadi cepat bosan.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan: “Bagaimana permainan lempar bola keranjang dapat meningkatkan motorik kasar anak?”

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah dalam penelitian ini terlihat bahwa kurang mempunya anak dalam mengembangkan aktivitas gerak. Untuk pemecahan masalah tersebut, maka pengembangan motorik kasar anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain lempar bola keranjang di TK Lignita III Kota Sawahlunto.

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak di capai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di TK Lignita III Kota Sawahlunto.
2. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran tentang kemampuan motorik kasar anak.

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat :

1. Untuk Anak

- a. Untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.
- b. Untuk menumbuhkan aktivitas gerak anak.
- c. Untuk meningkatkan kepercayaan diri serta melatih keberanian.

2. Untuk Sekolah/Guru

Untuk meningkatkan kreatifitas anak dalam memilih metoda yang cocok dan menarik bagi anak.

3. Untuk Masyarakat

Untuk dapat memberikan pemahaman orang tua dalam peningkatan kemampuan motorik kasar anak.

H. Definisi Operasional

Ada dua hal dalam penelitian tindakan kelas ini yang perlu dapat penjelasan yaitu: Motorik kasar dan Permainan Lempar Bola Keranjang.

1. Motorik Kasar

Motorik kasar adalah kegiatan anak usia dini beraktivitas dengan mempergunakan otot-otot besar. Motorik kasar pada umumnya gerakan-gerakan yang biasa dilakukan anak, bisa kita lihat pada saat mereka bermain. Mereka bermain kesana kemari dengan berlari, melompat, meloncat bermain-main dengan bola. Agar motorik kasar ini terlaksana dengan baik, maka anak harus diberikan kesempatan, misalnya dengan

bermain, bergerak, dengan leluasa, atau membuat sesuatu dengan alat-alat permainannya.

2. Permainan Lempar Bola Keranjang

Permainan Lempar bola keranjang adalah permainan yang melatih keterampilan memantulkan menangkap dan melempar bola kecil, sedang dan besar. Tempat yang digunakan dalam permainan lempar bola keranjang adalah ruang senam, lapangan atau tempat lain yang cukup luas dan tidak membahayakan bagi anak. Alat yang digunakan berupa 4 atau 5 bola ukuran kecil dan keranjang yang digantung di dinding setinggi 1 meter.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakekat Anak Usia Dini

a. Hakekat Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Depdiknas (2002: 4) bahwa:

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

Dalam masa usia dini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dari segi fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan aspek-aspek kepribadian lainnya. Perkembangan setiap bidang tersebut saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya. Meskipun perkembangan dalam setiap bidang dibahas secara terpisah namun harus dipahami bahwa setiap bidang perkembangan merupakan bagian dari keseluruhan perkembangan dan suatu unit kesatuan yang terdiri atas banyak aspek perkembangan.

Menurut Benny, dkk (2004:3) ‘Perkembangan adalah proses perubahan progresif pada berbagai aspek fisik dan psikis sebagai hasil kematangan dan belajar’. Selanjutnya, Sumantri (2005:46) menjelaskan:

Perkembangan adalah proses perubahan kapasitas fungsional atau kemampuan kerja organ-organ tubuh kearah keadaan yang makin terorganisasi dan terspesialisasi, bisa terjadi dalam bentuk perubahan kualitatif dan keduanya secara serempak.

Jadi perkembangan sangat mempengaruhi terhadap perubahan dalam diri anak untuk masa yang akan datang atau kedepannya. Apabila perkembangan anak optimal maka akan mengarah keperkembangan yang baik bahkan bisa lebih dan akan menjadi bagian-bagian yang berarti dalam kehidupannya begitu juga sebaliknya.

b. Hakekat Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini menurut pernyataan Depdiknas (2010:3) merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki persiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan Anak Usia Dini pada hakekatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu pendidikan anak usia dini perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek yang meliputi aspek kognitif, social, fisik, emosional serta seni.

2. Perkembangan Motorik Anak Usia Dini.

a. Pengertian Perkembangan Motorik

Menurut Sujiono (2007:15) perkembangan motorik merupakan semua gerakan yang didapatkan dari seluruh tubuh. Perkembangan motorik dapat merupakan unsure kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Perkembangan

motorik erat kaitanya dengan perkembangan pusat motorik di otak. Keterampilan motorik perkembangan sejalan dengan kematangan syaraf dan otot. Oleh karena itu, setiap gerakan yang dilakukan anak sederhana apapun, sebenarnya merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol otak. Jadi otaklah yang berfungsi sebagai bagian dari susunan syaraf yang mengatur dan mengontrol semua aktifitas fisik dan mental seseorang.

Dapat diambil kesimpulan dari pendapat diatas bahwa perkembangan motorik sejalan dengan kematangan saraf dan otot. Gerakan anak yang sesederhana mungkin merupakan interaksi dari system didalam tubuh yang dikontrol otak. Jadi otaklah yang berfungsi mengatur semua aktivitas fisik seseorang.

Menurut Izzaty (2005:53) perkembangan motorik berarti perkembangan secara fisik, anak usia 4-6 tahun yang berkembang sesuai dengan bertambahnya usia, kematangan dan perkembangan otak yang mengatur system syaraf otot yang memungkinkan anak menjadi lincah dan aktif bergerak.

Kesimpulan dari pendapat diatas adalah anak berkembang sesuai usia dan kematangannya. Kematangan dan perkembangan otaklah yang memungkinkan mengatur system syaraf otak yang menjadikan anak menjadi lincah dan aktif bergerak.

Menurut Zulkifli (2001:31) perkembangan motorik erat hubungannya dengan gerakan tubuh. Dalam perkembangan motorik, unsur-unsur yang

menentukan ialah otot, syaraf dan otak, ketiga unsure itu melaksanakan masing-masing peranan secara “interaksi positif”, artinya unsure-unsur yang saling berkaitan, menunjang, saling melengkapi dengan unsure yang lainnya untuk mencapai kondisi motorik yang lebih sempurna.

Dari pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa ada tiga unsure yang menentukan perkembangan motorik yaitu otot, syaraf, dan otak. Ketiga unsure itu saling berkaitan, menunjang dan melengkapi untuk mencapai motorik yang lebih sempurna.

b. Macam-macam motorik

Gerakan-gerakan itu tidak sama asal dan rupanya. ada gerakan yang merupakan akibat dari kemauan, ada gerakan yang terjadi di luar kemauan dan biasanya kurang disadari karena ia berjalan otomatis. Karena banyak gerakan yang dilakukan anak-anak, agar lebih mudah mengenali gerakannya Zulifli (2001:32) membagi gerakan-gerakan itu dalam tiga golongan seperti berikut ini :

1) Motorik Statis

Gerakan tubuh sebagai upaya untuk memperoleh keseimbangan, misalnya keserasian gerakan tangan dan kaki pada waktu kita sedang berjalan.

2) Motorik Ketangkasan

Gerakan untuk melaksanakan tindakan yang berwujud ketangkasan dan keterampilan, misalnya gerak melempar, menangkap dan sebagainya.

3) Motorik Penguasaan

Gerakan untuk mengendalikan otot-otot, roman muka, dan sebagainya.

Menurut Moeslichatoen dalam dedi Supriadi (2003:22) ada 2 macam keterampilan motorik, antara lain, sebagai berikut :

a. Keterampilan koordinasi motorik halus

Keterampilan ini merupakan kegiatan yang menggunakan otot halus yaitu tangan. Gerakan ini memerlukan latihan, kecepatan, ketepatan, menggerakkan, menggambar, melipat dan membentuk.

b. Keterampilan koordinasi otot kasar

Keterampilan ini merupakan kegiatan gerak seluruh tubuh atau bagian besar tubuh yang meliputi belajar (latihan) merangkak, melempar, meloncat, koordinasi keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, ketahanan, menendang, melompat, meloncat, dan melempar.

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa keterampilan motorik dibagi atas dua yakni motorik halus dan motorik kasar yang keduanya sama-sama memerlukan latihan. Motorik halus menggunakan tangan dan motorik kasar menggunakan gerakan besar bagian tubuh.

c. Peranan motorik bagi perkembangan kepribadian

Menurut Zulkifli (2001:32) perkembangan motorik mempengaruhi perkembangan kepribadian. Ketika anak itu masih bayi, ia belajar mengenal

benda-benda yang dapat dijangkau dengan melalui mulutnya. Setelah ia pandai berjalan, makin luas ruang yang dapat dikuasainya, semakin banyak hal yang harus dikenalnya.

Anak yang berusia dua atau tiga tahun itu tidak puas hanya dengan melihat-lihat atau meraba-raba benda saja. Anak itu. Setiap hari mulai bangun sampai tidur, kelihatannya ia selalu sibuk mengerjakan sesuatu atau melakukan percobaan sehingga orang mengatakan masa ini sebagai masa pencobaan. ia tidak jemu-jemu melakukan percobaan, ia ingin tahu tentang bonekanya yang tertutup matanya jika boneka itu diletakkan, karena itu boneka diselidiki dengan cara mengangkat dan meletakkannya berulang-ulang. Ia ingin tahu tentang bola karet yang lunak rasanya, karena itu bola disobek-sobek dan sebagainya. Dalam hal-hal diatas motorik memegang peranan yang sangat penting, dengan bantuan motorik yang makin lama makin sempurna, sehingga lebih dapat menyempurnakan kesanggupannya mengenal yang dapat terlaksana dengan baik, ada beberapa anjuran praktis, misalnya memberi kesempatan untuk mengerjakan kegiatan, bergerak, dan membuat sesuatu dengan alat-alat permainannya.

Berdasarkan uraian diatas penulis menyimpulkan: apabila perkembangan motorik anak dapat berkembang dengan baik yang sesuai dengan tingkat perkembangannya maka hal ini akan membuat mereka merasa percaya diri dalam bersosialisasi dengan lingkungannya.

d. Karakteristik Perkembangan Motorik Anak Usia Dini

Menurut Sumantri (2005:141) karakteristik perkembangan motorik anak usia dini adalah :

- 1) Mengancingkan kancing baju, menempel
- 2) Mengerjakan puzzle (menyusun potongan-potongan gambar)
- 3) Mencoblos kertas dengan pensil atau spidol
- 4) Makin terampil menggunakan jari tangan (mewarnai dengan rapi)
- 5) Mengancingkan kancing baju
- 6) Menggambar dengan gerakan naik turun bersambung (seperti gunung atau bukit)
- 7) Menarik garis lurus
- 8) Mengekspresikan gerakan dengan irama bervariasi
- 9) Melempar dan menangkap bola
- 10) Melipat kertas
- 11) Berjalan di atas papan titian (keseimbangan tubuh)
- 12) Berjalan dengan berbagai variasi (maju mundur diatas satu garis)
- 13) Memanjat dan bergelantungan (berayun)
- 14) Melompati parit atau guling
- 15) Senam dengan gerakan kreatifitas sendiri

3. Motorik Kasar Anak Usia Dini

a. Pengertian Motorik kasar Anak Usia Dini

Menurut Sumantri (2005:98), mengemukakan motorik kasar adalah kemampuan anak usia dini beraktivitas dengan menggunakan otot-otot

besar. Kemampuan menggunakan otot-otot besar ini bagi anak usia dini tergolong pada kemampuan gerak kasar, kemampuan ini dilakukan untuk meningkatkan kualitas hidupnya.

Dari teori di atas dapat ditarik kesimpulan berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa keterampilan motorik kasar adalah bentuk kegiatan gerakan tubuh yang mempergunakan otot besar atau seluruh anggota tubuh yang bersifat gerak dasar, sehingga anak dapat belajar untuk berjalan, berlari, melompat, merangkak, dan menjaga keseimbangannya, serta dapat mengembangkan berbagai macam bentuk atau karakteristik anak.

Selanjutnya motorik kasar menurut Bambang (2005:1.15) adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Pengembangan gerakan motorik kasar juga memerlukan koordinasi kelompok-kelompok otot-otot anak yang tertentu yang dapat membuat mereka dapat melompat, memanjat, berlari, menaiki sepeda roda tiga, serta berdiri dengan satu kaki.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa motorik kasar merupakan gerakan sebagian anggota tubuh yang memerlukan tenaga yang lebih besar, yaitu otot-otot tertentu yang dapat membuat anak bebas bergerak sesuai dengan keinginannya.

b. Tujuan dan Fungsi Pengembangan Motorik Kasar

Tujuan pengembangan keterampilan motorik kasar pada anak usia dini menurut Sumantri (2005:9) antara lain :

1. Mampu meningkatkan keterampilan gerak
2. Mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani
3. Mampu menanamkan sikap percaya diri
4. Mampu bekerja sama
5. Mampu berperilaku disiplin, jujur, dan sportif

Adapun fungsi pengembangan keterampilan motorik kasar menurut Sumantri (2005:10) antara lain :

- a. Sebagai alat pemacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani, dan kesehatan untuk anak usia dini
- b. Sebagai alat untuk membentuk, membangun dan memperkuat tubuh anak usia dini
- c. Sebagai alat melatih keterampilan dan ketangkasan gerak juga daya fikir anak usia dini
- d. Sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan emosional
- e. Sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan sosial
- f. Sebagai alat untuk menumbuhkan perasaan senang dan memahami manfaat kesehatan pribadi

Menurut Depdiknas (2004:20) ada beberapa pengembangan motorik kasar di TK antara lain:

- a. Berjalan
- b. Bertingkat
- c. Berlari
- d. Melompat

- e. Meniti
- f. Melempar
- g. Merangkak

Sedangkan pengembangan pada motorik halus adalah:

- a. Meronce
- b. Melipat
- c. Menggunting
- d. Mengikat tali sepatu
- e. Menulis
- f. Menyusun menara kubus
- g. Membentuk dengan plastisin dll

Cara untuk mengembangkan motorik kasar pada anak usia dini prasekolah, yaitu dengan melakukan kegiatan bermain melalui gerakan lari, lompat dan menggunakan alat permainan yang disertai dengan irama musik. Sedangkan cara pengembangan motorik halus anak usia dini memberikan kesempatan kepada anak untuk melatih gerak jari-jari tangan.

Berdasarkan uraian di atas penulis menyimpulkan bahwa dengan memperhatikan tingkat kemampuan perkembangan motorik kasar anak yang disesuaikan dengan tingkat usia mereka, maka dapat mengetahui sejauhmana tingkat perkembangan motorik mereka, apakah sudah sesuai dan apabila belum kita juga harus dapat mengatasi dengan memberikan aktivitas atau kegiatan yang tepat sesuai usia dan perkembangannya.

Menurut Depdiknas (2007:5-6) pengembangan motorik kasar antara lain:

- a. Berdiri di atas satu kaki selama 5-10 detik
- b. Menaiki dan menuruni tangga
- c. Berjalan pada garis lurus
- d. Berjalan dengan berjinjit sejauh 3 meter
- e. Berjalan mundur
- f. Melompat ke depan dengan 2 kaki
- g. Bermain dengan bola
- h. Mengendarai sepeda roda tiga
- i. Melakukan permainan dengan ketangkasan dan kelincahan seperti menggunakan papan luncur

Sedangkan pengembangan motorik halus adalah :

- a. Seperti mengoles mentega dengan roti
- b. Mengikat tali sepatu
- c. Membuat dengan plastisin
- d. Membangun menara dengan balok
- e. Menggunting kertas
- f. Menggambar kepala dan wajah
- g. Meniru melipat kertas
- h. Mewarnai dengan krayon
- i. Memegang krayon atau pensil

Berdasarkan uraian diatas pengembangan motorik kasar yang dilatih sedemikian rupa secara bertahap sehingga dapat dikuasai anak. Guru harus mencontohkan setiap gerakan dan anak diberi kesempatan untuk melakukan bersama guru. Gerakan juga harus bervariasi sehingga suatu permainan terdiri dari beberapa gerakan dasar.

Sedangkan motorik halus dilakukan oleh anak melalui olah tangan dengan menggunakan alat atau media kreatif seperti kuas, pensil, kertas, gunting, tanah liat, dll. Dengan menggunakan media kreatif tersebut anak dapat melaksanakan kegiatan yang dapat melatih otot-otot tangan dan koordinasi mata, pikiran dengan tangannya.

4. Pembelajaran Anak Usia Dini

Masa usia dini anak mengalami masa peka dimana anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi anak. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan sasaran pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial, konsep diri, disiplin, seni, moral dan nilai agama, sehingga dibutuhkan kondisi dan rangsangan yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

Peran pendidik sangat diperlukan dalam upaya pengembangan potensi anak. Upaya pengembangan tersebut harus dilakukan melalui pembelajaran yang membuat anak merasa senang, aman dan nyaman. Pembelajaran AUD menggunakan metode bermain dan bernyanyi, pembelajaran ini disusun

sedemikian rupa sehingga dapat tercipta kondisi yang menyenangkan, gembira dan demokratis.

Menurut Suyanto (2005:133) pembelajaran di TK harus menerapkan esensi bermain yang sesuai dengan perkembangan anak yaitu :

- a. Motivasi internal yaitu anak ikut bermain berdasarkan keinginannya sendiri.
- b. Aktif, anak melakukan berbagai kegiatan baik fisik maupun mental.
- c. Non literal, artinya anak dapat melakukan apa saja yang diinginkannya, dia bebas untuk memulai kapan dan dari mana saja.
- d. Tidak memiliki tujuan eksternal yang ditetapkan sebelumnya, partisipasi bermain lebih penting dari tujuan bermain.

Seiring dengan itu *Hughes* dalam Nurlaila, dkk (2005:13) juga menyatakan bahwa :

Pembelajaran pada anak usia dini adalah proses pembelajaran yang dilakukan melalui bermain, ada lima karakteristik bermain esensial dalam hubungan dengan pendidikan anak usia dini yaitu: meningkatkan motivasi, pilihan bebas (sendiri tanpa paksaan), *non linier*, menyenangkan dan pelaku terlibat secara aktif.

Pembelajaran merupakan bentuk penyelenggaraan pendidik yang memadukan secara sistematis dan berkesenambungan dalam memberikan dorongan serta berperan sebagai fasilitator dan bertanggung jawab untuk menciptakan situasi yang dapat menumbuhkan prakasa, motivasi dan tanggung jawab peserta didik serta dapat mengembangkan pola interaksi yang terlibat dalam pembelajaran dan motivasi peserta didik.

a. Prinsip Pembelajaran

Menurut Samsudin (2008:29) prinsip pembelajaran anak usia dini adalah sebagai berikut:

- 1) Bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.
- 2) Pembelajaran berorientasi pada perkembangan anak.
- 3) Pembelajaran berorientasi pada kebutuhan anak.
- 4) Pembelajaran berpusat pada anak.
- 5) Pembelajaran menggunakan pendekatan tematik.
- 6) Kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
- 7) Pembelajaran mengembangkan kecakapan hidup.
- 8) Pembelajaran didukung oleh lingkungan yang kondusif.
- 9) Pembelajaran yang demokratis.
- 10) Pembelajaran yang bermakna.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik. Sebelum bersekolah, bermain merupakan cara alamiah anak untuk menemukan lingkungan, orang lain, dan dirinya sendiri. Pada prinsipnya bermain mengandung rasa senang dan lebih mementingkan proses dari pada hasil akhir.

Perkembangan bermain sebagai cara pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan umur dan kemampuan anak didik, yaitu berangsu-angsur dikembangkan dari bermain sambil belajar menjadi belajar seraya bermain. Dengan demikian anak didik tidak akan takut, cemas, malu, dan canggung lagi menghadapi cara pembelajaran ditingkat berikutnya. Oleh karena itu, dalam memberikan kegiatan belajar pada anak didik harus diperhatikan kematangan atau tahap perkembangan anak didik, alat bermain atau alat bantu, metode yang digunakan, serta waktu, tempat dan teman bermainnya.

b. Metode Pembelajaran

Menurut Sujiono, dkk (2008: 2.11) “ Metode merupakan bagian dari strategi kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan ditentukan. Metode juga merupakan cara untuk mencapai tujuan pembelajaran, seorang guru harus mampu memilih metode dan teknik yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang akan disampaikan agar si anak paham dan mengerti dengan pelajaran yang diterangkan oleh guru.

Seiring dengan pendapat di atas Sujiono, dkk (2008: 12.14) mengungkapkan bahwa:

Ada beberapa metode pembelajaran yang sesuai untuk pengembangan motorik anak, misalnya, metode bermain, karya wisata, demonstrasi, praktek langsung, proyek atau pemberian tugas. Namun begitu, dari banyak metode yang ada, hendaknya metode yang digunakan adalah metode yang memungkinkan anak bergerak dan bermain karena gerak dan bermain adalah unsur utama pengembangan motorik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka peneliti memilih metode yang sesuai dengan permainan lempar bola keranjang yaitu metode demonstrasi, pemberian tugas, dan praktek langsung meskipun tidak menutup kemungkinan penggunaan metode lainnya baik secara terpisah maupun terintegrasi antara satu metode dengan yang lainnya.

Penggunaan metode ini anak akan mampu menirukan gerak yang sebelumnya telah didemonstrasikan oleh guru. Dalam permainan ini diharapkan anak dengan sendirinya dapat memperagakan serta mengekspresikan

bahasa tubuhnya dalam bentuk gerakan dinamis, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

c. Strategi Pembelajaran

Anak dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi sosial dengan orang dewasa pada saat mereka memahaminya dengan bahasa gerakan sehingga tumbuh secara kognitif kearah berpikir verbal oleh karena itu, guru TK harus memahami kebutuhan dan karakteristik perkembangan setiap anak secara kelompok maupun secara individual. Untuk menunjang semua itu, maka digunakan strategi dan teknik pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan pendapat, Masitoh, dkk (2005:3.23) mengemukakan bahwa:

Dalam melaksanakan Strategi pembelajaran, guru berinteraksi dengan anak secara individual dan kelompok kecil dalam semua kegiatan termasuk dalam kegiatan termasuk dalam kegiatan yang direncanakan guru yang dapat dipilih anak untuk mengoptimalkan kemampuan dan keterampilan mereka tentang apa yang dapat mereka lakukan sendiri dan keterampilanapa yang perlu dikembangkan dengan bantuan guru.

Seiring dengan pendapat diatas, menurut Samsudin (2008: 34) bahwa “Stratgi pengajaran dirancang untuk menata lingkungan untuk menata lingkungan untuk pengajaran kelompok. Hal penting disini adalah bahwa kelompok harus ditata sedemikian rupa untuk memudahkan pembelajaran individu”.

Pembelajaran bagi anak usia dini termasuk TK di dalamnya memiliki kekhasan tersendiri. Kegiatan pembelajaran di TK mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Secara alamiah bermain

memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam, dan secara spontan anak mengembangkan kemampuannya.

Maka dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran hendaknya mengacu kepada pola pendidikan anak usia dini yang berorientasi pada perkembangan anak, yang mana lebih banyak memberi kesempatan kepada anak untuk dapat belajar dengan cara –cara yang tepat melalui pengalaman nyata serta melakukan kegiatan-kegiatan yang bermakna untuk anak, sehingga terciptalah pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

5. Permainan Anak Usia Dini

a. Pengertian Permainan

Permainan merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dalam rangka menyenangkan hati atau menghibur diri. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002:697), dijelaskan bahwa: “Permainan merupakan awal kata dari ‘main’ yang mengandung arti melakukan permainan untuk menyenangkan hati, atau melakukan perbuatan untuk bersenang-senang (menggunakan alat atau tidak). Sedangkan ‘Permainan’ mengandung pengertian; sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipergunakan, seperti dalam aktivitas olahraga”.

Sedangkan pengertian permainan menurut J. Huizinga dalam Sutoto (1993:3), adalah: “Perbuatan atas kemauan sendiri yang dikerjakan dalam batas-batas tempat dan waktu yang telah ditentukan, diikuti oleh perasaan,

sedangkan bermain adalah keluar dari “hidup biasa” masuk kedalam angan-angan dan, dunia permainan.

Selanjutnya Spencer dalam Poerbakawatja (1982:324), menyatakan bahwa: “Permainan itu adalah keluarnya *energy* yang ada pada si anak dan yang belum dipergunakan, sedang si anak ingin aktif. *Energy* ini keluar dalam permainan. Pandangan Spencer ini juga dapat dinamakan teori tentang “kelebihan tenaga”. Dan permainan adalah semacam pintu keluar untuk tenaga itu”.

Dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, bermain dan permainan merupakan dua kata yang saling berkaitan dan mengandung pengertian suatu bentuk aktivitas atas kemauan sendiri yang dikerjakan pada tempat tertentu dan batas waktu yang telah ditentukan atau dapat juga dikatakan sebagai suatu perbuatan dari seseorang dalam melepaskan kelebihan energi yang ada dalam dirinya dengan aktivitas yang menyenangkan.

b. Manfaat bermain untuk anak

1. Sarana untuk membawa anak ke alam masyarakat

Dalam suasana permainan mereka saling mengenal, saling menghargai satu dengan yang lainnya, dan dengan perlahan-lahan tumbuh rasa kebersamaan yang menjadi landasan bagi pembentukan perasaan sosial.

2. Mampu mengenal kekuatan sendiri

Anak-anak yang sudah terbiasa bermain dapat mengenal kedudukannya di kalangan teman-temannya, dapat mengenal bahan atau sifat benda yang mereka mainkan.

3. Mendapat kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecendrungan pembawaannya. Jika anak laki-laki dan perempuan diberi bahan-bahan yang sama berupa kertas-kertas, perca (kain sisa), gunting, tampaknya mereka akan membuat sesuatu yang berbeda. Hal ini membuktikan bahwa anak laki-laki berbeda bentuk-bentuk permainannya dengan anak perempuan.

4. Berlatih menempa perasaannya

Dalam keadaan bermain-main mereka mengalami bermacam-macam perasaan. Ada anak yang dapat menikmati suasana permainan itu, sebaliknya sementara anak yang lain merasa kecewa, hal ini diumpamakan dengan seniman yang sedang menikmati hasil-hasil seninya sendiri.

5. Memperoleh kegembiraan, kesenangan, dan kepuasan.

Suasana kegembiraan dalam permainan dapat menjauhkan diri dari perasaan-perasaan rendah, misalnya : perasaan dengki, rasa iri hati, dan sebagainya.

6. Melatih diri untuk menaati peraturan yang berlaku

Mereka menaati peraturan yang berlaku dengan penuh kejujuran untuk menjaga agar tingkat permainan tetap tinggi. Mengingat pentingnya

faedah bermain pendidik hendaknya membimbing dan memimpin jalannya permainan itu agar jangan sampai menghambat perkembangan fantasi. Yang dibutuhkan anak bukanlah alat-alat permainan yang lengkap, melainkan tempat dan kesempatan untuk bermain itu.

Dan dapat disimpulkan dengan diberikannya waktu atau kesempatan kepada mereka untuk melakukan permainan apa yang akan mereka lakukan tanpa harus selalu kita orang dewasa yang menentukan aturan-aturan dalam permainan tersebut, maka akan belajar untuk saling menjaga agar permainan yang mereka lakukan tetap berlangsung dengan menyenangkan. Jadi tidak selalu permainan yang mahal dapat membuat mereka merasakan kegembiraan bersama.

c. Permainan Lempar Bola Keranjang

Lempar bola keranjang adalah permainan yang melatih keterampilan menangkap dan melempar bola. Tempat yang digunakan dalam permainan adalah ruang senam, lapangan atau tempat lain yang cukup luas dan tidak membahayakan bagi anak. Alat yang digunakan berupa 4 atau 5 bola ukuran kecil.

Pelaksanaan permainan ini adalah sebagai berikut; anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok. Masing-masing terdiri dari anggota kelompok yang jumlahnya sama banyak. Jumlah tiap kelompok kurang lebih 6-8 anak. Jumlah kelompok dapat diperbanyak sesuai dengan persediaan bola yang ada. Setiap kelompok berderet atau bersaf. Jarak antar kelompok yang satu dengan

kelompok lainnya kurang lebih 2. Sedangkan jarak anak yang satu dengan yang lainnya dalam satu kelompok sejauh satu meter. Setiap pemimpin kelompok berdiri berhadapan dengan kelompoknya, pada jarak kurang lebih 3 m. Setiap pemimpin memegang sebuah bola, menghadap ke arah kelompoknya. Setelah semua anak dirasa sudah siap, maka guru segera memberi aba-aba, pemimpin melempar bola kepada anggota kelompoknya, setelah bola ditangkap selanjutnya dilempar kembali kepada pemimpinnya. Kemudian bola ditangkap dan dilempar oleh pemimpin kepada anggotanya secara berurutan dari satu sampai selesai. (Sutoto, 1993:152)

B. Penelitian Yang Relevan

1. Eka (2011) dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Melambungkan dan Menangkap Kantong Biji di TK Al Islam Sawahlunto”.
2. Yeni (2011) dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Melalui Permainan Sandal Dikelompok B3 Di TK Kartika I-54 Padang”.

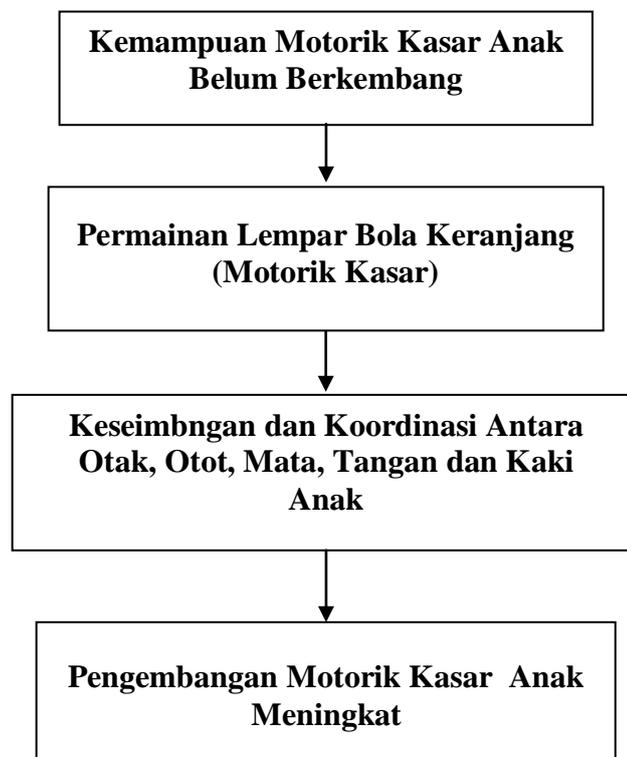
Dari penelitian yang penulis temui diantara penelitian di atas merupakan acuan dan pedoman penulis dalam melakukan tindakan penelitian, Penelitian tersebut memiliki persamaan dalam Meningkatkan kemampuan Fisik Motorik pada anak, perbedaannya Eka (2011) Permainan melambungkan dan menangkap kantong biji, sedangkan Yeni (2009) Permainan Sandal. Dan penulis melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan

Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Lempar Bola Keranjang di TK Lignita III Kota Sawahlunto”

C. Kerangka Konseptual

Peneliti dapat menjelaskan bahwa untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan, karena dengan aktivitas yang menyenangkan anak tidak akan merasa bosan.

Pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas gerak anak melalui permainan lempar bola keranjang sangat berpengaruh besar terhadap perkembangan dan pertumbuhan anak serta juga berfungsi untuk masa depan anak nantinya.



Bagan 1.

Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Berdasarkan uraian landasan teori di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut, yaitu dengan permainan lempar bola keranjang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak Di TK Lignita III Kota Sawahlunto.

BAB V

PENUTUP

Berdasarkan hasil pengolahan data dan pembahasan, maka pada bab ini akan dikemukakan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya.

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan lempar bola keranjang di TK Lignita III Sawahlunto dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Peningkatan kemampuan motorik kasar anak dilaksanakan penelitian melalui permainan lempar bola keranjang di TK Lignita III Sawahlunto pada kelompok B melalui metode permainan sehingga dapat meningkatkan motorik kasar anak.
2. Melalui permainan lempar bola keranjang dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata bagi anak dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dan peningkatan hasil belajar yang terlihat adanya peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II.
3. Bermain merupakan dunia anak untuk memetik manfaat bagi perkembangan fisik motorik, baik aspek sosial dan emosional media merupakan alat yang efektif dan menyenangkan agar pembelajaran dapat berjalan dengan tertib.
4. Melalui permainan lempar bola keranjang memberikan semangat, percaya diri, aktif dan sabar dalam melakukan permainan.

5. Melalui permainan lempar bola keranjang dapat meningkatkan motorik kasar anak dan meningkatkan sosialisasi sesama teman.

B. Implikasi

Sebagai suatu penelitian yang telah dilakukan dilingkungan pendidikan Taman Kanak-kanak maka dapat simpulan yang ditarik mempunyai implikasi dalam bidang pendidikan dan juga penelitian-penelitian selanjutnya. Sehubungan dengan hal tersebut, maka implikasinya adalah sebagai berikut:

1. Secara praktis hasil penelitian ini memberikan imbas atau pengaruh yang cukup baik terhadap guru dan anak-anak TK.
2. Imbasnya terhadap guru adalah seorang guru TK yang profesional harus dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan berbagai cara salah satunya diantaranya mengoptimalkan permainan lempar bola keranjang kepada anak TK.
3. Imbasnya terhadap anak-anak TK adalah anak-anak lebih tertarik dalam mengembangkan kemampuan motorik kasarnya melalui permainan lempar bola keranjang.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini maka perlulah kiranya permainan lempar bola keranjang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di TK Lignita III Sawahlunto.

1. Bagi lembaga pendidikan, hendaknya menunjang fasilitas pengajaran salah satunya menggunakan media dan metode pembelajaran. Penggunaan permainan lempar bola keranjang menyenangkan bagi anak dan dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Bagi guru, agar penggunaan permainan lempar bola keranjang ini dapat didayagunakan secara optimal. Guru juga dapat mengembangkan metode permainan lempar bola keranjang ini sesuai dengan lingkungan anak.
3. Bagi anak, penggunaan permainan lempar bola keranjang sebagai metode pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- _____. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Benny Iskandar, dkk. 2004. *Pengembang Motorik Anak Usia Dini Pra Sekolah*. Bandung: Pusat Pengembangan Penataran Guru Tertulis
- Bentri, Alwen. DKK.2005. *Usulan Penelitian Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran di LPTK: Padang : UNP*.
- Depdiknas 2007. *Bidang Pengembangan Fisik/Motorik di Taman Kanak-kanak*. Bandung: Depdiknas Dirjen Pendas.
- _____.2004. *Pengembangan Motorik Anak Usia Dini Pra Sekolah*. Bandung: Depdiknas Dirjen Pendas.
- _____. 2002. *Kurikulum dan Hasil Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Balitbang Depdiknas.
- Eka. 2011. *Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Melambungkan dan Menangkap Kantong Biji*. FIP UNP. Tidak diterbitkan.
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Hurlock, Elizabeth. 1999. *Perkembangan Anak*. Edisi ke Enam. Jakarta: Erlangga.
- Haryadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya
- Kunandar, 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajawali Pres PT Rajagrafindo Persada.
- Kemdiknas, 2010. *Pedoman Pengembangan Sialbus Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta:
- Masitoh, dkk. 2005. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasuh Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti.
- Nurlaila, dkk. 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini untuk Mengembangkan Multiple Intelegensia*. Jakarta: Darma Graha Group.