

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Perkembangan Motorik Kasar

2.1.1.1. Pengertian Perkembangan Motorik Kasar

Catron dan Allen (Yuliani 2011:63) mengatakan manusia pada dasarnya sudah dibekali kemampuan gerak, gerak merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Kesempatan yang luas untuk bergerak, pengalaman belajar untuk menemukan, aktivitas sensorimotor yang meliputi penggunaan otot-otot besar dan kecil memungkinkan anak untuk memenuhi perkembangan perseptual motorik.

Perkembangan fisik berkaitan erat dengan gerakan (motorik) yang dimaksud adalah semua gerakan yang mungkin dilakukan oleh seluruh tubuh, sedangkan perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh (Ahmad Susanto, 2011:1). *Kamus lengkap bahasa indonesia* (378) motorik adalah berkenaan dengan penggerak. Perkembangan motorik yaitu perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat, urat saraf dan otot yang terkoordinasi (Aisyah 2014: 4.33). Decaprio (2013:16) mengatakan pembelajaran motorik yaitu proses belajar para siswa dalam hal keahlian gerakan dan penghalusan kemampuan motorik serta variabel yang mendukung atau menghambat motorik disekolah meliputi pembelajaran motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah gerakan tubuh

menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot ada dalam tubuh maupun seluruh tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan diri (Decaprio, 2013: 18).

Menurut Tamat dan Mirman (2008: 1.29) gerakan dasar yang perlu diperhatikan oleh guru untuk diajarkan pada anak adalah

1. Gerak Lokomotor (gerakan berpindah tempat)

Bagian tubuh tertentu bergerak atau berpindah tempat. Gerakan yang termasuk gerak lokomotor adalah berjalan, berlari, melompat, meloncat, merangkak, merayap, berguling, dan berjingkat.

2. Gerak non-lokomotor (gerakan tidak berpindah tempat)

Sebagian anggota tubuh tertentu saja yang digerakkan, namun tidak berpindah tempat. Gerakan yang termasuk gerak non-lokomotor yaitu:

- a) Gerakan-gerakan memutar tubuh atau bagian bagian tubuh (kepala, pinggang, lutut, lengan, pergelangan kaki dan pergelangan tangan).
- b) Menekuk atau membungkukkan tubuh, seperti bangun tidur (*sit up*), duduk dan membungkuk sambil memeluk dua kaki, menelungkup dan menarik ke atas kedua kaki, dada sampai kepala.
- c) Latihan keseimbangan, seperti sikap lilin, gerak pesawat terbang.

3. Gerak Manipulatif

Aktivitas yang dilakukan dimana ada sesuatu yang digerakkan, misalnya melempar bola, menyepak bola, memukul, mengangkat barang, menangkap, memantul-mantulkan bola atau benda lainnya.

2.1.1.2. Kemampuan Motorik kasar

Aisyah (2014: 4.43) Masa anak-anak adalah masa yang sering disebut sebagai “masa ideal” untuk mempelajari kemampuan motorik dengan alasan sebagai berikut diantaranya adalah:

- a. Tubuh anak-anak lebih lentur dari pada tubuh remaja atau orang dewasa sehingga anak-anak lebih mudah menerima untuk mengembangkan motoriknya.
- b. Anak belum banyak memiliki keterampilan
- c. Secara keseluruhan anak lebih berani pada waktu kecil dari pada ketika anak sudah besar.
- d. Anak-anak sangat menyukai kegiatan yang bersifat mengulang.
- e. Anak memiliki waktu yang lebih banyak untuk belajar keterampilan motorik dan mengulanginya berkali-kali.

Decaprio (2013:28), ada beberapa hal penting yang harus diketahui dan dilakukan oleh guru dalam pembelajaran motorik, yaitu kesiapan belajar, kesempatan berpraktik, model yang baik bimbingan, motivasi, serta keterampilan motorik dipelajari satu persatu.

1. Kesiapan belajar

Menurut Aisyah (2014: 4.43) pengembangan keterampilan motorik sangat berkaitan dengan kesiapan belajar anak, keterampilan motorik anak yang memiliki kesiapan belajar lebih unggul dibanding dengan anak yang belum mempunyai kesiapan belajar.

Kesiapan belajar dan kesuksesan anak dalam pembelajaran motorik juga ditentukan oleh Persiapan guru dalam pembelajaran, beberapa hal yang harus

disiapkan guru diantaranya adalah waktu, tempat, peralatan, konsep pembelajaran, catatan-catatan penting.

2. Kesempatan berpraktik

Pembelajaran motorik diberikan kepada anak untuk melakukan praktik motorik agar bisa merasakan pengalaman langsung dari aplikasi materi.

3. Model yang baik

Pembelajaran motorik perlu dilandasi oleh model yang baik, yaitu guru mampu merancang kegiatan dengan metode yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak, dan dengan pemberian contoh yang kreatif dari guru untuk ditiru dan dipraktikkan oleh anak, dengan memberikan contoh langsung (demonstrasi).

4. Bimbingan

Pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari bimbingan, karena setiap bimbingan sangat berguna bagi perkembangan kemampuan dan kecerdasan motorik anak.

5. Motivasi

Motivasi diberikan berkaitan dengan kejiwaan dan kondisi psikologis anak, dalam memberikan motivasi kepada anak, hal yang ditekankan adalah kesadaran dan keseriusan anak dalam mengikuti kegiatan motorik.

6. Setiap keterampilan motorik harus dipelajari secara individu

Keterampilan motorik harus dipelajaraisecara individu karena tidak ada hal yang bersifat umum dalam keterampilan tangan dan kaki, setiap keterampilan memiliki perbedaan dan karakteristik tertentu sehingga keterampilan tersebut harus dipelajari secara individu (Aisyah 2014: 4.45)

7. Keterampilan motorik dipelajari satu persatu

Keterampilan motorik dipelajari satu persatu agar anak dapat menguasai secara maksimal. Santrock (2007: 2010) keterampilan motorik kasar adalah keterampilan yang meliputi aktifitas otot besar, seperti menggerakkan lengan dan berjalan. Menurut Aisyah (2014: 4.46) apabila anak mempelajari keterampilan motorik secara serempak, khususnya menggunakan otot yang sama akan membuat anak menjadi bingung dan hasil tidak sesuai dengan yang diinginkan, terjadi pemborosan waktu dan tenaga, yang berkaitan dengan kemampuan otak anak. sebab, otak anak tidak bisa menyerap semua keterampilan dalam satu waktu.

Kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun menurut Sujiono (2011: 158):

1. Berdiri diatas satu kaki selama 5-10 detik
2. Menaiki dan menuruni tangga dengan berpegangan dan berganti-ganti kaki
3. Berjalan pada garis lurus
4. Berjalan dengan berjinjit sejauh 3 meter
5. Berjalan mundur
6. Melompat ditempat, kedepan dengan dua kaki sebanyak 4 kali
7. Bermain dengan bola (menendang dengan mengayunkan kaki ke belakang dan ke depan, menangkap bola yang melambungkan dengan mendekapnya di dada)
8. Mendorong, menarik dan mengendarai sepeda roda tiga atau mainan beroda lainnya
9. Dapat melakukan permainan dengan ketangkasan dan kelincahan seperti menggunakan papan luncur.

Kemampuan motorik kasar anak usia 4-6 tahun menurut Sujiono (2011: 158):

1. Mampu berlari, meloncat, memanjat dan keseimbangan menguatkan kemampuan motorik kasar yang telah berkembang dengan baik
2. Menunjukkan minat yang besar dalam permainan bola dengan peraturan yang sederhana.

Decaprio (2013: 41) motorik tidak terlepas dari unsur-unsur pokok. Keberhasilan guru serta perkembangan motorik anak pun tidak terlepas dari unsur-unsur pokok. Adapun unsur-unsur tersebut adalah kekuatan, kecepatan, *power*, ketahanan, kelincahan, keseimbangan, fleksibilitas dan koordinasi dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Kekuatan

Kekuatan dalam pembelajaran akan membuat para anak menjadi tangkas, bertenaga dan berlari cepat. pembelajaran motorik menggunakan otak (intelektual) dan keterampilan gerak fisik.

2. Kecepatan

Kecepatan berhubungan dengan kaki, bagian tubuh lainnya dan bervariasi dari bagian satu ke bagian lainnya.

3. *Power*

Power adalah kapasitas anak untuk mengontraksikan otot secara maksimal, dapat juga diartikan suatu ledakan aksi yang menghasilkan kecepatan dalam waktu yang singkat.

4. Ketahanan

Ketahanan adalah hasil dari kapasitas psikologi para anak untuk menopang gerakan atas dalam satu periode. Ketahanan terbagi menjadi dua yaitu pertahanan dengan faktor kekuatan dan pertahanan dengan sistem sirkulasi

pernapasan. Ketahanan ditandai dengan kemampuan meneruskan gerakan ulang secara benar, yang lebih menitikberatkan pada kecepatan maksimum dalam periode yang pendek.

5. Kelincahan

Kelincahan adalah salah satu faktor penting yang mempengaruhi gerakan (segala sikap dan tindakan) anak. Kelincahan meliputi koordinasi cepat tepat dari otot-otot besar pada badan.

6. Keseimbangan

Keseimbangan adalah aspek dari merespon gerak yang efisien dan faktor gerak dasar. Ada dua jenis keseimbangan yaitu keseimbangan diam dan keseimbangan dinamis. Keseimbangan dinamis (dinamik) adalah kemampuan para siswa dalam berpindah dari satu titik ke titik lain dengan cara seimbang (dapat mempertahankan keseimbangan). Keseimbangan diam (statis) adalah Kemampuan anak untuk menjaga tubuh pada posisi tetap (sewaktu berdiri di atas satu kaki, berdiri di atas papan titian)

7. Fleksibilitas

Adalah rangkaian gerakan dalam sebuah sendi, yang berkaitan dengan pergerakan badan atau bagian badan yang bisa ditekuk atau diputar dengan alat fleksion dan peregangan otot

8. Koordinasi

Adalah kemampuan pelaksana untuk mengintegrasikan jenis gerakan ke bentuk yang lebih khusus.

9. Ketepatan

Kegiatan yang dilakukan anak usia dini seperti melempar bola kecil ke sasaran tertentu atau memasukkan bola ke dalam keranjang (Sujiono 2010: 75).

2.1.1.3. Tujuan dan fungsi perkembangan motorik kasar

Pada dasarnya tujuan dari pengembangan motorik pada anak yaitu

- a. Untuk keseimbangan tubuh anak
- b. Melenturkan otot-otot anak
- c. Mengembangkan kecerdasan anak, karena dapat merangsang otak melalui gerakan aliran atau peredaran darah yang lancar yang dapat mengalirkan oksigen ke otak sehingga syaraf-syaraf otak dapat berkembang
- d. Untuk kelincahan gerakan anak
- e. Sebagai alat untuk menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil
- f. Meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat.

2.1.2. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki sifat yang unik karena didunia ini tidak ada satupun anak yang sama, meskipun lahir kembar, mereka dilahirkan dengan potensi yang berbeda memiliki kelebihan, kekurangan, bakat, dan minat masing-masing. Montessori (Mulyasa, 2012: 20) mengemukakan usia dini merupakan periode sensitif atau masa peka pada anak, yaitu suatu periode ketika suatu fungsi tertentu perlu dirangsang, dan diarahkan sehingga tidak terhambat perkembangannya. Wiyani (2013: 19) anak yang berusia antara 0-6 tahun disebut dengan anak usia dini yang hidup pada masa usia dini. Pada masa tersebut merupakan masa yang sangat

menentukan bagi perkembangan pertumbuhan anak selanjutnya. Dapat disimpulkan bahwa anak usia dini yaitu anak usia 0 sampai 6 tahun dimana pada masa ini anak mengalami masa yang sensitif sehingga butuh rangsangan yang menentukan pertumbuhan dan perkembangannya kelak.

Berbeda dengan fase usia anak lainnya, anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, beberapa karakteristik tersebut yang dikemukakan oleh Hartati (Aisyah dkk, 2014: 1.4) adalah sebagai berikut:

1. Memiliki rasa ingin tahu yang besar.

Anak usia dini sangat ingin tahu tentang dunia sekitarnya. Pada masa bayi rasa ingin tahu ini ditunjukkan dengan meraih benda yang ada dalam jangkauannya kemudian memasukkannya ke mulutnya.

2. Merupakan pribadi yang unik.

Pola umum perkembangan anak usia dini, setiap anak memiliki kekhasan tersendiri dalam bakat, minat, gaya belajar, dan sebagainya. Keunikan ini berasal dari faktor genetik dan lingkungan. Untuk itu pendidik perlu menerapkan pendekatan individual dalam pembelajaran anak usia dini.

3. Suka berfantasi dan berimajinasi.

Fantasi adalah kemampuan membentuk tanggapan baru dengan pertolongan tanggapan yang sudah ada. Imajinasi adalah kemampuan anak untuk menciptakan obyek atau kejadian tanpa didukung data yang nyata.

Anak usia dini sangat suka membayangkan dan mengembangkan berbagai hal jauh melampaui kondisi nyata. Bahkan terkadang mereka dapat menciptakan adanya teman imajiner. Teman imajiner itu bisa berupa orang, benda atau pun hewan.

4. Masa paling potensial untuk belajar.

Masa itu sering juga disebut sebagai “*golden age*” atau usia emas, karena pada rentang usia itu anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat di berbagai aspek. Guru perlu memberikan berbagai stimulasi yang tepat dan mengoptimalkan tumbuh kembang anak agar masa peka ini tidak terlewatkan begitu saja.

5. Menunjukkan sikap egosentris.

Anak usia dini memandang segala sesuatu dari sudut pandangnya sendiri. Anak cenderung mengabaikan sudut pandang orang lain. Terlihat pada perilaku anak yang suka berebut mainan, menangis atau merengek sampai keinginannya terpenuhi.

6. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek.

Anak usia dini memiliki rentang perhatian yang sangat pendek. Perhatian anak akan mudah teralih pada hal lain terutama yang menarik perhatiannya.

7. Sebagai bagian dari makhluk sosial.

Anak usia dini mulai suka bergaul dan bermain dengan teman sebayanya, mulai belajar berbagi, mau menunggu giliran, dan mengalah terhadap temannya. Melalui interaksi sosial ini anak membentuk konsep dirinya, dan belajar bagaimana caranya agar bisa diterima lingkungan sekitarnya. Anak mulai belajar berperilaku sesuai tuntutan dari lingkungan sosialnya karena mulai merasa membutuhkan orang lain dalam kehidupannya.

Kartadinata (Aisyah 2014: 1.9) titik kritis perkembangan yang perlu diperhatikan pada anak usia dini:

1. Membutuhkan rasa aman, istirahat dan makanan yang baik.
2. Datang ke dunia yang diprogram untuk meniru.
3. Membutuhkan latihan dan rutinitas.
4. Memiliki kebutuhan untuk banyak bertanya dan memperoleh jawaban.
5. Cara berpikir anak berbeda dengan orang dewasa.
6. Membutuhkan pengalaman langsung.
7. *Trial and error* menjadi hal pokok dalam belajar.
8. Bermain merupakan dunia masa kanak-kanak.

Sebagai pendidik usia dini dan orang tua kita perlu mengetahui karakteristik anak sehingga kita bisa mendukung perkembangan mereka secara optimal.

2.1.3. Bermain

2.1.3.1. Pengertian bermain

Kamus Lengkap Bahasa Indonesia (358) bermain berasal dari kata dasar main yang berarti melakukan sesuatu yang sifatnya tidak serius untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak).

Suyadi (2013: 34) bermain adalah salah satu pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan untuk anak usia dini. Tedjasaputra (Rini Hildayani 2012: 4.3) bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang semata-mata demi kesenangan dan tidak ada tujuan atau sasaran akhir yang ingin dicapainya.

Catron dan Allen (Sujiono 2011: 64) bermain dapat memacu perkembangan perseptual motorik pada beberapa area yaitu:

1. Koordinasi mata-tangan atau mata-kaki, seperti saat menggambar, menulis, manipulasi obyek, mencari jejak secara visual, melempar, menangkap, menendang.
2. Kemampuan motorik kasar, seperti gerak tubuh ketika berjalan, melompat berbaris, meloncat, berlari, berjingkat, berguling-guling, merayap, dan merangkak.
3. Kemampuan bukan motorik kasar seperti menekuk, meraih, bergiliran, memutar, meregangkan tubuh, jongkok, duduk, berdiri, bergoyang.
4. Manajemen tubuh dan kontrol seperti menunjukkan kepekaan tubuh, kepekaan tempat, keseimbangan, kemampuan untuk memulai, berhenti, mengubah petunjuk.

Piaget (Sujiono 2010: 34) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang, sedangkan Parten (Sujiono 2010: 34) memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi dimana diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.

Dockett dan Fler (Sujiono 2011: 144) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya dari pada hasil yang diperoleh pada kegiatan tersebut Dworetzky (Moeslichatoen: 2004: 24).

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain adalah suatu aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan secara berulang-ulang karena hal itu akan lebih baik bagi anak untuk menyerap informasi baru tanpa paksaan dapat melakukannya dimana saja tanpa paksaan dan sehingga anak merasa nyaman dan aman.

2.1.3.2. Manfaat Bermain

Hadfeld (Fadlillah, 2014: 32) menyatakan bermain merupakan metode alamiah yang memberikan suatu kepraktisan kepada anak dalam berbagai kegiatan yang akan menjadi kenyataan dalam kehidupan berikutnya. Rahmat (Fadlillah 2014: 32) dengan bermain anak dapat belajar bagaimana menggunakan alat-alat, bagaimana mengembangkan kecakapan, bagaimana cara menghindarkan diri dari bahaya, dan bagaimana cara bekerja sama dengan anak lainnya. Melalui kegiatan bermain anak dapat melakukan koordinasi otot kasar, bermacam cara dapat digunakan seperti merayap, merangkak, berjalan, berlari, melompat, meloncat, menendang dan melempar (Moeslichatoen, 2004: 32).

Mulyasa (2012: 166) bermain bagi anak dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama dan menjunjung tinggi sportivitas. Bermain dapat mengembangkan kecerdasan mental spiritual, bahasa dan keterampilan motorik anak usia dini. Menurut Sujiono (2010: 36) dalam bermain terdapat kegiatan yang memiliki dampak terhadap perkembangan diantaranya memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasi melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar dan keseimbangan karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya.

Dapat diambil kesimpulan bahwa bermain sangat bermanfaat bagi anak yaitu mendapat rasa senang, info baru, menimbulkan sikap bersosialisasi dengan teman, mampu mengendalikan sikap dan mampu menghadapi kenyataan dalam kehidupannya kelak serta dapat mengembangkan berbagai potensi pada anak.

2.1.4. Hakikat Lempar Tangkap

2.1.4.1. Lempar

Melempar adalah gerakan mengarahkan satu benda yang dipegang dengan mengayunkan tangan ke arah tertentu, gerakan ini dilakukan dengan menggunakan kekuatan tangan dan lengan serta memerlukan koordinasi beberapa unsur gerakan. (materi PLPG: 2011).

Melempar bola bisa divariasikan dengan melempar bola kelantai lalu menangkapnya setelah memantul, atau bisa juga melempar dengan dipantulkan ketembok kemudian menangkapnya dengan memindahkan badan ke arah bola Martuti (2012: 154). Pada dasarnya lemparan bola dengan menggunakan tangan kanan atau kiri sama saja. Latihan lemparan dapat dilakukan dengan berbagai posisi seperti lemparan atas, lemparan sedang, dan lemparan rendah Tamat dan mirman (2008: 4.27).

2.1.4.2. Tangkap

Gerakan tangan untuk menghentikan suatu benda yang ada di dekatnya. Anak yang bermain bola akan berusaha menangkap bola yang bergulir didekatnya. Menangkap bola yang bergulir lebih mudah dilakukan dibandingkan menangkap bola yang melambung. Menangkap bola yang melambung membutuhkan latihan yang berulang-ulang, karena perlu penyesuaian posisi tubuh dan tangan pada posisi bola berada (Materi PLPG: 2011).

Martuti (2012: 151) berpendapat gerak dasar menangkap bervariasi dan banyak tingkatan, yaitu menangkap benda dengan diam ditempat, menangkap benda yang diikuti dengan memindahkan badan kesamping kanan atau kiri, menangkap benda sambil berlari, dan menangkap benda sambil melompat ke udara. Kesimbangan diperoleh dengan melihat kearah datangnya benda dengan tangan didepan dada dan telapak tangan maju dengan posisi siap menangkap suatu benda.

2.1.5. Bola

Bola adalah bangun ruang yang berbentuk bulat (Indriyastutik, 2015: 239). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia* (128) bola adalah benda yang bentuknya bulat dibuat bermain-main, sesuatu yang bentuknya bulat. Sebuah benda bulat yang dipakai sebagai alat olahraga atau permainan, umumnya bola terisi dengan udara, terdapat bermacam-macam bola mulai sesuai dengan fungsinya, beberapa di antaranya adalah bola sepak, bola voli, bola basket, bola bekel, dan bola kasti. Bola juga dapat diartikan pada segala benda yang berbentuk bulat dengan fungsi yang sama sekali berbeda di antaranya bola dunia dan bola mata (<https://id.wikipedia.org/wiki/Bola>).

Pada penelitian ini menggunakan bola untuk mendukung penelitian berlangsung, bola digunakan sebagai media dalam bermain.

2.2. Kajian Penelitian yang Relevan

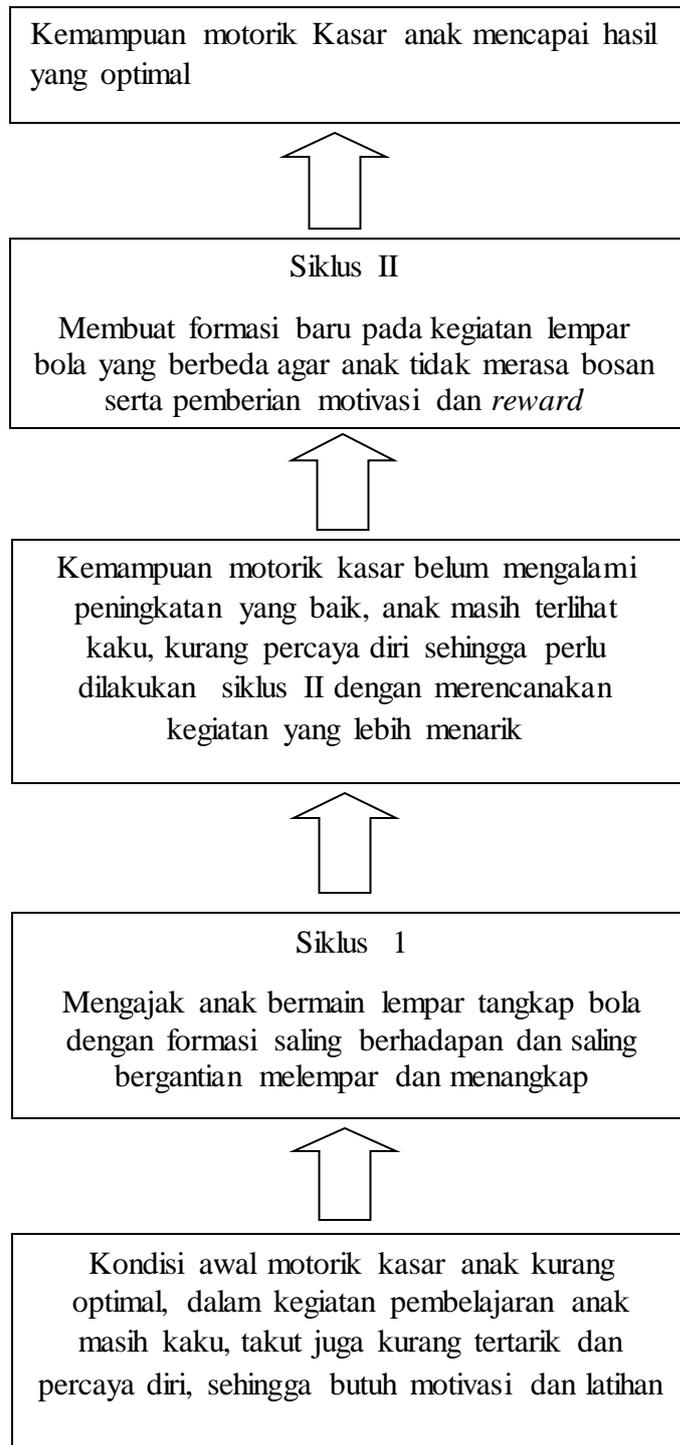
Penelitian yang relevan sangat dibutuhkan dalam mendukung kajian teoritik, diantaranya adalah Penelitian yang dilakukan oleh Siti Zaenab (2013) yang berjudul “Pemanfaatan media bola untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa Kelompok B TK Jiwa Nala, Surabaya”. Hasil menunjukkan bahwa Pemanfaatan aktivitas melempar bola besar, dapat mengembangkan kemampuan

motorik kasar anak kelompok B hal ini di tunjukkan dari hasil analisis yang didapatkan bahwa rata-rata kemampuan Motorik Kasar Anak dari Siklus I sebesar 77,92% dan Siklus II sebesar 87,9%. Hasil Rata-rata tersebut dapat disimpulkan terjadi peningkatan 10% pada setiap Siklusnya.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Nuning Sofiah (2012) yang berjudul “Upaya mengembangkan motorik kasar melalui bermain papan titian pada anak kelompok B Yogyakarta“. Hasil menunjukkan bahwa bermain papan titian dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B TK Piri Nitikan Yogyakarta. Berjalan dengan langkah pendek diatas papan titian ada 4 anak (20%), berjalan dengan langkah panjang, 3 anak (15%) dan berjalan dengan posisi menyamping 3 anak (15%). Pelaksanaan tindakan siklus I kegiatan berjalan dengan langkah pendek 11 anak (55%), berjalan dengan langkah panjang 10 Anak (50%), dan dengan posisi menyamping 9 anak (45%). Pelaksanaan tindakan siklus II, berjalan dengan langkah pendek 19 anak (95%). Pada kegiatan berjalan dengan langkah panjang 19 anak (95%) dan berjalan dengan posisi menyamping 18 anak (90%).

Dari penelitian yang dilakukan diatas peneliti menekankan pada upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui bermain lempar tangkap bola. Kegiatan pembelajaran ditekankan pada peningkatan kemampuan ketepatan, fleksibilitas, dan Keseimbangan.

2.3 KERANGKA BERFIKIR



Gambar 2.1. Bagan Kerangka Berfikir

Pada masa anak usia dini proses perkembangan fisik motorik anak seharusnya mendapatkan perhatian khusus melalui pemberian stimulus atau rangsangan yang tepat dan benar. Guru harus mengetahui aspek-aspek perkembangan fisik motorik anak sesuai dengan tahap perkembangan usia anak, dan mengajarkan gerak dasar awal anak meliputi gerak lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif.

Penelitian ini menekankan pada kemampuan motorik kasar anak TK yang kurang maksimal yaitu anak yang masih terlihat kaku, takut, kurang konsentrasi dan kurang tertarik pada kegiatan, hal itu di karenakan kurangnya penggunaan metode secara maksimal dan guru yang kurang inovatif dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Menggunakan metode bermain dalam penelitian ini, yang bertujuan meningkatkan perkembangan motorik kasar anak. Berdasarkan pemikiran tersebut peneliti merencanakan pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan melalui penelitian tindakan kelas (PTK) dalam rangka peningkatan motorik kasar anak melalui bermain lempar tangkap bola pada kelompok A Taman kanak-kanak.

2.4. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan (Sugiyono, 2008: 96).

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka berfikir diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah bermain lempar tangkap bola dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok A di TK Aisyiyah 56 Kecamatan Pakal Surabaya.

