

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini**

##### **1. Pengertian Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini**

Menurut Yusuf (2007: 15) perkembangan dapat diartikan sebagai perubahan yang progresif dan kontinyu (berkesinambungan) dalam diri individu dari mulai lahir sampai mati (*The progressive and continuous change in the organism from birth to death*). Pengertian lain dari perkembangan adalah perubahan-perubahan yang dialami individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya (*maturation*) yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan, baik menyangkut fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniah).

Menurut Hurlock (1978: 150) perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Pengendalian tersebut berasal dari perkembangan refleksi dan kegiatan massa yang ada pada waktu lahir. Sebelum perkembangan tersebut terjadi, anak akan tetap tidak berdaya. Akan tetapi, kondisi ketidakberdayaan tersebut berubah secara cepat. Selama 4 atau 5 tahun pertama kehidupan pascalahir, anak dapat mengendalikan *gerakan yang kasar*. Gerakan tersebut melibatkan bagian badan yang luas yang digunakan dalam berjalan, berlari,

melompat, berenang dan sebagainya. Setelah berumur 5 tahun, terjadi perkembangan yang besar dalam pengendalian *koordinasi yang lebih baik* yang melibatkan kelompok otot yang lebih kecil yang digunakan untuk menggenggam, melempar, menangkap bola, menulis, dan menggunakan alat.

Menurut Partini (2010: 2) usia dini bisa disebut *golden age* karena fisik dan motorik anak berkembang dan bertumbuh dengan cepat, baik perkembangan emosional, intelektual, bahasa maupun moral (budi pekerti). Bahkan ada yang menyatakan bahwa pada usia empat tahun 50% kecerdasan telah tercapai, dan 80% kecerdasan tercapai pada usia delapan tahun.

Menurut Sujiono (2009: 1.3) motorik adalah semua gerakan yang mungkin dapat kan oleh seluruh tubuh, sedangkan perkembangan motorik dapat disebut sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Perkembangan motorik ini erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik di otak. Keterampilan mototik berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot. Oleh sebab itu, setiap gerakan yang dilakukan anak sederhana apa pun, sebenarnya merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagia dan sistem dalam tubuh yang dikontrol otak. Jadi, otaklah yang berfungsi sebagai bagian dari susunan syaraf yang mengatur dan mengontrol semua aktivitas fisik dan mental seseorang.

Menurut Samsudin (2008: 8) motorik sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia. Sedangkan psikomotorik digunakan untuk mempelajari perkembangan gerak pada manusia. Jadi motorik ruang lingkupnya lebih luas daripada psikomotorik. Meskipun secara umum sinonim digunakan dengan istilah motorik, sebenarnya psikomotor mengacu pada gerakan-gerakan yang dinamakan alih getaran elektorik dari pusat otot besar.

Perkembangan merupakan istilah umum yang mengacu pada kemajuan dan kemunduran yang terjadi hingga akhir hayat. Pertumbuhan adalah aspek struktural dari perkembangan. Sedangkan kematangan berkaitan dengan perubahan fungsi pada perkembangan. Jadi, perkembangan meliputi semua aspek dari perilaku manusia, dan sebagai hasil hanya dapat dipisahkan ke dalam periode usia. Dukungan pertumbuhan terhadap perkembangan sepanjang hidup merupakan sesuatu yang berarti. Oleh karena itu, perlunya mempelajari motorik selama masa anak TK. Pengertian perkembangan motorik merupakan perubahan kemampuan motorik dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan motorik. Aspek perilaku dan perkembangan motorik saling mempengaruhi satu sama lain.

## 2. Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini

### a. Pengertian Motorik Kasar

Menurut Sujiono (2009: 1.13) motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak, untuk melakukan gerakan motorik kasar diperlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang besar. Pengembangan gerakan motorik kasar juga memerlukan koordinasi kelompok otot-otot anak yang tertentu yang dapat membuat mereka dapat meloncat, memanjat, berlari, menaiki sepeda roda tiga, serta berdiri dengan satu kaki.

Menurut Saputra (2005: 117) motorik kasar adalah kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besarnya. Kemampuan menggunakan otot-otot besar ini bagi anak tergolong pada kemampuan gerak dasar. Kemampuan ini bisa anak lakukan guna meningkatkan kualitas hidup.

Menurut Rahyubi (2012: 222) motorik kasar adalah kemampuan gerak atau gerakan tubuh yang memakai otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya. Ketrampilan motorik kasar meliputi pola lokomotor (gerakan yang menyebabkan perpindahan tempat) seperti berjalan, berlari menendang, naik-turun tangga, melompat, meloncat, dan sebagainya. Juga ketrampilan menguasai bola seperti melempar, menendang, dan memantulkan bola.

Menurut Santrock (2007: 216) ketrampilan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar, maka ketrampilan motorik halus melibatkan gerakan yang diatur secara halus. Menggenggam mainan, mengancingkan baju, atau melakukan apa pun yang memerlukan ketrampilan tangan menunjukkan ketrampilan motorik halus.

b. Tujuan Pengembangan Motorik Kasar

Menurut Rahyubi (2012: 210) tujuan pembelajaran motorik atau pembelajaran gerak merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia. Bahkan, disadari ataupun tidak, pembelajaran motorik telah menyatu dengan kehidupan manusia itu sendiri. Dengan pembelajaran gerak yang terancang, terarah, dan terpola dengan baik, seseorang diharapkan mampu menguasai pembelajaran gerak secara memuaskan dan berdaya guna. Dari sini diharapkan muncul salah satu produk dan hasil dari pembelajaran gerak, yaitu penguasaan ketrampilan. Seorang pembelajar yang telah menguasai ketrampilan motorik secara baik dan mumpuni (bisa disebut juga “penampilan terampil”) setidaknya telah punya bekal yang sangat penting dan berguna untuk menapaki kehidupan menuju hari depan yang lebih baik.

Menurut Yudha M Saputra dan Rudyanto (2005: 115) tujuan dari pengembangan motorik kasar pada anak usia dini antara lain :*Pertama*, mampu meningkatkan ketrampilan gerak.*Kedua*, mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani.*Ketiga*, mampu

menanamkan sikap percaya diri. *Keempat*, mampu bekerjasama. *Kelima*, mampu berperilaku disiplin, jujur, dan sportif.

Menurut Depdiknas (2003: 34) tujuan pengembangan ketrampilan motorik kasar anak adalah untuk pertumbuhan dan kesehatannya melalui berolah tubuh. Pembelajaran tercapai jika anak mengalami pertumbuhan dan kesehatan menjadi lebih baik.

c. Fungsi Pengembangan Motorik Kasar

Menurut Yudha M Saputra dan Rudyanto (2005: 115) fungsi dari pengembangan motorik kasar pada anak usia dini antara lain: *Pertama*, sebagai alat pemacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani, dan kesehatan untuk anak. *Kedua*, sebagai alat untuk membentuk, membangun serta memperkuat tubuh anak. *Ketiga*, untuk melatih ketrampilan dan ketangkasan gerak juga daya pikir anak. *Keempat*, sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan emosional. *Kelima*, sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan social. *Keenam*, sebagai alat untuk menumbuhkan perasaan senang dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

Menurut Ernawulan (2005: 31) ketrampilan motorik itu mempunyai dua fungsi yaitu: *Pertama*, membantu anak untuk memperoleh kemandiriannya. *Kedua*, untuk membantu anak mendapatkan penerimaan sosialnya.

Menurut Samsudin (2008: 11) fungsi perkembangan motorik tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik tertentu.

Kualitas motorik terlihat dari beberapa jauh anak tersebut mampu menampilkan tugas motorik yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu. Jika tingkat keberhasilan dalam melaksanakan motorik tinggi, berarti motorik yang dilakukan efektif dan efisien.

## **B. Metode Permainan Lompat Kolam Ikan di Taman Kanak-Kanak**

### **1. Pengertian Metode Pembelajaran**

Menurut Partini (2010: 41) metode pembelajaran bagi anak merupakan upaya atau sarana pembelajaran yang melibatkan unsur belajar dengan unsur lain yang disukai anak misalnya unsur bergerak, bermain dan bernyanyi.

Menurut Sujiono (2009: 2.11-2.12) metode merupakan bagian dari strategi kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, metode dipilih guru berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan ditentukan. Metode juga merupakan cara untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Kemampuan motorik kasar anak guru dapat menerapkan metode-metode yang menjamin anak tidak mengalami cedera. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan lingkungan yang aman dan menantang, bahan dan alat yang dipergunakan dalam keadaan baik, serta tidak menimbulkan rasa takut dan cemas dalam menggunakannya.

Metode yang digunakan adalah metode kegiatan yang dapat memacu semua kegiatan motorik yang perlu dikembangkan anak, seperti untuk kegiatan motorik halus anak dapat diberikan aktivitas

menggambar, melipat, membentuk, meronce dan sebagainya. Sedangkan untuk kegiatan motorik kasar anak dapat belajar menangkap bola, menendang, meloncat, melompat, dan sebagainya. Perhatikanlah guru saat kegiatan pengembangan motorik anak adalah keamanan anak. Misalnya, saat anak berlari-lari di luar kelas, anak-anak perlu didampingi oleh beberapa guru untuk menjaga keamanannya.

Menurut Yus (2005: 145) metode merupakan cara yang berfungsi untuk mencapai tujuan kegiatan. Terdapat beberapa metode yang dapat digunakan guru dalam kegiatan TK. Metode pengajaran yang dimaksud antara lain terdiri dari metode bermain, karyawisata, demonstrasi, proyek, dan bercerita.

Menurut Samsudin (2008: 33) metode pembelajaran adalah cara yang dilakukan guru untuk membelajarkan anak agar mencapai kompetensi yang ditetapkan. Pembelajaran motorik anak usia dini ada tiga teknik yang digunakan yaitu : *Pertama*, Tahap verbal kognitif yaitu tahap belajar melalui uraian lisan atau penjelasan dengan maksud agar anak memahami gerakan yang akan dilakukan. *Kedua*, Tahap asosiatif yaitu tahap pemahaman, anak memperagakan sendiri gerakan-gerakan yang sedang dipelajari guru hanya memberi motivasi dan membetulkan jika ada gerakan yang dilakukan anak yang salah. *Ketiga*, Tahap automasi yaitu tahap pembelajaran motorik dimana anak dengan seponan memperagakan gerakan yang sedang diajarkan.



Dari beberapa pendapat diatas, peneliti menyimpulkan bahwa metode pembelajaran pada anak melalui tahapan uraian lisan, pemahaman, spontanitas dan anak diberi kebebasan untuk melakukan gerakan.

## **2. Permainan Lompat Kolam Ikan**

### **a. Pengertian Permainan Lompat Kolam Ikan**

Menurut Piaget (dalam Tedjasaputra, 2005: 8) bermain adalah keadaan tidak seimbang dimana asimilasi lebih dominan dari pada akomodasi. Asimilasi adalah proses penggabungan informasi baru yang ditemui dalam realitas dengan struktur kognisi seseorang. Akomodasi adalah mengubah struktur kognisi seseorang untuk disesuaikan, diselaraskan dengan atau meniru apa yang diamati realitas.

Menurut Soegeng (dalam Yus, 2005: 23) bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu.

Menurut Hidayatullah (2008 : 4) bermain adalah aktivitas yang menyenangkan, serius, dan sukarela, di mana anak berada dalam dunia yang tidak nyata atau sesungguhnya. Bermain bersifat menyenangkan karena anak diikat oleh sesuatu yang menyenangkan, dengan tidak banyak memerlukan pemikiran. Bermain bersifat serius karena bermain memberikan kesempatan untuk meningkatkan

perasaan anak untuk menguasai sesuatu dan untuk memunculkan rasa menjadi manusia penting. Bermain bersifat tidak nyata karena anak berada di luar kenyataan, dan memasuki suatu dunia imajiner. Bermain memberikan sesuatu arena di mana anak mawsuk atau terlibat untuk menghilangkan dirinya, namun secara berlawanan asas anak kadang-kadang menemukan dirinya melalui bermain.

Menurut Montolalu (2009: 1.2) bermain artinya bermain secara alamiah memberi kepuasan pada anak. Melalui bermain bersama dalam kelompok atau sendiri tanpa orang lain, anak mengalami kesenangan yang lalu memberikan kepuasan baginya. Beberapa pakar pendidikan menyebut beberapa karakteristik bermain anak, yaitu: *Pertama*, Bermain relatif bebas dari aturan-aturan, kecuali anak-anak membuat aturan mereka sendiri. *Kedua*, Bermain dilakukan seakan-akan kegiatan itu dalam kehidupan nyata (bermain drama). *Ketiga*, Bermain lebih memfokuskan pada kegiatan atau perbuatan dari pada hasil akhir atau produknya. *Keempat*, Bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak-anak.

Menurut Musfiroh (2005: 2) bermain adalah sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak lain. Kegiatan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan kebebasan batin untuk memperoleh kesenangan. Kegiatan belajar di taman kanak-kanak lebih banyak

dilakukan dengan bermain. Pada dasarnya lingkungan TK didesain sebagai arena bermain. Sehingga penataan benda-benda yang ada, warna, gambar dan peralatanya, di tata secara menarik.

Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia (2007: 714) lompat adalah gerakan meloncat ke depan (ke bawah, ke atas dengan cepat). Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia (2007: 606) kolam adalah curug di tanah yang agak luas dan dalam berisi air atau bak tempat air (untuk memelihara ikan). Menurut kamus Umum Bahasa Indonesia (2007: 434) ikan adalah binatang tylang belakang yang hidup di air, bernapas dengan insang.

Menurut Sujiono (2009: 5.24) tujuan pembelajaran meloncat di sini adalah untuk meningkatkan kemampuan fisik atau potensi jasmani anak seperti melatih kekuatan, daya tahan, kelincahan, kecepatan, dan ketangkasan anak. Di samping itu juga gerak meloncat bertujuan untuk meningkatkan kesiapan mental secara umum, seperti memiliki rasa percaya diri, meningkatkan rasa keberanian, dan kebersamaan anak.

b. Adapun tahap yang dapat dilakukan untuk bermain lompatan kolam ikan adalah :

- 1) Pada permulaan peneliti memberi arahan tentang permainan lompat kolam ikan dan peneliti menyiapkan alat yang akan digunakan yaitu kapur untuk membuat lingkaran sebagai kolam ikan

- 2) Pertama anak di suruh membuat lingkaran di luar lingkaran yang telah peneliti buat, lalu peneliti memberi contoh permainan lompat kolam ikan, setelah peneliti memberi contoh kepada anak lalu anak di suruh mencoba yang telah di contohkan peneliti, anak di suruh melompat ke dalam dan ke luar kolam ikan dan anak mulai melakukan permainan sesuai intruksi dari peneliti
- 3) Peneliti memberi intruksi pada anak untuk melompat ke dalam kolam ikan dengan dua kaki lalu melompat ke luar kolam ikan dengan menggunakan dua kaki dan peneliti memberi intruksi lagi pada anak untuk melompat ke dalam kolam ikan dengan menggunakan satu kaki lalu setelah itu anak melompat ke luar kolam ikan dengan satu kaki (melompat mundur) lalu peneliti memanggil beberapa anak secara bergantian untuk berlari sambil melompat ke dalam kolam ikan sesuai intruksi peneliti.

Permainan lompatan kolam ikan ini dapat untuk melatih kelenturan tubuh anak dengan adanya gerakan melompat kedalam dan keluar, apabila otot sudah dibiasakan lentur dari masa kecil pastinya akan sangat bermanfaat bagi perkembangan selanjutnya. Dalam permainan lompatan kolam ikan yang dikembangkan antara lain aspek kelenturan dan keseimbangan, hal ini dapat dilihat dari gerakan melompat kedalam dan keluar gerakan ini bisa membuat kelenturan anak dan dapat bermanfaat bagi kelangsungan hidupnya.

## C. Kriteria Penilaian

### 1. Pedoman Penilaian

#### a. Pengertian pedoman penilaian

Menurut Samsudin (2008: 65) penilaian atau evaluasi adalah suatu usaha mengumpulkan dan menafsirkan berbagai informasi secara sistematis, berkala, berkelanjutan, menyeluruh tentang proses dan hasil dari pertumbuhan serta perkembangan yang telah dicapai oleh anak didik melalui kegiatan pembelajaran. Alat evaluasi yang dapat digunakan untuk memperoleh gambaran perkembangan kemampuan motorik kasar adalah dengan cara observasi. Observasi adalah cara pengumpulan data untuk mendapatkan informasi dengan pengamatan langsung terhadap sikap dan perilaku anak. Agar observasi lebih terarah, maka diperlukan pedoman observasi yang dikembangkan oleh guru dengan mengacu pada indikator yang telah ditetapkan.

Menurut Sujiono (2009: 12.26) penilaian atau evaluasi adalah suatu usaha untuk mendapatkan informasi secara berkala, berkesinambungan dan menyeluruh tentang proses, dan hasil dari pertumbuhan dan perkembangan yang telah di capai anak didik melalui program kegiatan belajar. Evaluasi mencakup proses dan hasil kegiatan anak didik yang berkaitan dengan pengetahuan, sikap, perilaku, serta ketrampilan yang telah direncanakan dalam program kegiatan belajar.

Menurut Sudjana (2009: 3) penilaian adalah proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu.

b. Jenis-jenis Penilaian

Menurut Departemen Agama RI (2004: 50) penilaian merupakan usaha pengumpulan dan menafsirkan berbagai informasi secara sistematis, berkala, berkelanjutan, menyeluruh tentang proses dan hasil dari pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai oleh anak didik mulai kegiatan pembelajaran. Cara pencatatan hasil penilaian harian dilaksanakan sebagai berikut:

- : Untuk anak yang perilakunya belum sesuai dengan apa yang diharapkan.
- √ : Untuk anak yang berada pada tahap proses menuju apa yang diharapkan.
- : Anak yang perilakunya melebihi dengan yang diharapkan dan sudah dapat menyelesaikan tugas melebihi yang direncanakan guru.

Menurut Depdiknas (2006: 6) pencatatan hasil penilaian harian dilaksanakan sebagai berikut :

- a) Anak yang belum mencapai indikator seperti yang diharapkan dalam SKH atau dalam melaksanakan tugas selalu dibantu guru, maka pada kolom penilaian dituliskan nama anak dan diberi tanda bulatan kosong (○).

- b) Anak yang sudah melebihi indikator yang tertuang dalam SKH atau mampu melaksanakan tugas tanpa bantuan secara tepat/cepat/lengkap/benar, maka dalam kolom penilaian dituliskan nama anak dan tanda bulatan penuh (●).
- c) Jika semua anak menunjukkan kemampuan sesuai dengan indikator yang tertuang dalam SKH, maka dalam kolom penilaian ditulis nama semua anak dengan tanda cek list (√).

Cara pencatatan hasil penilaian berdasarkan pedoman penelitian menggunakan buku pedoman penilaian dari Kemendiknas (2010: 1-2) pencatatan hasil penilaian harian dilaksanakan sebagai berikut:

- 1) Anak yang belum berkembang ( BB ) penilaian dituliskan nama anak dan diberi tanda satu bintang (★)
- 2) Anak yang sudah mulai berkembang ( MB ) sesuai dengan indikator RKH mendapatkan tanda dua bintang (★★)
- 3) Anak yang sudah berkembang sesuai dengan harapan (BSH) pada indikator dalam RKH mendapatkan tanda tiga bintang (★★★)
- 4) Anak yang berkembang sangat baik ( BSB ) melebihi indikator seperti yang diharapkan dalam RKH mendapatkan tanda empat bintang (★★★★)

Dari beberapa pendapat prosedur penilaian diatas peneliti menggunakan penilaian Kemendiknas Dirjen Mandas dan Menengah Direktorat Pembinaan TK (2010) yaitu menggunakan pedoman penilaian sebagai berikut:

- ★ : Belum berkembang (BB)
- ★★ : Mulai berkembang (MB)
- ★★★ : Berkembang sesuai harapan (BSH)
- ★★★★ : Berkembang sangat baik (BSB)

## 2. Indikator Hasil Belajar

Menurut Sujiono (2009: 12.31) indikator keberhasilan bisa diambil dari hasil penilaian menggunakan lembar observasi, kemudian dari hasil itu dianalisa sebagai berikut: *Pertama*, jika dari 3 kali percobaan, anak bisa melakukan 2 kali lompatan dengan baik tanpa bantuan maka berarti anak dapat dikatakan berhasil. *Kedua*, jika dari 3 kali percobaan, anak bisa melakukan 2 kali lompatan dengan dibantu maka berarti anak tersebut belum dapat melompat dengan baik. *Ketiga*, jika dari 3 kali percobaan, anak mencoba 2 kali tidak dapat melompat meskipun sudah dibantu maka anak tersebut dikatakan tidak dapat melompat. *Keempat*, jika anak tidak pernah mencoba melakukan lompatan maka kemampuan melompat anak belum dapat dinilai dan memerlukan motivasi yang lebih besar lagi agar anak mau mencoba.

Pengembangan metode lompat kolam ikan di Taman Kanak-kanak bertujuan mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Dengan menggunakan metode permainan lompat kolam ikan anak dapat melaksanakan kegiatan yang dapat menambah permainan untuk mengembangkan kemampuan motorik.



Menurut Depdiknas (2004: 3) aktivitas dalam motorik kasar pada anak kelompok B antara lain :

**Tabel 2.1**  
**Indikator Keberhasilan**

No	Indikator Yang Diharapkan
1.	Anak mampu melompat ke dalam kolam ikan
2.	Anak mampu melompat ke luar kolam ikan
3.	Anak mampu melompat ke berbagai arah dengan dua kaki
4.	Anak mampu melompat ke berbagai arah dengan satu kaki
5.	Anak mampu berlari sambil melompat seimbang tanpa jatuh

#### **D. Kerangka Berfikir**

Setiap anak memiliki kemampuan motorik yang berbeda-beda dan hampir semua anak mampu melakukan gerakan motorik kasar. Dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar lebih terampil diperlukan latihan gerakan fisik yang teratur dan berkesinambungan, serta menyediakan ruang gerak yang bebas bagi anak.

Menurut Hidayatullah (2008: 4) bermain merupakan cara untuk bereksplorasi dan bereksperimen dengan dunia sekitar sehingga anak akan menemukan sesuatu dari pengalaman bermain. Sedangkan menurut Hurlock (1978: 320) bermain merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Menurut Samsudin (2008: 33) menggunakan metode bermain dalam pembelajaran anak usia dini sangat tepat dilakukan. Dengan bermain anak pada dasarnya adalah belajar, karena dalam bermain terdapat banyak sekali pengalaman untuk membangun dirinya, berinteraksi dengan teman sebaya dan lingkungan serta anak dapat mengontrol emosinya. Menurut Brewer (dalam Musfiroh, 2005: 37) bermain memberikan sumbangan yang berarti bagi perkembangan akademik anak.

Menurut Joan dan Utami (dalam Yus, 2005: 147) bermain merupakan suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Dengan demikian bermain adalah sesuatu yang perlu bagi perkembangan anak dan dapat digunakan sebagai suatu cara untuk memacu perkembangan anak. Bermain merupakan cara yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar TK sekaligus ditetapkan sebagai suatu metode pengajaran.

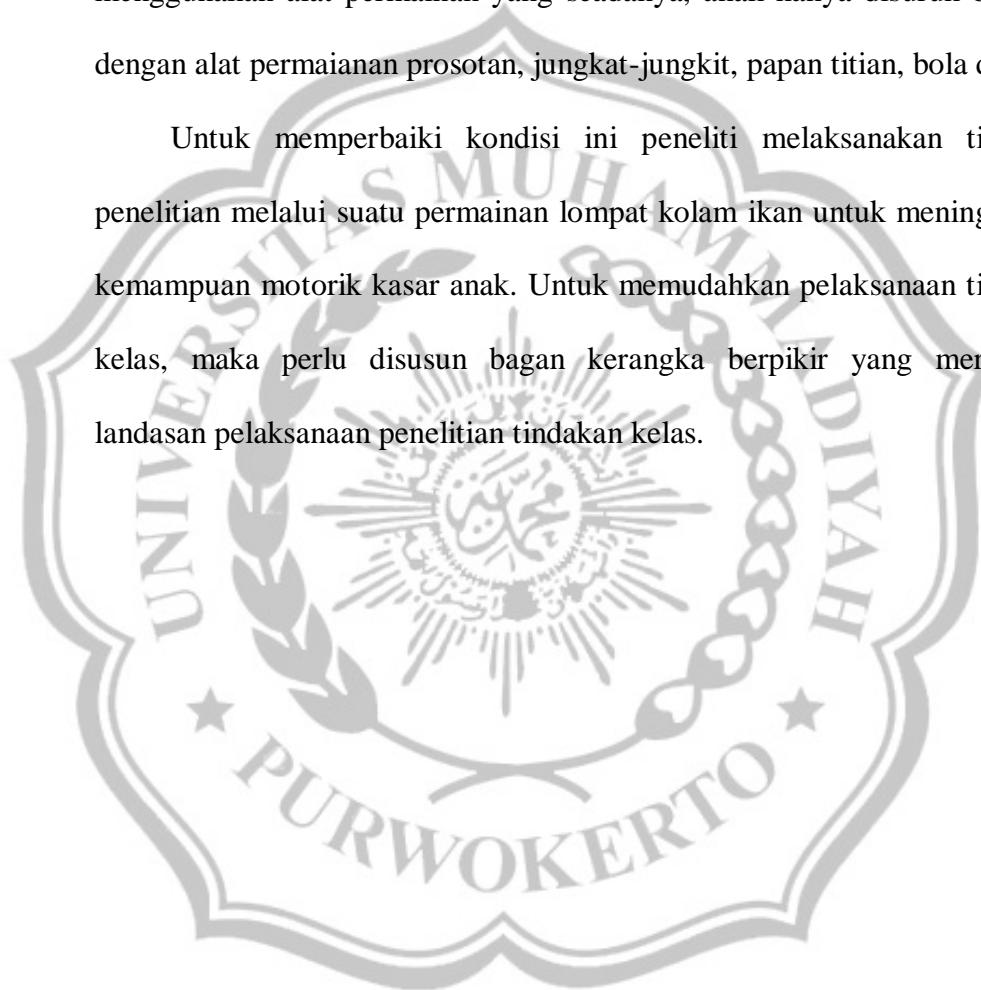
Melalui bermain anak lebih tertarik dan semangat mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan motorik kasar pada anak, anak aktif mengikuti kegiatan tersebut, anak mampu melakukan melompat dengan berbagai variasi.

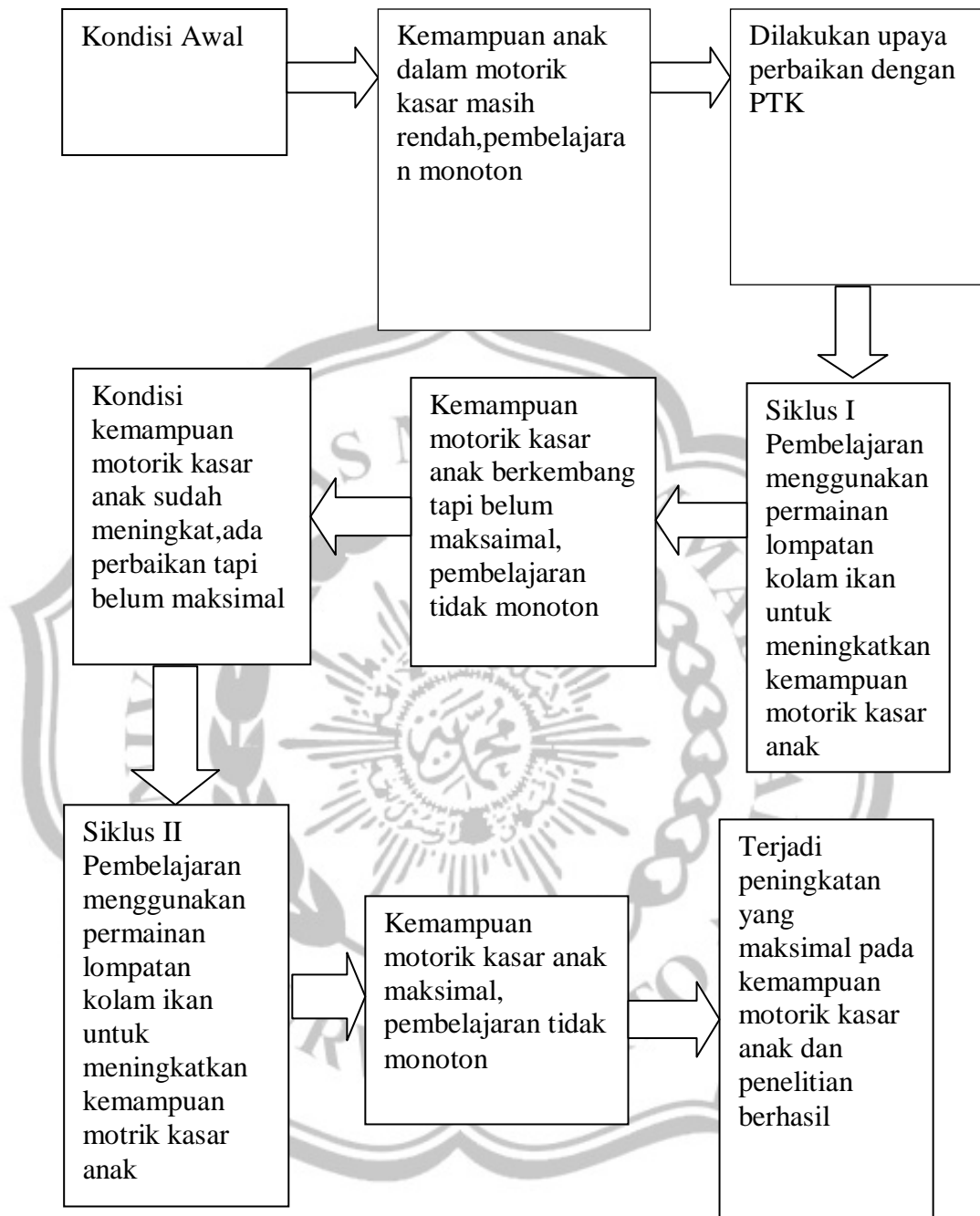
Peneliti melakukan observasi sebelum melakukan penelitian pada kondisi awal pembelajaran di TK masih monoton. Pembelajaran yang diberikan hanya LKA jadi anak terlihat bosan, diketahui ketika anak diberi pembelajaran yang banyak anak banyak yang tidak memperhatikan. Setelah

anak diberi permainan lompat kolam ikan anak begitu antusias untuk melakukan permainan tersebut.

Pada kondisi awal, kemampuan motorik kasar anak didik pada kelompok B TK Pertiwi Pengalusan masih rendah karena hanya menggunakan alat permainan yang seadanya, anak hanya disuruh bermain dengan alat permainan prosotan, jungkat-jungkit, papan titian, bola dunia.

Untuk memperbaiki kondisi ini peneliti melaksanakan tindakan penelitian melalui suatu permainan lompat kolam ikan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Untuk memudahkan pelaksanaan tindakan kelas, maka perlu disusun bagan kerangka berpikir yang merupakan landasan pelaksanaan penelitian tindakan kelas.





**Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir**

Berdasarkan bagan kerangka berpikir penelitian tindakan kelas diatas, peneliti berasumsi bahwa untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dapat dilakukan melalui permainan lompat kolam ikan pada anak didik

kelompok B TK Pertiwi Pengalusan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga tahun ajaran 2012/2013.

#### **E. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis pada penelitian ini adalah metode permainan lompat kolam ikan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Pertiwi Pengalusan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga tahun ajaran 2012/2013.

