

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.1.1 Perkembangan Motorik Kasar

2.1.1.1 Pengertian Perkembangan Motorik Kasar

Perkembangan motorik adalah proses sejalan dengan penambahan usia secara bertahap dan berkesinambungan gerakan individu yang meningkat dari keadaan sederhana, tidak terorganisasi, dan tidak kuat ke arah penampilan keterampilan motorik yang kompleks dan terorganisasi dengan baik (Sumantri 2005: 47). Selain itu menurut Corbin (Sumatri, 2005: 48) perkembangan motorik adalah perubahan kemampuan gerak dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan gerak. “Perkembangan motorik adalah perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh” (Sujiono, 2010:1.3). Jadi perkembangan motorik adalah proses perubahan kemampuan gerak yang melibatkan pengendalian gerak tubuh dan unsur kematangan dari masa bayi hingga dewasa.

Slamet Suyanto (2005: 50) menyatakan bahwa perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan motorik halus. Melakukan gerakan dasar tubuh yang terkoordinasi oleh otak, seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memukul, mendorong, dan menarik itu adalah fungsi dari motorik kasar.

Menurut Toho Cholik Mutohir (2004: 50-51) unsur-unsur keterampilan motorik meliputi kekuatan, kecepatan, ketahanan, kelincahan, keseimbangan, fleksibilitas, ketepatan dan koordinasi.

1. Kekuatan

Kekuatan adalah keterampilan sekelompok otot untuk menimbulkan tenaga sewaktu kontraksi (Toho Cholik Mutohir, 2004:50-51). Apabila anak tidak memiliki kekuatan otot tentu anak tidak dapat melakukan aktivitas bermain yang menggunakan fisik seperti berlari, melompat, melempar, memanjat, bergantung dan mendorong.

2. Kecepatan

Kecepatan adalah kemampuan untuk menempuh jarak tertentu dalam waktu yang sesingkat-singkatnya (Suharjana, 2013:7). Misal: berapa jarak yang ditempuh anak dalam menempuh lari selama 4 detik, semakin jauh jarak yang ditempuh anak maka makin tinggi kecepatannya.

3. Ketahanan (*daya tahan/endurance*)

Menurut Sujiono (2010: 7.3) daya tahan adalah kemampuan tubuh mensuplai oksigen yang diperlukan untuk melakukan suatu kegiatan. Ketahanan adalah kemampuan peralatan organ tubuh untuk melawan kelelahan selama berlangsungnya aktivitas atau kinerja (Sukadiyanto, 2011: 60).

4. Kelincahan

Kelincahan adalah kemampuan untuk mengubah arah secara cepat tanpa menimbulkan gangguan pada keseimbangan (Harsono, 1993:14). Berbagai

cara untuk dapat mengukur kelincahan antara lain ialah lari zigzag, lari rintangan, gerakan menyamping dan lari hindaran.

5. Keseimbangan

Menurut Mutohir (2004:50-51) keseimbangan adalah keterampilan seseorang untuk mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi. Keseimbangan dibagi dua yaitu: keseimbangan statis dan dinamis. Keseimbangan statis adalah keseimbangan tubuh ketika berdiri pada suatu tempat. Keseimbangan dinamis adalah keseimbangan tubuh ketika berpindah dari satu tempat ke tempat yang lain.

6. Kelentukan (Fleksibilitas)

Menurut Sarjono (1995:3) kelentukan (Fleksibilitas) adalah kemampuan seseorang melakukan gerakan-gerakan dengan amplitudo yang luas. Sedangkan menurut Decaprio (2013:41) kelentukan 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.

7. Ketepatan

Ketepatan dapat diukur dengan melakukan kegiatan seperti melempar bola kecil ke sasaran tertentu atau memasukkan bola ke dalam keranjang (Bambang Sujiono, 2010: 75).

8. Koordinasi

Koordinasi adalah perpaduan beberapa unsur gerak dengan melibatkan gerak tangan dan mata, kaki dan mata atau tangan, kaki dan mata secara serempak atau hasil gerak yang maksimal dan efisien (Suharjana, 2013: 8).

Contoh anak yang melakukan lemparan harus ada koordinasi seluruh tubuh yang terlibat. Anak dapat dikatakan baik koordinasi gerakannya apabila anak mampu bergerak dengan mudah dan lancar.

Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah gerakan yang dilakukan dengan melibatkan sebagian besar otot kasar tubuh yang membutuhkan tenaga besar (Andang Ismail (2009: 83).

Menurut Samsudin (2008: 9) keterampilan gerak motorik kasar ada tiga jenis, di antaranya keterampilan lokomotor, keterampilan nonlokomotor, dan keterampilan manipulatif.

a. Keterampilan lokomotor

Kemampuan lokomotor bertujuan untuk membantu anak mengembangkan keterampilan menggunakan otot-otot besar untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau untuk mengangkat tubuh ke atas seperti: lompat dan loncat. Kemampuan gerak lainnya adalah berjalan, berlari, melompat, dan meluncur .

b. Keterampilan nonlokomotor

Keterampilan nonlokomotor yaitu keterampilan menggerakkan bagian atau anggota-anggota tubuh seperti kepala, bahu, pinggang, dan kaki tanpa melakukan perpindahan. Kegiatan ini berupa gerakan mendorong, menarik, mengayun, meliuk, memutar, merangkak, membungkuk, mengangkat satu kaki, dan sebagainya.

c. Keterampilan manipulasi

Keterampilan manipulatif merupakan keterampilan anak menggunakan benda, alat atau media dalam bergerak. Alat atau benda ini digunakan dengan cara

dilempar, diayun, diangkat, ditarik, dihentikan, atau dengan cara lainnya sehingga dapat mendukung keterampilan yang diharapkan dapat dicapai dan dikuasai.

Jadi perkembangan motorik kasar adalah proses perubahan yang dilakukan oleh anak usia dini melalui gerakan yang menggunakan otot besar yaitu otot lengan dan kaki.

2.1.1.2 Perkembangan Motorik Kasar Anak TK (Taman Kanak-Kanak)

Anak usia dini selalu bergerak terutama dalam menggunakan kedua belah tangannya. Motorik kasar anak berkembang sesuai usianya. Gerakan motorik kasar anak yaitu merayap, menendang, merangkak, melempar, menangkap, berdiri, melompat, memanjat, meluncur, berjalan, lompat tali, senam, menari, dan berlari (Kamtini dan Husni, 2005 :126).

Perkembangan motorik ini erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik di otak. Keterampilan motorik berkembang sejalan dengan kematangan syaraf dan otot. Oleh sebab itu, setiap gerakan yang dilakukan anak sesederhana apapun, sebenarnya merupakan hasil pola interaksi yang kompleks berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol otak (Siti Aisyah, 2008 : 43).

Aktivitas anak terjadi di bawah kontrol otak. Secara simultan dan berkesinambungan, otak terus mengolah informasi yang ia terima. Bersamaan dengan itu, otak bersama jaringan syaraf yang membentuk sistem syaraf pusat yang mencakup lima pusat kontrol, akan mendiktekan setiap gerak anak. Dalam kaitannya dengan perkembangan motorik anak, perkembangan motorik berhubungan dengan perkembangan kemampuan gerak anak. Gerak merupakan unsur utama dalam perkembangan motorik anak (Sujiono. 2010:50)

Anak harus diberikan berbagai kegiatan fisik yang bervariasi yang memungkinkan mereka untuk bergerak, jika seorang anak berhasil melakukan suatu aktivitas fisik atau gerakan maka selanjutnya ia mau berpartisipasi dalam kegiatan tersebut kembali. Seorang anak perlu dibiarkan menemukan sendiri kegiatan / aktivitas fisik yang sesuai dan cocok dengan kemampuannya.

2.1.1.3 Karakteristik Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok A

Anak kelompok A ialah kelompok anak yang memiliki usia 4-5 tahun. Menurut Bambang Sujiono, dkk (2010: 125) karakteristik perkembangan motorik kasar anak usia 3-4 tahun yaitu dapat lebih efektif mengontrol gerakan untuk berhenti, mulai, dan berbelok, melompat dengan jarak 20-25 cm, menuruni tangga dengan kaki bergantian dengan sedikit bantuan, melompat 4-6 langkah dengan satu kaki, dapat berbelok dan berhenti secara efektif dalam permainan, berlari sambil melompat dengan jarak \pm 25-30 cm. Menurut Sumantri (2005: 141) karakteristik perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun :

- (a) Berjalan di atas papan titian.
- (b) Berjalan dengan berbagai variasi (maju mundur di atas satu garis).
- (c) Memanjat dan menggelantung (berayun).
- (d) Melompat parit atau guling.
- (e) Senam dengan gerakan kreativitas sendiri.

Karakteristik perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun menurut Dian Adriana (2011: 78) :

- (a) Melompat dengan satu kaki.
- (b) Menangkap bola dengan tepat.

- (c) Melempar bola bergantian tangan.
- (d) Melompat dengan satu kaki bergantian.
- (e) Melempar dan menangkap bola dengan baik.
- (f) Melompat ke atas.
- (g) Bermain *skate* dengan keseimbangan yang baik.
- (h) Berjalan mundur dengan tumit dan jari kaki.
- (i) Keseimbangan pada kaki bergantian dengan mata tertutup.

Jadi karakteristik perkembangan motorik kasar anak kelompok A yaitu berjalan, meloncat, menyepak, memantulkan bola, menangkap, melempar, memukul, mendaki atau memanjat, berenang, memiliki keseimbangan dan kelincahan yang baik.

2.1.2 Alat Permainan Edukatif (APE) *Outdoor*

2.1.2.1 Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)

Menurut Depdiknas (2007: 2) alat permainan edukatif ialah sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan bermain mengandung nilai edukatif (pendidikan), bisa mengembangkan seluruh kemampuan anak. Alat permainan edukatif (Andang Ismail, 2009:157) adalah alat yang digunakan anak, orang tua dan guru untuk meningkatkan fungsi kognitif, sosial emosional, dan spiritual anak, sehingga muncul kecerdasan dan mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak. *Outdoor* berarti luar ruang, jadi alat permainan edukatif (APE) *outdoor* adalah alat permainan berada di luar ruangan digunakan sebagai sarana bermain mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini.

2.1.2.2 Ciri-Ciri, Syarat-Syarat, dan Fungsi Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat permainan dikatakan edukatif apabila memiliki ciri-ciri yaitu mengandung nilai pendidikan, dalam pembuatannya memiliki syarat yang dipenuhi sesuai aturan yang ditetapkan sehingga aman saat menggunakan dan berfungsi untuk menstimulasi perkembangan anak.

Ciri-ciri alat permainan edukatif (APE) menurut Andang Ismail (2009: 109-146)

- a. Merangsang anak secara aktif berpartisipasi dalam proses, tidak hanya diam secara pasif dan hanya melihat.
- b. Bentuk mainan "*unstrusure*" sehingga memungkinkan anak untuk membentuk, mengubah, mengembangkan sesuai imajinasinya.
- c. Dibuat dengan tujuan untuk pengembangan aspek perkembangan tertentu sesuai dengan tahapan usianya.
- d. Desain yang mudah dan sederhana sehingga tidak menghambat kebebasan anak untuk berkreaitivitas.
- e. Aman bagi anak, baik dari cat, warna, serta bahan dasarnya yang rapi dan tidak tajam, sehingga membantu orang tua atau pendidik dalam mengawasi kegiatan anak.

Syarat pembuatan alat permainan edukatif (APE) yaitu mengandung nilai pendidikan, tidak berbahaya bagi anak (aman), menarik dilihat dari warna dan bentuknya, sederhana, tidak mudah rusak, ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak (Depdiknas, 2007: 8).

Fungsi alat permainan edukatif (APE) yaitu memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar; merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, bahasa, menumbuhkan sikap, mental serta akhlak yang baik, menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, menyenangkan; dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran anak (Andang Ismail, 2009: 138).

2.1.2.3 Pentingnya Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat permainan edukatif (APE) menjadi kebutuhan yang penting bagi anak karena memiliki nilai pendidikan. Menurut Andang Ismail (2009,112) pentingnya alat permainan edukatif antara lain:

- (1) Melatih konsentrasi anak, pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan alat permainan edukatif dapat membantu anak untuk mempertahankan konsentrasinya dan anak merasa tertarik dengan alat peraga yang digunakan.
 - (2) Mengajar menjadi lebih cepat karena pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif guru dapat menjelaskan banyak hal dengan waktu yang singkat dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, selain itu menyampaikan sesuatu dengan alat peraga akan lebih berhasil dibandingkan dengan hanya melalui kata-kata.
 - (3) Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena cara mengajar yang disampaikan dengan bentuk yang berbeda-beda akan memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan mampu membangkitkan motivasi belajar.
- Penggunaan alat permainan edukatif (APE) juga harus bervariasi agar tidak membosankan (Andang Ismail, 2009: 113).

2.1.2.4 Macam-Macam Alat Permainan Edukatif (APE) *Outdoor*

1. Papan Titian

Menurut Mainan Kayu (2011) papan titian adalah permainan untuk melatih keseimbangan anak, terbuat dari kayu ringan dan kuat, sehingga dapat dipindah pindahkan di area sekolah. Papan titian dibuat dengan ukuran 15 x 120 x

20 cm dan dapat dicat dengan berbagai macam warna yang menarik. Papan titian berguna untuk menstimulasi sistem vestibular anak (Mainan Kayu, 2011).

2. Jungkat-jungkit

Jungkat-jungkit adalah sebuah permainan di mana papan panjang dan sempit berporos di tengah, sehingga di saat salah satu ujungnya bergerak naik maka ujung yang lain bergerak turun, berfungsi untuk mengembangkan kekuatan tangan dan kaki. Mengembangkan kekuatan kaki yaitu saat anak menekan atau menjungkitkan kaki ke tanah. Sedangkan mengembangkan kekuatan tangan yakni saat tangan anak banyak bergerak karena kaki tidak menjungkit ke tanah (<http://wikipedia.org/wiki/jungkat-jungkit>).

3. Tangga

Tangga adalah sebuah konstruksi yang dirancang untuk menghubungkan dua tingkat vertikal yang memiliki jarak satu sama lain (<http://wikipedia.org/wiki/tangga>). Merupakan alat yang dapat mengembangkan kekuatan otot tangan dan kaki. Alat ini membutuhkan koordinasi antara penglihatan, gerak kaki, dan tangan untuk menaiki atau menuruni setiap anak tangga (SlametSuyanto 2005: 211). Bentuk dari tangga bervariasi mulai dari tangga yang hanya memiliki dua buah tiang dan anak tangga, menyerupai bentuk bola atau sering disebut dengan bola dunia, bentuk kubus dikenal dengan tangga majemuk, bentuk segitiga sering disebut tangga panjat, dan jembatan lengkung.

4. Prosotan

Sebelum meluncur anak harus memanjat tangga. Motorik kasar anak akan teruji ketika harus menjaga keseimbangan tubuhnya saat menapaki anak tangga.

Selain itu anak belajar mengenai peraturan, yaitu anak harus tertib bergiliran naik satu per satu saat meluncur agar tidak bertabrakan dengan teman yang lain.

5. Ring Basket

Alat ini untuk mengembangkan ketepatan anak dalam memasukkan bola atau melemparkan sesuatu secara terarah.

6. Cone/ Penanda (Corong)

Cone atau penanda ialah alat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar anak, dikemas dalam bentuk permainan digunakan untuk memberikan tanda pada aktivitas gerak tertentu atau mengubah gerakan yang dilakukan di lapangan, dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar yakni kecepatan, kekuatan, kelincahan, keseimbangan, kelenturan, dan daya tahan (M. Muhyi Faruq 2009: 2).

7. Ayunan

Menurut Andang Ismail (2009: 214) alat ini memiliki bentuk dan cara memainkan yang bervariasi, terbuat dari besi dan maupun kayu yang diikatkan pada seutas tali. Umumnya ayunan mengandalkan jungkitan atau dorongan kaki. Bentuknya ada *single*, *double*, maupun berpasangan saling berhadapan. Menurut Slamet Suyanto (2005: 210) alat ini dapat melatih keseimbangan anak dan dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional serta bahasa pada saat anak berkomunikasi, bercanda saat bermain ayunan dengan temannya.

8. Komedi putar

Alat ini berfungsi mengembangkan kekuatan tangan, bentuknya bervariasi dan berpatokan pada satu tiang.

2.1.3 Model Pembelajaran Motorik Kasar Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Outdoor

2.1.3.1 Model Pembelajaran Motorik Kasar

Keberhasilan perkembangan motorik kasar tidak lepas dengan model pembelajaran yang dipilih guru saat proses kegiatan belajar mengajar motorik. Guru dapat menerapkan metode yang akan menjamin anak tidak mengalami cedera dan menyesuaikannya dengan karakteristik anak. Pembelajaran motorik kasar merupakan pembelajaran gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antara anggota tubuh dengan menggunakan otot-otot besar. Model pembelajaran yang digunakan ialah berpusat pada anak dan guru sebagai fasilitator.

Menurut Kamtini dan Husni (2005: 45) pendidikan berpusat pada anak adalah menjadikan anak berpikir kritis, mampu membuat pilihan, menemukan dan menyelesaikan permasalahan, kreatif, imajinatif, memiliki perhatian terhadap lingkungan. Pendidikan berpusat pada anak untuk memenuhi kebutuhan spesifik dengan menghormati keragaman budaya, menekankan pada individualisasi pengalaman belajar. Peran guru sebagai fasilitator anak dalam kegiatan belajar untuk mengembangkan bakat, minat, dan memenuhi kebutuhan individu anak.

2.1.3.2 Tujuan, Fungsi, dan Ruang Lingkup Pengembangan Keterampilan Motorik Kasar di TK (Taman Kanak-kanak)

Menurut Depdiknas (2008 : 2) pengembangan motorik kasar di Taman Kanak-kanak bertujuan:

1. Memperkenalkan dan melatih gerakan kasar
2. Meningkatkan kemampuan mengelola
3. Mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi
4. Meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat, sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat dan terampil.

Menurut Sumantri (2005: 9) tujuan pengembangan keterampilan motorik kasar anak usia dini:

1. Meningkatkan keterampilan gerak.
2. Memelihara kebugaran jasmani, menanamkan sikap percaya diri.
3. Mampu bekerjasama, dan mampu berperilaku disiplin, jujur, dan sportif.

Menurut Kamtini dan Husni (2005: 134) pengembangan keterampilan motorik kasar di Taman Kanak-Kanak bertujuan :

1. Mengembangkan kemampuan koordinasi motorik kasar.
2. Menanamkan nilai sportifitas dan disiplin.
3. Meningkatkan kesegaran jasmani.
4. Memperkenalkan sejak dini hidup sehat.
5. Memperkenalkan gerakan-gerakan yang indah melalui irama musik.

Fungsi pengembangan motorik kasar pada Taman Kanak-Kanak (Depdiknas, 2008:2) :

1. Melatih kelenturan dan koordinasi otot jari dan tangan.
2. Memacu pertumbuhan dan pengembangan fisik/motorik, rohani dan kesehatan anak, membentuk, membangun, dan memperkuat tubuh anak, melatih keterampilan/ketangkasan gerak dan berpikir anak.

3. Meningkatkan perkembangan emosional anak, meningkatkan perkembangan sosial anak dan menumbuhkan perasaan menyenangkan dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

Ruang lingkup pengembangan keterampilan motorik kasar pada Taman Kanak-Kanak yaitu merayap dan merangkak dengan berbagai variasi, berjalan lurus, berlari lurus, berjingkat, angkat tumit dengan rintangan misalnya membawa cangkir berisi air, berjalan di atas papan titian dengan membawa cangkir berisi air, merentangkan tangan, tangan memegang beban di atas kepala, melompat dari ketinggian 20-50 cm sambil menghadap ke arah tertentu, melompat menggunakan satu kaki (engklek), menendang dan memantulkan bola, dan menirukan gerakan binatang. Menurut Sumantri, (2005: 142) program pengembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun: anak berdiri sambil memegang bola, bola dilemparkan ke atas anak berusaha menangkap kembali bola tersebut, dibuatkan sebuah garis di atas tanah yang berukuran lebar 20 cm panjang 4 meter, kemudian anak akan berjalan maju dan mundur di atas garis tersebut atau dapat dilakukan menggunakan papan titian, disediakan tambang berukuran 2 meter, menggantung pada sebuah penyangga, kemudian anak memanjat dan bergelantung beberapa saat pada tali tersebut, membuat dua garis yang lebarnya 50 cm ibarat sebuah parit, kemudian anak melintas garis itu dengan cara melompatinya, dan membunyikan musik, kemudian anak bergerak sesuai dengan kreasinya.

Berdasarkan uraian di atas peneliti memilih menggunakan alat permainan edukatif (APE) *outdoor* untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar anak Kelompok A TK Aisyiyah 29 yaitu mengeksplorasi berbagai bentuk gerakan.

APE *outdoor* yang tersedia pada TK Aisyiyah 29 tersebut cukup lengkap dan APE yang digunakan sudah memenuhi standar yang ditetapkan oleh pemerintah. Kelebihan penggunaan alat permainan edukatif (APE) *outdoor* ialah anak dapat bergerak bebas ketika berada di luar ruangan sehingga mendapatkan stimulasi yang tepat untuk perkembangan motorik kasarnya dan anak dapat mengeksplorasi diri dengan berbagai gerakan menggunakan APE *outdoor* yang ada.

2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan Mahasiswi Unesa Ratna Nila Pupitasari (2014) yang berjudul Pengaruh Permainan Tradisional Karetan Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok A di TK Dharma Wanita Ponorogo. Tujuan penelitian ini adalah membuktikan apakah ada pengaruh permainan tradisional karetan terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok A di TK Dharma Wanita Ponorogo. Jenis penelitian ini adalah pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis pre-eksperimental design dan desain penelitian one-group pre test-post test design. Subjek penelitian berjumlah 20 anak. Hasil penelitian ini bahwa permainan tradisional karetan memberikan pengaruh pada kemampuan motorik kasar anak kelompok A TK Dharma Wanita desa Bulukidul Kecamatan Balong Ponorogo.

Penelitian ini dilakukan mahasiswi Unesa Ainul Khoirunnisa (2014) yang berjudul Pengaruh Permainan Engklek Modifikasi terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan Pademonegoro Sukodono Sidoarjo. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan apakah ada pengaruh permainan engklek modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak

kelompok B di TK Dharma Wanita Sidoarjo. Jenis penelitian ini adalah pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis pre-eksperimental design dan desain penelitian one-group pre test-post test design. Subjek penelitian berjumlah 20 anak. Hasil penelitian ini bahwa permainan engklek modifikasi memberikan pengaruh pada kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Pademonegoro Sukodono Sidoarjo.

2.3 Kerangka Berpikir

Masa emas pada anak usia dini memiliki arti bahwa anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat pada masa tersebut (Slamet Suyanto, 2005:5). Diperlukan stimulasi yang tepat agar aspek perkembangan anak berkembang secara maksimal. Tahapan perkembangan setiap anak berbeda tetapi memiliki karakteristik sama pada usia tertentu tidak terkecuali dengan perkembangan fisik motorik anak khususnya motorik kasar. Menurut Andang Ismail (2009: 83) motorik kasar adalah gerakan-gerakan yang menggunakan otot-otot besar. Keseimbangan adalah kemampuan untuk mempertahankan posisi atau kemampuan berpindah posisi dari satu titik ke titik lain dengan cara seimbang (Suharjana, 2013:8). Kelincahan adalah kemampuan badan untuk mengubah arah secara cepat dan tepat (Suharjana, 2013:7). Kekuatan adalah kemampuan sekelompok otot untuk melakukan suatu gerakan atau kemampuan sekelompok otot untuk mengatasi beban atau tahanan (Sujiono, 2010:73). Menurut Harlock (1998) perkembangan motorik kasar sangat penting bagi anak usia dini karena akan berpengaruh pada perkembangan pribadi anak, apabila kemampuan motorik masa ini berkembang dengan baik, maka perkembangan berikutnya akan baik pula, begitu juga sebaliknya.

Pada kelompok A di TK Aisyiyah 29 keterampilan motorik kasar masih rendah pada keseimbangan, kelincihan, dan kekuatan. Selain itu alat permainan yang ada di luar kelas belum dioptimalkan dengan baik oleh guru untuk pembelajaran motorik kasar. Pembelajaran di luar kelas menggunakan APE *outdoor* berupa tali, penanda atau *cone*, dan tangga majemuk diharapkan mampu menstimulasi perkembangan motorik kasar anak kelompok A.

2.4. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan di atas maka diajukan hipotesis yaitu "Terdapat pengaruh penggunaan alat permainan edukatif (APE) *outdoor* terhadap kemampuan motorik kasar anak di kecamatan Tandes pada kelompok A TK Aisyiyah 29 Surabaya".