

**PENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK
MELALUI PERMAINAN *JUMPING BALL*
DI TAMAN KANAK-KANAK
SANDHY PUTRA PADANG**

SKRIPSI

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



Oleh

**LENI MARLINA
NIM: 51023/2009**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

ABSTRAK

LENI MARLINA 2012 : Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan *Jumping Ball* di TK Sandhy Putra Padang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Kemampuan motorik kasar anak masih rendah hal ini terlihat anak masih sulit dalam kegiatan meloncat. Apalagi pembelajaran tersebut tidak bervariasi sehingga kurang minat anak, anak merasa bosan dan jenuh. Pemilihan metode yang tidak tepat serta tidak efektifnya pemanfaatan media dan alat peraga oleh guru menjadi penyebab terjadinya kondisi ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengembangan motorik kasar anak melalui permainan *Jumping Ball*.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yaitu suatu penelitian yang meningkatkan mutu pembelajaran. Yang menjadi subjek penelitian adalah TK Sandhy Putra Padang kelompok B3 terdiri dari 8 anak laki-laki, 7 anak perempuan. Data penelitian diperoleh melalui observasi dan wawancara dan dokumentasi, kemudian diolah dan dianalisa dengan teknik persentase.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Manfaat permainan jumping ball adalah dapat meningkatkan kekuatan, kecepatan, kelincahan, keseimbangan dalam otot-otot kaki dan pemanfaatan media dan alat peraga yang optimal oleh guru memberikan hasil yang memuaskan pada setiap aspek yang diamati hingga mampu mencapai standar KKM, sehingga setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan tentang pengembangan motorik kasar anak. Dengan demikian berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa permainan *Jumping Ball* dapat meningkatkan motorik kasar anak dikelompok B3 di TK Sandhy Putra Padang.

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

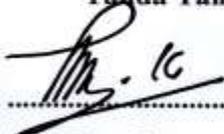
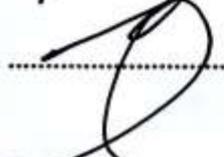
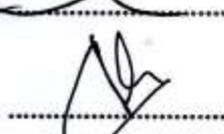
**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

**Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan
Jumping Ball di TK Sandhy Putra Padang**

Nama : Leni Marlina
NIM : 2009/51023
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, April 2012

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Izzati, M. Pd	1. 
2. Sekretaris	: Indra Yeni, S.Pd	2. 
3. Anggota	: Dr. Dadan Suryana	3. 
4. Anggota	: Dr. Rakimahwati, M. Pd	4. 
5. Anggota	: Dra. Yulsyofriend, M. Pd	5. 

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil ‘Alamin peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, yang senantiasa melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui permainan *Jumping Ball* di TK Sandhy Putra Padang”**.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan Studi S1 pada Jurusan Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Dalam penyelesaian skripsi ini peneliti mendapatkan banyak bantuan dari pihak lain. Pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Izzati, M.Pd sebagai Dosen Pembimbing I, yang telah memberikan perhatian, bimbingan dan arahan serta nasehat ibu Insya Allah akan menjadi pedoman bagi peneliti untuk jauh lebih baik di masa yang akan datang.
2. Ibu Indra Yeni, S.Pd sebagai Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan serta masukan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsofriend, M.Pd sebagai Ketua Jurusan PG-PAUD yang telah memberikan arahan dan masukan demi terselesainya skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. H. Firman, MS. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.

5. Bapak dan Ibu Dosen Pengajar serta Karyawan / Karyawati Jurusan PG-PAUD yang telah memberikan waktu, ilmu, pikiran, dan bimbingan.
6. Khususnya buat suami ku tercinta yang telah memberikan bantuan moril dan materil serta tenaga dan waktu hingga selesainya skripsi ini.
7. Ibu Irma Candra Dewi, S.Pd selaku Kepala TK Sandhy Putra Padang serta majelis guru yang turut membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Dan untuk semua teman dan sahabat yang tak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga jasa dan budi baik serta bantuan yang telah diberikan kepada peneliti selama ini mendapat balasan dari Allah SWT. Dalam penulisan skripsi ini, peneliti menyadari masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak untuk perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya.

Amin ya rabbal'alamin

Padang, April 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR BAGAN DAN GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah	6
E. Rancangan Pemecahan Masalah.....	6
F. Tujuan Penelitian	6
G. Manfaat Penelitian	7
H. Defenisi Operasional	8
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	9
1. Hakikat Anak Usia Dini.....	9
a. Pengertian Anak Usia Dini	9
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	10
c. Pendidikan Anak Usia Dini	11
d. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	12
e. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	12
f. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini.....	13
g. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini	14
2. Motorik Kasar	15
a. Pengertian Motorik Kasar	16
b. Tujuan Motorik Kasar	16
c. Karakteristik Motorik Kasar.....	17
d. Manfaat Motorik Kasar	19
e. Perkembangan Motorik Kasar.....	19
f. Faktor-faktor yang mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar	19
g. Prinsip-prinsip Perkembangan Motorik Kasar.....	21

3. Hakikat Bermain	22
a. Pengertian Bermain	22
b. Tujuan Bermain	23
c. Karakteristik Bermain	24
d. Manfaat Bermain	25
4. Alat Permainan	26
a. Pengertian Alat Permainan	27
b. Tujuan Alat Permainan	28
c. Karakteristik Alat Permainan	28
d. Manfaat Alat Permainan	29
5. Permainan <i>Jumping Ball</i>	30
a. Pengertian <i>Jumping Ball</i>	30
b. Pelaksanaan Permainan <i>Jumping Ball</i>	31
B. Penelitian yang Relevan	33
C. Kerangka Konseptual	33
D. Hipotesis Tindakan	35
BAB III. RANCANGAN PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	36
B. Subjek Penelitian	37
C. Prosedur Penelitian	37
D. Instrumentasi	47
E. Teknik Pengumpulan Data	48
F. Teknik Analisis Data	49
G. Indikator Keberhasilan	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data	53
1. Deskripsi kondisi Awal	53
2. Deskripsi siklus I	55
3. Deskripsi Siklus II	73
B. Analisis Data	91
1. Hasil Analisa Data siklus I	91
2. Hasil Analisis Data siklus II	93
3. Analisis Wawancara	95
C. Pembahasan	95
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	98
B. Implikasi	99
C. Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN	105

DAFTAR BAGAN DAN GAMBAR

	Halaman
1. Kerangka Konseptual	35
2. Bagan Penelitian Kelas	38

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Format Observasi.....	46
Tabel 2. Format Observasi.....	48
Tabel 3. Format Wawancara Anak	49
Tabel 4.1 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Dalam Proses pembelajaran pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	53
Tabel 4.2 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan <i>Jumping Ball</i> Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	58
Tabel 4.3 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan <i>Jumping Ball</i> Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan).....	62
Tabel 4.4 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan <i>Jumping Ball</i> Siklus I Pertemuan III (sebelum Tindakan)	69
Tabel 4.5 Hasil Wawancara Anak Dalam Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan <i>Jumping Ball</i> Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan).....	69
Tabel 4.6 Rekapitulasi hasil observasi Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan <i>Jumping Ball</i> Pada Siklus I Pertemuan I, II, III	72
Tabel 4.7 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak dalam Permainan <i>Jumping Ball</i> Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan)	76
Tabel 4.8 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan <i>Jumping Ball</i> Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan)	80
Tabel 4.9 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan <i>Jumping Ball</i> Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan)	84
Tabel 4.10 Hasil Wawancara Anak dalam Proses Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan <i>Jumping Ball</i> Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan)	87
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan <i>Jumping Ball</i> Siklus I Pertemuan I, II, III	90

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 4.1 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Dalam Proses Pembelajaran Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	54
Grafik 4.2 Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan <i>Jumping Ball</i> Siklus I Pertemuan I Setelah Tindakan	59
Grafik 4.3 Kemampuan Motorik Kasar Anak dalam Proses Permainan <i>Jumping Ball</i> Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan)	63
Grafik 4.4 Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan <i>Jumping Ball</i> Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan)	68
Grafik 4.5 Wawancara Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan <i>Jumping Ball</i> Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan)	70
Grafik 4.6 Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan <i>Jumping Ball</i> Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan)	77
Grafik 4.7 Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan <i>Jumping Ball</i> Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan)	81
Grafik 4.8 Kemampuan Motorik Kasar Anak Dalam Permainan <i>Jumping Ball</i> Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan)	85
Grafik 4.9 Hasil Wawancara Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan <i>Jumping Ball</i> Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan).....	88

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Rencana Kegiatan Harian	105
Lampiran 2. Lembar Penilaian	112
Lampiran 3. Lembar Wawancara Anak	119
Lampiran 4. Foto Dokumentasi Penelitian	125

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang penting dalam kehidupan. Pentingnya pendidikan bagi pembinaan sumber daya manusia sangat diharapkan oleh setiap orang karena pendidikan menciptakan manusia yang cakap, trampil, dan berilmu sebagai bekal hidupnya.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada pasal 1 butir 14: “pendidikan anak usia dini didefinisikan sebagai upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu pembinaan yang ditunjukkan pada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pembinaan rangsangan pendidikan. Untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikis agar anak memiliki kesiapan pendidikan lebih lanjut menurut Yeni (2009:2).

Pendidikan anak usia taman kanan- kanak (TK) bertujuan menyiapkan manusia Indonesia seutuhnya dan mansyarakat indonnesia seluruhnya, memberikan pengalaman belajar, mengoptimalkan perkembangan otak menurut. Sesuai dengan Kurikulum TK (2006) berbasis kompetensi. Tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan potensinya baik fisik dan psikis.

Masa usia dini merupakan periode emas (*golden age*) bagi perkembangan anak untuk memperoleh proses pendidikan. Periode ini adalah tahun-tahun berharga bagi seorang anak untuk mengenal berbagai macam fakta dilingkungan sebagai stimulasi terhadap perkembangan kemampuan fisik, kognitif maupun sosial emosionalnya.

Peningkatan motorik kasar anak juga berhubungan erat dengan kegiatan bermain yang merupakan aktivitas utama anak usia TK. kemampuan motorik kasar anak berhubungan dengan proses tumbuh kembang kemampuan gerak anak akan terlihat secara jelas melalui berbagai gerakan dan permainan yang dapat mereka lakukan. Sesuai dengan prinsip pendidikan dan pengajaran di TK yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan pembelajaran pada anak usia dini. Kegiatan pembelajaran yang disiapkan oleh guru hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metoda, materi dan media yang menarik serta mudah diikuti anak

Pada umur lima tahun pertama adalah masa pesatnya perkembangan motorik kasar anak. Perkembangan motorik anak dapat terlihat jelas melalui

berbagai gerakan dan permainan yang dapat mereka lakukan. Perkembangan lain yang berhubungan dengan kemampuan motorik anak adalah anak akan semakin cepat bereaksi, semakin baik koordinasi mata, kaki dan tanganya, dan anak semakin tangkas dan bergerak.

Untuk merangsang motorik kasar anak dapat dilakukan dengan melatih anak untuk melompat, memanjat, membuat ekspresi muka senang, sedih, gembira, berlari, berjinjit, berdiri di atas satu kaki, berjalan dititikan dan sebagainya. Kegiatan motorik kasar anak merupakan awal anak mulai kenal kegiatan berolah raga. Jika anak terbiasa berolah fisik/berolah raga mulai ia kecil maka akan berakibat baik untuk pembentukan postur tubuh anak kemudian.

Berdasarkan penjelasan di atas maka kita harus mengembangkan motorik kasar anak agar anak dapat melompat, berlari, berjalan sehingga otot-otot anak menjadi lentur dan lincah.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan terhadap anak didik kurang berkembangnya motorik kasar anak dalam berlari, melompat, keseimbangan dilihat dari kurang berkembangnya kekuatan, kecepatan dan kelincahan otot kaki anak dalam bergerak dan kurang keseimbangan badan dan kaki dalam melakukan aktifitas olah raga. Serta kurangnya minat anak dalam melakukan aktifitas motorik kasar disebabkan media dan alat peraga yang digunakan untuk permainan masih kurang bervariasi atau tidak menarik bagi anak serta pendekatan dan model pembelajaran yang diberikan guru kurang menyenangkan bagi karena anak disuruh melompat dari kursi, melompat dari

satu tempat ketempat yang lain dan untuk keseimbangan anak berjalan pada papan titian sehingga menimbulkan kebosanan.

Sehingga perkembangan motorik kasar anak tidak berkembang dengan baik juga dengan aspek perkembangan lainnya. Jika ini dibiarkan pertumbuhan dan perkembangan fisik dan aspek perkembangan yang lainnya akan terhambat pula, karena pertumbuhan motorik kasar anak dan aspek perkembangan yang lainnya menentukan keterampilannya dalam bergerak. Solusi untuk mengatasi hal tersebut perlu diketahui oleh seorang guru bagaimana membuat perencanaan dan strategi yang sesuai dengan perkembangan motorik kasar anak.

Untuk merangsang perkembangan motorik kasar anak, maka penulis memberikan solusi dengan mengenalkan dan menggunakan alat permainan *Jumping Ball* yang lebih difokuskan dalam melatih gerakan motorik kasar anak yaitu dengan melakukan gerakan, berjalan, berlari, melompat dengan seimbang tanpa jatuh dengan menggunakan alat *Jumping Ball* sehingga otot-otot tubuh terbentuk secara baik, lebih sehat secara fisik dan anak dapat berkembang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya. Sehingga anak dapat mengontrol gerakan tubuh, keterampilan tubuh dan koordinasi anggota tubuh dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan trampil.

Dengan demikian dapat diharapkan dengan permainan *Jumping Ball* ini dapat melatih kecerdasan intelektual anak keterampilan motorik kasar, kecakapan saat bermain, saling bekerja sama dalam kelompok serta bertanggung jawab. Permainan *Jumping Ball* ini anak bisa mengembangkan aspek moral dan nilai agama, sosial emosional, kognitif, fisik motorik.

Sehingga alat permainan sangat menarik dan menantang bagi anak dengan demikian motorik kasar anak berkembang dengan sehat secara fisik.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis ingin mengadakan penelitian dengan menggunakan metode bermain *Jumping Ball* yang dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak dalam rangka, kelenturan, kekuatan otot-otot tubuh anak, untuk membentuk jasmani yang sehat dan kuat

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam permainan *Jumping Ball* di TK Sandhy Putra Padang sebagai berikut:

1. Kurang berkembangnya motorik kasar anak dalam berlari, melompat dan keseimbangan tubuh.
2. Kurangnya berkembangnya kekuatan, kecepatan, kelincahan otot kaki pada anak.
3. Kurang bervariasinya media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran.
4. Alat permainan dan alat peraga masih kurang atau tidak layak pakai, kurang menarik bagi anak.
5. Kurang strategi seorang guru yang tidak sesuai dengan perkembangan motorik kasar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas penulis membatasi masalah yang akan diteliti yang dirasa lebih perlu diatasi terlebih dahulu yaitu

“Peningkatkan kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan *Jumping Ball* di TK Sandhy Putra Padang”. Meliputi perencanaan dan pelaksanaan yang dilakukan di dalam kelas dan luar kelas terutama di kelas B3.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini bagaimanakah permainan *Jumping Ball* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B3 di TK Sandhy Putra Padang?

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ditentukan sesuai dengan batasan masalah, permasalahan di TK Sandhy Putra Padang masih kurang maksimal perkembangan motorik kasar anak disebabkan oleh kurang bervariasinya media digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran sehingga tidak menarik bagi anak, maka rancangan pemecahan masalah yang penulis lakukan adalah melalui permainan *Jumping Ball* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

F. Tujuan Penelitian

Sesuai masalah yang diteliti maka penulis mengemukakan tujuan penelitian adalah:

1. Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak yaitu melatih kekuatan, daya tahan, kelincahan, kecepatan dan ketangkasan anak melalui permainan *Jumping Ball*

2. Meningkatkan kesiapan mental anak dan memiliki rasa percaya diri yang tinggi melalui permainan *Jumping Ball*.
3. Meningkatkan rasa keberanian dan kebersamaan anak serta keingintahuan anak akan termotivasi dengan permainan *Jumping Ball*.
4. Meningkatkan strategi guru dalam mencapai perkembangan motorik kasar anak.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari pelaksanaan kegiatan permainan *Jumping Ball* ini adalah:

1. Bagi anak meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dan menjadikan pengalaman belajar dan pengembangan belajar berikutnya
2. Bagi penulis, bermanfaat sebagai sumber informasi(referensi) yang dapat digunakan untuk pengembangan ilmu.
3. Bagi guru sebagai bahan masukan tentang proses pembelajaran yang mengupayakan peningkatan pengembangan motorik kasar.
4. Bagi sekolah, sebagai masukan dan tambahan alat sumber belajar dalam rangka peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak TK.
5. Bagi orang tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman bagi orang tentang pembelajaran di TK dan untuk meningkatkan perhatiannya terhadap hal-hal yang dapat mendukung putra-putrinya dalam belajar. Sehingga dapat mencapai belajar yang optimal.

H. Defenisi Operasional

Motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak biasanya mereka memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot besar dan indikator yang dikembangkan disini adalah meloncat dari ketinggian 30-50cm, meloncat dengan seimbang tanpa jatuh, berlari sambil meloncat dengan seimbang tanpa jatuh, dengan menggunakan *Jumping Ball* melalui permainan tersebut maka motorik kasar anak dapat meningkat bagaimana anak bisa dalam melatih kekuatan, daya tahan, kelincahan dan ketangkasan anak meloncat dengan kaki dengan menggunakan bola besar yang dikembangkan adalah bagaimana anak trampil menggunakan koordinasi berbagai gerakan kaki dan tangan .

Permainan *Jumping Ball* adalah permainan meloncat yang dilakukan dengan menggunakan bola besar yang mana gerakan tubuh anak dari satu titik yang lebih jauh atau tinggi dengan ancang- ancang dari cepat atau lambat dengan menumpu dua kaki dan menahan badan di udara sesaat serta mendarat dengan kaki atau anggota tubuh lainnya dengan keseimbangan yang baik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

Setiap anak dilahirkan bersamaan dengan potensi-potensi yang dimilikinya, secara umum anak mempunyai hak dan kesempatan untuk berkembang sesuai potensinya dimana anak aktif, dinamis, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi oleh sebab itu kita harus memahami tentang hakikat anak usia dini agar perkembangan anak lebih mantap dan terarah.

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak adalah titipan tuhan yang harus kita jaga dan kita didik agar ia menjadi manusia yang berguna dan tidak menyusahkan siapa saja, anak mempunyai hak dan kesempatan untuk berkembang.

Menurut NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*) dalam Aisyah (2008:1.3) mengatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun.

Sementara menurut Bronson dalam Santoso (2008:1.4) membagi rentang masa anak usia dini didasarkan pada penelitian perkembangan motorik halus, motorik kasar, sosial, dan kognitif serta perkembangan perilaku bermain dan minat permainan.

Dewantara (1957) dalam Suryanto (2005:6) menyatakan setiap anak terlahir dengan potensi yang berbeda-beda memiliki kelebihan bakat dan minat sendiri.

Beberapa teori di atas dapat disimpulkan anak usia dini adalah anak usia 0-8 tahun, anak usia dini merupakan masa peka maka perlu mengarahkan berbagai perkembangannya dengan baik.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak adalah individu yang sedang mengalami proses perkembangan sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya.

Menurut Hartati dalam Aisyah (2008:1.4-1.5) karakteristik anak usia dini adalah:

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- 2) Merupakan pribadi yang unik
- 3) Suka berfantasi dan berimajinasi
- 4) Menunjukkan sikap egosentris
- 5) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek
- 6) Sebagai bagian dari makhluk sosial
- 7) Masa paling potensial untuk belajar

Menurut Rachmawati (2010:21-22) karakteristik anak usia dini adalah:

- 1) Setiap anak unik
- 2) Egosentris
- 3) Anak bersifat aktif dan energik
- 4) Anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi
- 5) Anak bersifat eksploratif dan berjiwa pertualang
- 6) Anak senang dan kaya dengan fantasi
- 7) Mengespresikan diri
- 8) Spontan dan bersikap natural
- 9) Terbuka terhadap sesuatu yang baru
- 10) Memiliki sikap yang lentur(fleksibel)
- 11) Tidak penurut

Pendapat ahli di atas dapat kita ambil kesimpulannya seharusnya kita mengetahui bahwa anak memiliki karakteristik yang berbeda-beda jadi pendidik perlu memberikan berbagai stimulasi yang tepat agar masa peka tidak terlewat begitu saja.

c. Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak dimulai sejak dari bayi lahir sudah memerlukan pelayanan yang tepat dalam pemenuhan kebutuhan pendidikan, karena anak memiliki kepekaan sensoris dan daya pikir yang sudah mulai dapat menyerap pengalaman-pengalaman melalui sensorinya.

Menurut Feldman dalam Asmani (2009:24) mengatakan bahwa “Pendidikan anak usia dini sangat penting karena pada masa balita merupakan masa emas yang tidak akan berulang, karena merupakan masa paling penting dalam pembentukan dasar-dasar kepribadian, kemampuan berpikir, kecerdasan, keterampilan, dan kemampuan bersosialisasi”

Menurut John Dewey dalam Partini (2010:5) menyatakan pendidikan anak usia dini adalah: Pendidikan anak harus dimulai dari psikologi yang meliputi kapasitas, minat dan perilaku belajar anak.

Dapat kita simpulkan pendidikan anak usia dini perlu kita perhatikan sejak dini karena masa usia dini merupakan *golden age* bagi perkembangan anak untuk memperoleh pendidikan sesuai dengan minat anak.

d. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Ilmu pendidikan telah berkembang dengan pesat salah satunya ialah PAUD yang membahas pendidikan untuk anak usia 0-8 tahun. Anak adalah generasi penerus bangsa Indonesia menjadi bangsa yang maju, masa depan bangsa sangat ditentukan oleh pendidikan yang diberikan kepada anak-anak.

Menurut Anwar (2007:2) Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini adalah Pendidikan yang membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta perkembangan kejiwaan peserta didik yang dilakukan di dalam maupun diluar lingkungan.

Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini menurut Kurikulum Berbasis Kompetensi (Depdiknas. 2005:3) bahwa:

“Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan untuk Kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui Pembinaan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan Dan perkembangan agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan Lebih lanjut”

Semua teori di atas dapat kita simpulkan bahwa pendidikan seorang anak memerlukan pelayanan yang tepat dalam pemenuhan kebutuhan pendidikan dalam menyesuaikan proses belajar bagi anak untuk memasuki pendidikan lebih lanjut.

e. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini diarahkan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak usia dini

agar dapat tumbuh kembang secara optimal sesuai dengan nilai, norma dan harapan masyarakat.

Menurut Jalal dalam Santoso (2008:2.18) pendidikan Anak Usia bertujuan mengoptimalkan perkembangan otak.

Tujuan pendidikan Anak Usia Dini menurut Hasan (2009:17) adalah:

- 1) Membentuk anak Indonesia yang berkualitas yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal didalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan dimasa dewasa.
- 2) Membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) disekolah.

Tujuan pendidikan Anak Usia Dini menurut Anwar (2007:1) yaitu Menyiapkan manusia indonesia seutuhnya dan masyarakat indonesia seluruhnya serta mengoptimalkan perkembangan otak, memberikan pengalaman belajar kepada anak.

Beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan Pendidikan perlu kita kembangkan agar potensi dan bakat yang dimiliki anak berkembang dengan baik dan menyiapkan anak yang berkualitas dalam memasuki pendidikan dasar.

f. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Anak memiliki dunia dan karakter sendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakter orang dewasa, ia sangat aktif, dinamis, antusias dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang pernah dilihat dan didengarnya, serta seolah-olah tak pernah berhenti belajar.

Beberapa karakteristik Pendidikan Anak Usia dini menurut Aisyah (2009:2.17) adalah:

- 1) Pendidikan berpusat pada anak
- 2) Dapat memberikan pengalaman langsung kepada anak (*direct experiences*)
- 3) Menciptakan kegiatan yang dapat mengoptimalkan semua pemikiran anak.
- 4) Bersifat luwes (*fleksibel*)
- 5) Setiap aspek pengembangan dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak.

Menurut Rachmawati (2010:41) menyatakan bahwa karakteristik pendidikan anak usia dini adalah:

- 1) Pendidikan bersifat menyenangkan.
- 2) Pendidikan dalam bentuk kegiatan bermain.
- 3) Pendidikan memadukan aspek pembelajaran dan perkembangan.
- 4) Pendidikan mengaktifkan anak.
- 5) Pendidikan dalam bentuk konkret.

Uraian di atas dapat disimpulkan pendidikan yang kita berikan harus berpusat kepada anak serta menjadikan individu yang cerdas dan berfikir kreatif untuk mempelajari sesuatu dan menyenangkan bagi anak.

g. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Bermain sangat penting sekali bagi anak yaitu melalui bermain dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar, kognitif, bahasa, emosi dan sosial anak.

Manfaat pendidikan Anak Usia Dini menurut Aisyah (2009:2.15) adalah:

- 1) Meningkatkan perkembangan konsep yang dimiliki anak.
- 2) Memungkinkan anak mengeksplorasi dan mengespresikan pengetahuan dan keterampilan melalui berbagai kegiatan.
- 3) Meningkatkan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan teman dan lingkungan.
- 4) Meningkatkan taraf kecakapan berfikir anak.

Manfaat pendidikan menurut Masitoh (2008:1.6) adalah:

- 1) Pendidikan dapat mengembangkan kepribadian agar anak siap memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.
- 2) Pendidikan membantu anak untuk tumbuh dan berkembang baik jamaniah dan rohaniah.
- 3) Pendidikan dapat menumbuhkan kepercayaan diri anak.
- 4) Mengembangkan rasa ingin tahu serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dimiliki.

Kesimpulan yang dapat kita ambil dari pendapat ahli di atas adalah pendidikan harus mampu memberikan bekal kepada peserta didik untuk memiliki daya saing yang tinggi dan tangguh agar mudah menyesuaikan diri terhadap perubahan yang terjadi berbagai bidang kehidupan di masyarakat.

2. Motorik Kasar

Motorik kasar anak perlu kita kembangkan sejak Usia Dini agar sangat bermanfaat bagi anak untuk perkembangan selanjutnya yang mana motorik kasar anak merupakan unsur penting dalam kegiatan olah raga untuk perkembangan kekuatan otot-otot yang lebih besar dalam mencapai kematangan dalam berkoordinasi.

a. Pengertian Motorik Kasar

Motorik kasar sangat perlu dibicarakan dalam lingkup pendidikan anak sebab bagian dari ranah psikomotorik dan perkembangannya diharapkan terbentuknya penguasaan keterampilan motorik kasar dalam kegiatan olah raga.

Sedangkan Bunn dalam Sukintaka (2004:78) menjelaskan bahwa motorik kasar adalah merupakan unsur penting dalam olah raga yang didalamnya mengandung perlawanan terhadap usaha pada waktu melakukan gerak.

Menurut Arsil (2010:183) motorik kasar adalah gerakan yang dilakukan oleh otot-otot besar, aktivitas yang dilakukan seperti: berjalan, berlari, melompat.

Dapat kita disimpulkan teori di atas adalah suatu pertumbuhan dan perkembangan motorik kasar unsur penting dalam melakukan gerakan tubuh.

b. Tujuan Motorik Kasar

Tujuan Motorik Kasar adalah untuk melatih gerakan- gerakan tubuh serta meningkatkan pertumbuhan jasmani yang sehat serta mengembangkan kemampuan motorik kasar anak yang dihasilkan dari kemampuan untuk mengontrol otot-otot besar anak.

Menurut Samsudin (2008:3) tujuan motorik kasar adalah untuk mencapai tingkat kematangan dan pengendalian gerakan-gerakan tubuh dalam berkoordinasi.

Menurut Sujiono (2008:3) tujuan motorik kasar adalah: untuk meningkatkan kemampuan dan kekuatan otot-otot yang lebih besar dalam mencapai kematangan berkoordinasi.

Pendapat ahli di atas dapat disimpulkan tujuan motorik kasar adalah menambah kekuatan fisik, otot tubuh, sehingga anak mampu mencapai kematangan dalam melakukan gerakan.

c. Karakteristik Motorik Kasar

Perkembangan dan pertumbuhan seorang anak berdasarkan bertambahnya usia seorang anak begitu juga perubahan fisik dan psikis anak akan terlihat apabila anak bertambah besar.

Menurut Wahyudi (2005:23) bahwa karakteristik motorik kasar adalah ciri fisik pada usia ini anak mempergunakan keterampilan gerak dasar seperti berjalan, berlari, melompat, merangkak.

Karakteristik motorik kasar anak pada usia 4-5 tahun menurut Sujiono (2008:3.23) adalah:

- 1) Dalam kemampuan berlari, gerakan anak hampir menyerupai orang dewasa.
- 2) Melompat, gerakan melompat yang dilakukan dapat digabungkan dengan gerakan lain.
- 3) Kegiatan melempar dengan gerakan yang benar dengan cara melangkahkan kaki kedepan sambil melempar.
- 4) Kegiatan menangkap dapat dengan menggunakan telapak tangan.
- 5) Kegiatan turun naik tangga, keterampilan menaiki dan menuruni tangga.

Karakteristik di atas dapat kita simpulkan bahwa dalam melakukan kegiatan olah raga harus sesuai usia agar pertumbuhan dan perkembangannya anak dapat meningkatkan motorik kasar anak.

d. Manfaat Motorik Kasar

Perkembangan motorik kasar anak sangat banyak manfaatnya yaitu dapat mempengaruhi cara anak memandang dirinya sendiri dan orang lain.

Menurut Hasan (2009:15) menyatakan manfaat motorik kasar adalah:

- 1) Dapat meningkatkan perkembangan dan aktivitas system peredaran darah, pencernaan, pernafasan dan saraf.
- 2) Meningkatkan pertumbuhan fisik seperti bertambah tinggi dan berat badan.
- 3) Dapat meningkatkan perkembangan keterampilan, intelektual, emosi dan social.

Menurut Leaner dalam Anggani (2000:53) menyatakan manfaat motorik kasar adalah untuk melatih keterampilan gerakan tangan dan kaki dikembangkan dengan baik.

Manfaat dari motorik kasar di atas dapat kita simpulkan bagaiman cara kita untuk meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan pada anak agar dapat terkoordinasinya antara antara gerakan tubuh, mata dan tangan dengan baik.

e. Perkembangan Motorik Kasar

Perkembangan motorik kasar sebagai salah satu dari kemampuan dasar yang dimiliki oleh anak, terdiri dari beberapa tahapan sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangannya.

Menurut Corbin dalam Sukintaka (2004:79) menyatakan perkembangan motorik kasar tidak akan berhenti pada unsur tertentu tetapi akan berjalan secara kontinyu dari sebelum lahir sehingga orang itu mati.

Menurut Suryanto (2005:51) perkembangan motorik kasar meliputi 4 unsur yaitu: 1) Kekuatan; 2) Ketahanan; 3) Kecekatan; 4) Keseimbangan.

Menurut pendapat di atas dapat kita simpulkan perkembangan motorik kasar berjalan terus menerus dalam meningkatkan berbagai perkembangan yang terjadi pada tubuh dalam menunjang pertumbuhan anak.

f. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik.

Perkembangan motorik kasar anak sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak selanjutnya apabila seseorang bisa mengatasi dengan baik maka perkembangan anak berjalan dengan baik.

Menurut Mudjiran (2007:46) faktor yang mempengaruhi motorik kasar anak adalah:

1) Faktor nutrisi

Kurang makan atau kurang gizi membuat anak akan mempengaruhi terhadap perkembangan otot-otot kasar anak.

- 2) Faktor kesehatan
Anak-anak yang sehat dan jarang sakit biasanya akan memiliki tubuh yang kuat dari pada anak yang sering sakit akan terhambat perkembangan motorik kasar
- 3) Gangguan emosi
Anak yang terlalu sering mengalami gangguan emosional akan menyebabkan terhambatnya pertumbuhan badan.
- 4) Status sosial ekonomi
Anak yang berasal dari keluarga dengan status sosial ekonomi rendah cenderung lebih kecil dari anak yang berasal dari keluarga yang status ekonominya tinggi.
- 5) Kecerdasan
Anak yang sehat kecerdasannya tinggi biasanya cepat daya tangkapnya dari pada anak kurang sehat daya tangkapnya lebih rendah.

Menurut Fatimah (2006:55-56) faktor yang mempengaruhi motorik kasar adalah:

- 1) Gizi
Gizi merupakan hal yang sangat penting dalam perkembangan anak apabila gizi anak cukup maka perkembangan anak juga baik.
- 2) Status kesehatan
Kesehatan anak juga sangat berpengaruh bagi perkembangan motorik anak apabila anak sehat maka ia akan bisa melaksanakan berbagai kegiatan untuk motorik kasar.
- 3) Status sosial ekonomi
Anak yang berasal dari keluarga yang rendah ekonomi maka perkembangan anak juga akan terhalang dibandingkan dengan anak yang baik ekonominya.
- 4) Gangguan emosional
Anak yang mengalami gangguan emosional akan mengalami terbentuknya steroid adrenal yang berlebihan akan berakibat berkurang pembentukan hormon dan pertumbuhan awal anak akan terhambat.

Kesimpulan dari teori tersebut adalah setiap anak memerlukan pemenuhan berbagai kebutuhan untuk perkembangan motorik kasar anak agar lebih baik kedepannya.

g. Prinsip-prinsip Perkembangan Motorik Kasar

Prinsip perkembangan anak adalah suatu kondisi yang berlangsung selama proses perkembangan berlangsung.

Menurut Mudjiran (2007:7) Prinsip perkembangan motorik kasar adalah:

- 1) Prinsip kematangan Perbedaan pengalaman dan perbedaan potensi yang dibawa sejak lahir, kematangan setiap anak berbeda dengan anak lain dalam menerima sesuatu.
- 2) Prinsip kesatuan organisasi
- 3) Anak merupakan suatu kesatuan fisik dan psikis dan kesatuan komponen dari kedua unsur tersebut, perkembangan aspek fisik dan psikis berkaitan dan saling mempengaruhi.
- 4) Prinsip tempo dan irama perkembangan
- 5) Anak berkembang dengan tempo dan irama perkembangan sendiri-sendiri. Prinsip kesamaan pola
- 6) Prinsip ini mengemukakan bahwa anak sebagai manusia mengikuti pola umum yang sama dalam perkembangannya.
- 7) Prinsip kontinuitas
- 8) Menurut prinsip kontinuitas perkembangan berlangsung secara terus menerus dan berkesinambungan, periode awal mempengaruhi pencapaian perkembangan berikutnya.

Menurut Djaali (2008:21) prinsip perkembangan motorik kasar anak adalah:

- 1) Prinsip perkembangan berlangsung secara berkesinambungan
- 2) Prinsip perkembangan dipengaruhi oleh hereditas dan lingkungan.
- 3) Prinsip perkembangan merupakan fungsi jasmaniah dan kejiwaan yang berlangsung dalam proses satu kesatuan yang menyeluruh (*integrated*)
- 4) Prinsip memiliki fungsi kepribadian yang bersifat jasmaniah yaitu fungsi motorik pada bagian tubuh.

Dapat kita simpulkan teori di atas adalah prinsip perkembangan anak perlu kita arahkan agar tercapai perkembangan motori kasar anak dengan baik dan tugas perkembangan pada anak terselesaikan dengan sempurna agar tugas perkembangan pada dewasa dapat diraih tanpa gangguan yang berarti.

Menurut kurikulum Depdiknas 2010 adapun indikator yang dikembangkan dalam permainan ini adalah: Meloncat dari ketinggian 30-50cm, berlari sambil meloncat, berlari sambil meloncat dengan seimbang tanpa jatuh.

3. Hakikat Bermain

Bermain adalah salah satu aktivitas yang menyenangkan karena itu lebih mudah menyerap berbagai informasi karena dunia anak adalah dunia bermain, bermain terungkap dalam berbagai bentuk apabila anak sedang beraktifitas, dalam kehidupan anak bermain merupakan arti yang sangat penting.

a. Pengertian bermain

Bermain bagi anak merupakan salah satu kebutuhan dasar anak dengan bermain memberikan kegembiraan pada anak serta kepuasan emosional, melalui bermain anak dapat mempraktekkan dan meningkatkan pemikirannya.

Menurut Freud dalam Hildayani (2007:4.4) bermain mempunyai nilai yang sama, seperti fantasi atau lamunan. Melalui

bermain ataupun berkhayal seseorang dapat memproyeksi harapan-harapan maupun konflik-konflik pribadinya.

Menurut Craft dalam Musfiroh (2008:13) menyatakan bermain merupakan tumbuhnya pemikiran dari anak yang berdaya, sedangkan pikiran yang berdaya merupakan factor dari tumbuhnya ide-ide baru dan berbagai gagasan baru yang akhirnya menjelma menjadi kreatifitas.

Menurut Seto (2008:53) bermain adalah suatu yang sangat penting dalam kehidupan anak terdapat unsur kegembiraan dan kesenangan saja namun bermain juga hal yang sangat serius karena merupakan era untuk meniru dan menguasai perilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan fungsi yang tersembunyi.

Bermain menurut teori di atas dapat kita simpulkan bermain menciptakan kesenangan, menimbulkan ide baru melalui bermain anak dapat berfantasi.

b. Tujuan bermain

Bermain merupakan tuntutan kebutuhan yang esensial bagi anak dapat melakukan koordinasi otot kasar.

Bermain merupakan tujuan bagi perkembangan anak TK, maka tujuan bermain menurut Masitoh (2005:9.4) antara lain:

- 1) Anak dapat melakukan koordinasi otot kasar.
- 2) Anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya.
- 3) Anak dapat melatih kemampuan berbahasa.
- 4) Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan bermacam- macam perasaan dan menumbuhkan percaya diri.
- 5) Mengembangkan kemampuan sosial.
- 6) Anak dapat mengembangkan kreativitas

Tujuan bermain menurut Depdiknas (2002:56) adalah:

- 1) Dapat mengembangkan jasmani anak, agar keterampilan motorik kasar anak dalam berolah tubuh yang berguna untuk pertumbuhan dan kesehatan.
- 2) Dapat melatih kemampuan berbahasa agar anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan.
- 3) Dapat mengembangkan daya pikir (kognitif) agar anak mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang diperoleh.
- 4) Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan macam-macam perasaan dan menimbulkan kepercayaan diri.
- 5) Mengembangkan kemampuan social anak.

Tujuan bermain menurut teori tersebut dapat disimpulkan bermain sangat penting bagi anak usia dini melalui bermain dapat mengembangkan motorik kasar dan halus, kognitif, bahasa, sosial emosional, kreatifitas.

c. Karakteristik Bermain

Bermain secara aktif maupun pasif banyak membantu memahami jalan pikiran anak pada saat bermain.

Karakteristik bermain menurut Rita (2009:54) adalah:

- 1) Bermain selalu menyenangkan.
- 2) Bermain tidak bertujuan ekstrinsik.
- 3) Bermain bersifat spontan dan sukarela.
- 4) Bermain melibatkan peran aktif semua peserta.
- 5) Bermain juga bersifat non literal.
- 6) Bermain tidak memiliki kaidah ekstrinsik.
- 7) Bermain bersifat aktif.
- 8) Bermain bersifat fleksibel.

Menurut Montolalu (2005:25) bahwa karakteristik bermain anak adalah:

- 1) Bermain adalah sukarela.
- 2) Bermain adalah pilihan anak.

- 3) Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan.
- 4) Bermain adalah simbolik.
- 5) Bermain adalah aktif melakukan kegiatan.

Beberapa karakteristik di atas dapat kita ambil kesimpulanya bermain menyenangkan bagi anak bermain dilakukan dengan sukarela dan bersifat aktif.

d. Manfaat Bermain

Bermain sangat banyak manfaatnya bagi anak melalui bermain banyak melibatkan gerakan tubuh, otot-otot tubuh akan menjadi kuat.

Manfaat bermain menurut Hildayani (2007:4.8):

- 1) Manfaat bermain dalam perkembangan fisik
Melalui bermain anak dapat menyalurkan energi tubuhnya yang senang bergerak sehingga ia memperoleh kepuasan dan tidak merasa dirinya dikekang.
- 2) Manfaat bermain dalam perkembangan motorik
Anak apabila diberi kesempatan untuk melakukan aktivitas seperti meloncat, berlari, meniti maka perkembangan motorik kasar anak akan berkembang dengan baik dari pada anak yang kurang diberi kesempatan dalam melakukan aktifitas.
- 3) Manfaat bermain dalam perkembangan kognitif
Melalui bermain anak akan belajar pengetahuan dan konsep dasar.
- 4) Manfaat bermain dalam perkembangan bahasa
Melalui bermain anak berinteraksi serta berkomunikasi dan kosa kata serta pengetahuan baru pun diperoleh dari temanya. Bahasa faktor penting untuk dikuasai manusia karena perkembangan intelektual anak terkait dengan bahasa.
- 5) Manfaat bermain dalam perkembangan social
Melalui bermain anak akan mahir dalam bersosialisai dengan orang lain.
- 6) Manfaat bermain dalam perkembangan emosi dan kepribadian.
Melalui bermain anak dapat melepaskan ketegangan-ketegangan yang dialaminya karena banyak larangan yang harus ia hadapai dalam kehidupan sehari-hari.

Manfaat bermain menurut Seto (2004:60) adalah:

- 1) Manfaat fisik
Bermain bermanfaat sebagai penyaluran energi yang berlebihan. anak aktif seperti melompat, berlari, melempar, memanjat dan lain-lain.
- 2) Manfaat terapi
Bermain memiliki nilai terapi dalam kehidupan sehari-hari anak mengespresikan perasaannya dan hasratnya yang tidak dapat melalui cara yang lain.
- 3) Manfaat edukatif
Melalui bermain dengan alat-alat dapat mempelajari hal-hal yang berhubungan dengan warna, ukuran, tekstur suatu benda.
- 4) Manfaat kreatif
Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreatifitasnya.
- 5) Pembentukan konsep diri
Melalui bermain anak belajar mengenal dirinya dan hubungan dengan orang lain.
- 6) Manfaat sosial
Bermain dengan teman-teman sebaya membuat anak belajar membangun suatu hubungan sosial dengan anak lain.
- 7) Manfaat moral
Bermain memberikan sumbangan yang sangat penting bagi upaya memperkenalkan moral kepada anak.

Kesimpulan manfaat bermain menurut teori di atas adalah bermain menciptakan berbagai hal yang positif bagi dengan bermain dapat menyalurkan energi tubuh, melalui bermain menciptakan jiwa social anak.

4. Alat Permainan

Alat permainan merupakan alat yang pertunjukkan dalam kegiatan pembelajaran dan berfungsi sebagai pembantu untuk menjelaskan konsep, ide atau pengertian dalam menjelaskan tentang pembelajaran.

a. Pengertian Alat Permainan

Alat permainan tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak. Alat permainan merupakan suatu hal yang dapat merangsang dan menarik bagi anak dalam melakukan suatu permainan dan dapat mengembangkan berbagai jenis kemampuan anak.

Menurut Depdiknas (2003:2) mengatakan bahwa pengertian alat permainan adalah:

- 1) Alat yang dimainkan dan digunakan oleh anak maupun guru dalam kegiatan pembelajaran di taman kanak-kanak.
- 2) Penentuan dan penerapan persyaratan yang bersifat kualitatif alat permainan untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Menurut Mudjito (2006:3) mengatakan bahwa pengertian alat permainan adalah:

”Alat permainan merupakan kelengkapan yang penting dalam Penyelenggaraan pendidikan di TK. Alat permainan yang dimaksud adalah semua benda dan alat, baik bergerak maupun yang tidak Bergerak, yang digunakan untuk menunjang kelancaran Penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar, bermain dan bekerja di sekolah agar dapat berlangsung dengan teratur, efektif dan efisien sehingga tujuan pendidikan TK dapat dicapai”.

Penjelasan di atas dapat kita simpulkan bahwa alat permainan merupakan alat yang sangat penting dalam proses pembelajaran di TK, melalui alat permainan akan terasa menyenangkan dapat mengembangkan aspek kemampuan yang ada pada anak TK.

b. Tujuan Alat Permainan

Alat bermain tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak, alat permainan bagi anak dapat mengembangkan dirinya yang menyangkut seluruh aspek perkembangan.

Menurut Montolalu (2005:12) bahwa tujuan alat permainan adalah untuk menimbulkan suasana yang menyenangkan dan keakraban diantara sesama teman sehingga anak merasa betah tinggal disekolah.

Menurut Eliyawati (2005:62) bahwa tujuan alat permainan adalah meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Aspek-aspek tersebut antara lain: aspek fisik, emosi, sosial, bahasa, kognitif dan moral.

Tujuan alat permainan menurut teori di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak dalam memperkaya pengetahuan dengan menggunakan berbagai macam alat.

c. Karakteristik Alat Permainan

Karakteristik dari alat permainan harus kita perhatikan agar alat tersebut dapat bermanfaat dan tidak membahayakan bagi anak dalam mempergunakanya.

Menurut Eliyawati (2005:39) karakteristik alat permainan berdasarkan penempatanya ada 2 antara lain: alat permainan didalam ruang kelas dan alat permainan diluar kelas.

Menurut Kamtini (2005:62) menyatakan karakteristik permainan adalah:

- 1) Dapat digunakan dengan berbagai cara. Maksudnya dapat dimanfaatkan dengan bermacam-macam tujuan dan menjadi bermacam-macam bentuk.
- 2) Untuk mengembangkan berbagai perkembangan kecerdasan, fisik motorik anak.
- 3) Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk, penggunaan, maupun pemilihan bahan.
- 4) Membuat anak terlibat secara aktif.
- 5) Sifatnya konstruktif.

Semua itu dapat disimpulkan karakteristik alat permainan menuntut keaktifan anak-anak yang aktif dalam bermain dapat menghasilkan suatu imajinasi yang bermanfaat bagi dirinya, anak dapat berfikir untuk menemukan ide-ide cemerlang.

d. Manfaat Alat Permainan

Alat permainan tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak ketika bermain dengan alat anak akan mendapatkan masukan pengetahuan untuk diingat, membantu memahami konsep-konsep secara alamiah tanpa dipaksakan.

Menurut Hetheringthon dalam Desmita (2007:142) mengatakan manfaat alat permainan untuk mempermudah perkembangan kognitif anak.

Menurut Tedjasaputra (2001:61) manfaat alat permainan adalah sebagai alat pelengkap, alat bantu yang dirancang secara khusus untuk mempermudah anak dalam proses pendidikan dan alat permainan tersebut untuk kepentingan pendidikan.

Pendapat di atas dapat kita simpulkan manfaat alat permainan adalah alat bantu anak dalam bermain yang mempermudah anak untuk melakukan kegiatan dalam permainan melalui proses pendidikan yang mempelajari segala sesuatu dan memecahkan masalah yang dihadapinya.

5. Permainan *Jumping Ball*

Permainan *Jumping Ball* adalah permainan yang dapat meningkatkan motorik kasar anak melatih keberanian, keseimbangan, dalam melakukan aktivitas olah raga.

a. Pengertian *Jumping Ball*

Jumping Ball adalah suatu gerakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan fisik atau potensi jasmani anak melatih kekuatan, daya tahan, kelincahan, kecepatan, dan ketangkasan anak dengan menggunakan bola.

Menurut Sujiono (2006:5.23) *Jumping Ball* adalah: suatu gerakan tubuh dari satu titik yang lebih jauh/tinggi dengan anjang-ancang dari cepat atau lambat dengan menumpu dua kaki dan mendarat dengan kaki/anggota tubuh lainnya dengan keseimbangan yang baik.

Menurut Samsudin (2008:79) *Jumping Ball* adalah meloncat adalah gerakan mengarahkan dan menahan badan diudara sesaat dengan beberapa ciri dasar dengan satu atau dua kaki menolak dengan dua kaki mendarat.

Pendapat ahli di atas dapat disimpulkan gerakan meloncat meningkatkan kekuatan otot kaki, meningkatkan keberanian anak dalam melakukan aktifitas motorik kasar.

b. Pelaksanaan Permainan *Jumping Ball*

Jumping Ball merupakan bola besar yang terbuat dari karet yang mempunyai bermacam warna warni yang menarik bagi anak dalam melakukan aktifitas permainan. Dimana *Jumping ball* ini digunakan pada saat anak melompat menggunakan bola.

Pelaksanaan permainan *Jumping Ball* dapat dilakukan secara individu maupun secara kelompok bahkan bisa juga dengan cara perlombaan. Pada permainan *Jumping Ball* ini dilaksanakan pada ruangan kelas kalau pelaksanaannya secara individu dengan praktek langsung begitu juga secara perlombaan.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan secara individu sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan alat permainan *Jumping Ball* yang akan digunakan.
- 2) Guru menjelaskan cara permainan tersebut kepada anak.
- 3) Guru memperagakan cara permainan kepada anak dengan cara duduk di atas *Jumping Ball* sambil memegang tempat pegangan *Jumping Ball* lalu melompat serta mengangkat tubuh dengan menggunakan *Jumping Ball* tersebut.
- 4) Guru membagikan alat permainan tersebut .

5) Anak diminta memainkan permainan *Jumping Ball* tersebut.

Langkah-langkah permainan secara kelompok atau perlombaan sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan alat permainan *Jumping Ball* yaitu bola besar terbuat dari karet.
- 2) Guru memberikan penjelasan pada anak cara permainan ini secara kelompok dan dilakukan dengan perlombaan
- 3) Guru membagi anak menjadi 3 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 2 orang mereka saling kerja sama dalam memenangkan perlombaan
- 4) Guru membagikan alat permainan kepada anak.
- 5) Masing-masing kelompok berdiri, anak yang didepan naik keatas *Jumping Ball* lalu guru menghitung sampai tiga anak yang didepan melompat secepat mungkin sampai kembali ketempat semula dan anak kedua melompat juga secepat mungkin.

Permainan ini membutuhkan kerja sama dalam kelompok menimbulkan kekompakan dalam berlomba serta permainan ini meng menyenangkan dan membuat anak tertarik melakukannya dengan cara melompat menggunakan bola.

Gerakan motorik kasar dapat kita lihat pada saat anak berlari, berjalan dan melompat. Begitu juga dengan alat permainan yang penulis buat, melalui aktifitas kegiatan berjalan, berlari dan melompat dapat menunjang pertumbuhan jasmani, melatih kekuatan, keterampilan fisik dan dapat menyehatkan fisik anak serta dapat melatih mentalnya kearah perkembangan yang baik.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian Tindakan Kelas sudah banyak dilakukan orang dengan berbagai judul penelitian diantaranya:

1. Wendri Yeni (2011) “Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Sandal di TK Kartika 1-54”, disimpulkan bahwa dengan permainan sandal berjalan, berlari, melompat keatas sandal dengan melatih keseimbangan tubuh dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di TK Kartika 1-54.
2. Yuliana (2011) “Upaya Pengembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Melempar Gelang ke Menara di TK Aisyiyah 3 Duri”, disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan melempar gelang kemenara dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini di TK Aisyiyah 3 Duri

Penelitian tersebut di atas relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Persamaan penelitian relevan di atas adalah sama-sama mengembangkan motorik kasar dan perbedaannya dalam proses pembelajarannya menggunakan alat permainan yang berbeda.

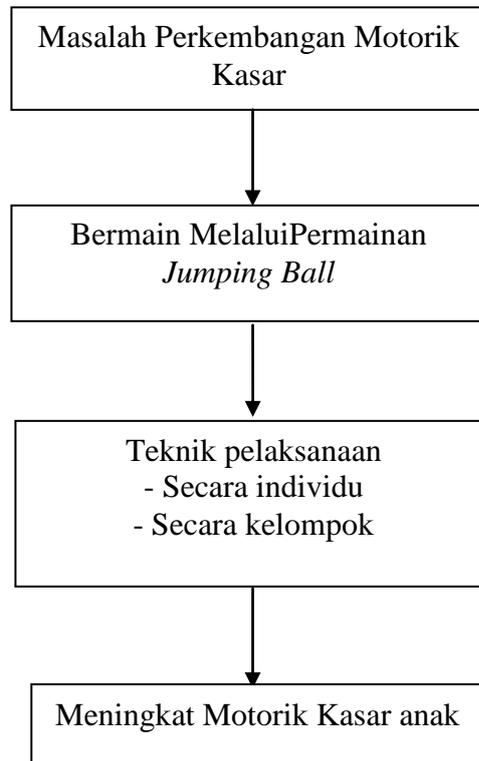
C. Kerangka Konseptual

Keterampilan motorik kasar anak harus dilatih sejak usia dini dimana hal ini dapat meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi serta meningkatkan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat sehat dan terampil. Untuk

mengembangkan motorik kasar anak dapat dilakukan dengan kegiatan bermain dan menggunakan alat permainan.

Kemampuan motorik kasar dalam permainan *Jumping Ball* dapat meningkatkan kekuatan kaki, keseimbangan, keberanian, sportifitas dalam bermain. Mengembangkan motorik kasar anak merupakan hal yang sangat penting dalam perkembangan seorang anak karena kehidupan sehari-hari tak luput dari berjalan, berlari dan melompat dapat menggunakan alat permainan yang dapat mempermudah penyampaian materi kepada anak. Pembelajaran yang sesuai dengan tahapan penguasaan keterampilan motorik kasar anak adalah permainan menggunakan *Jumping Ball* dapat dilakukan secara individu ataupun kelompok yang melaksanakan ini adalah murid TK Sandhy Putra Padang kelompok B.

Alat permainan *Jumping Ball* dapat melatih kesabaran dalam bermain serta merasa senang, gembira dan bersemangat sehingga menarik perhatian dan bagi anak yang tidak mau melakukan kegiatan apapun dan guru hendaknya dapat menarik minat belajar anak atau lebih kreatif lagi dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.



Bagan 1
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah terjadinya peningkatan kemampuan motorik kasar anak dapat berkembang setelah guru menyediakan alat permainan *Jumping Ball* menggunakan bola besar yang sederhana dan menarik bagi anak dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur formal dan informal, pendidikan TK salah satu bentuk pendidikan anak usia dini.
2. Usia TK adalah masa bermain sehingga pembelajaran yang dilakukan di TK dengan cara bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.
3. Bermain sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Para ahli mengatakan anak-anak harus bermain agar mereka mencapai perkembangan yang lebih optimal.
4. Peningkatan motorik kasar merupakan hal yang sangat penting bagi anak karena awal anak mulai kenal berolah fisik/ berolah raga dan berhubungan dengan proses tumbuh kembang anak dalam melakukan berbagai gerakan melompat, berlari, berjinjit melalui permainan *Jumping Ball*
5. Agar tujuan pengembangan motorik kasar dapat tercapai secara baik diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di TK, yaitu melalui bermain dengan metode dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak serta melibatkan anak dalam kegiatan yang dapat memberikan berbagai pengalaman bagi anak.
6. Membelajarkan anak dengan menggunakan permainan *Jumping Ball* akan dapat menumbuhkan minat dan rasa keingintahuan anak.

7. Permainan dan berbagai media pembelajaran memegang peranan sangat penting untuk memberikan rangsangan positif terhadap munculnya berbagai potensi anak.
8. Melalui permainan *Jumping Ball* dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata untuk meningkatkan hasil belajar anak, dengan adanya peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II.
9. Kemampuan motorik kasar anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan menggunakan alat permainan *Jumping Ball* pada anak kelompok B3 TK Sandhy Putra Padang.
10. Pelaksanaan permainan *Jumping Ball* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

B. Implikasi

Permainan *Jumping Ball* telah berhasil dilakukan di TK Sandi Putra Padang dalam merangsang motorik kasar anak karena kemampuan motorik kasar anak sangat perlu ditingkatkan untuk menggerakkan oto-otot besar agar lebih lentur dalam kegiatan motorik kasar yaitu melompat, berlari, berjinjit, menjaga keseimbangan tubuh. Dan permainan dilakukan dengan cara melompat menggunakan *Jumping Ball* dilakukan didalam kelas dan luar kelas dengan metode yang bervariasi yaitu dengan cara berlari, berjinjit, berjalan mundur, melompat seperti katak lalu permainan dilakukan secara perlombaan pada masing-masing anak, antar kelompok, perlombaan estafet. Permainan *Jumping Ball* telah berhasil dilakukan dalam merangsang motorik kasar anak

dalam kegiatan meloncat serta perlu ditingkatkan agar perkembangan otot-otot anak dapat berkembang secara baik.

Penerapan yang peneliti lakukan adalah peneliti merancang sebuah alat permainan *Jumping Ball* untuk peningkatan motrik kasar anak. Permainan *Jumping Ball* dapat dilakukan semua anak, yang mana anak dapat meloncat, dalam kekuatan otot kaki dan untuk itu lebih membuat anak tertantang untuk melakukan aktivitas motorik kasar maka peneliti mengadakan variasi pada kegiatan *Jumping Ball*

Berdasarkan hasil penelitian dan tinjauan kajian teoritis maka implikasi penelitian ini adalah:

1. Selama ini pengenalan meloncat dipergunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Namun setelah penelitian, ditemukan bahwa permainan *Jumping Ball* dapat dimodifikasi menjadi permainan yang meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.
2. Aplikasi permainan *Jumping Ball* ini memudahkan guru dalam mengembangkan pembelajaran motorik kasar pada anak karena permainannya menarik dan memudahkan guru dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

C. Saran

Berdasarkan hasil temuan peneliti, maka Peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Anak diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif;

2. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik bagi anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk permainan.
3. Untuk memotifasi dan meningkatkan motorik kasar anak dalam pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
4. Guru TK diharapkan dapat menggunakan permainan *Jumping Ball* dalam pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.
5. Diharapkan dapat menambah dan mengembangkan alat permainan *Jumping Ball* untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak pada TK Sandhy Putra Padang.
6. Diharapkan peneliti yang lain dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kemampuan motorik kasar anak melalui metode dan media yang lainnya.
7. Diharapkan pembaca dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwen, Bentri. 2005. *Usulan Penelitian untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. FIP: UNP.
- Anggani, Sudono. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Anwar. 2007. *Pendidikan Anak Dini Usia*. Bandung: Alfabeta
- Arsil. 2010. *Evaluasi Pendidikan Jasmani dan Olah Raga*. Padang: Wineka Media.
- Asmani, Jamal Makmur. 2009. *Paud Manajemen Strategi*. Jogjakarta: Diva Pre
- Bambang, Sujiono. dkk. 2008. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Cucu, Eliyawati. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Djaali. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas. Dirjen PLSP 2002. *Modul Pelatihan Pengelola dan Tenaga Pendidik Kelompok Bermain*. Jakarta: Proyek Pengembangan Anak Usia Dini Pusat.
- _____. 2003. *Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas
- _____. 2005. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA*. Jakarta: Depdiknas.
- Desmita. 2007. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Enung, Fatimah. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Indra, Yeni,. 2009. *Pengantar Seni Musik Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Padang: Sukabina Press.
- Kamtini. 2005. *Bermain melalui gerak dan lagu*. Jakarta: Depdiknas
- Maimunah, Hasan. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Diva Press
- Masitoh, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.