

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini

1. Pengertian Kemampuan Motorik Kasar

Motorik adalah terjemahan dari kata “motor” yaitu suatu dasar biologi atau mekanika yang menyebabkan suatu gerak. Dengan kata lain, gerak (*Movement*) adalah kulminasi dari suatu tindakan yang didasari oleh proses motorik, menurut Gallahue (Samsudin, 2008: 10).

Hurlock (dalam Saputra & Rudyanto 2005: 17) menjelaskan bahwa perkembangan motorik berarti pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang dikoordinasikan.

Motorik merupakan pengendalian gerakan tubuh melalui aktivitas yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak dan urat saraf tulang belakang (*spinal cord*), sedangkan aktivitas motorik kasar ketrampilan 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. Rahyubi, 2012: 222.

Papalia, Dkk (2009: 326) Kemampuan motorik kasar (*gross motor skills*), seperti berlari dan melompat yang melibatkan

penggunaan otot besar. Perkembangan sensorik dan area motorik pada korteks serebrum meningkatkan koordinasi yang lebih baik antara yang ingin dilakukan oleh anak dan bisa mereka lakukan. Dikarenakan otot dan tulang mereka yang lebih kuat serta kapasitas paru-paru yang lebih besar, mereka bisa berlari, melompat, dan memanjat lebih jauh dan cepat.

Melihat penjelasan para ahli di atas maka bisa ditarik kesimpulan bahwa kemampuan motorik kasar adalah ketrampilan gerak tubuh yang sebagian besar menggunakan otot-otot besar yang meliputi pola lokomotor seperti melompat, berlari, berjalan, menedang, dan melempar.

2. Tujuan Kemampuan Motori Kasar

Menurut Saputra dan Rudyanto (2005:115) tujuan pengembangan motorik kasar pada anak usia dini antara lain peserta didik mampu meningkatkan keterampilan gerak sepererti gerakan sederhana melompat, meloncat, berjalan, berlari, melempar, dan ketrampilan gerak lainnya, selain itu peserta didik mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani maksudnya adalah dengan perkembangan yang optimal pada motorik kasar maka fisiknya akan sehat dan prima sehingga tidak mudah sakit, tujuan selanjutnya peserta didik mampu menanamkan sikap percaya diri artinya dengan fisik yang sempurna dan perkembangan yang optimal maka tidak ada yang menghambat perkembangannya dan hal tersebut dapat meningkatkan

sikap percaya diri, selain itu juga mampu bekerja sama dan berperilaku disiplin, jujur, serta kooperatif, dengan kata lain ketika perkembangan motorik kasar tidak berkembang secara optimal maka akan mengganggu perkembangan yang lainnya.

Pembelajaran motorik atau pembelajaran gerak merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia. Bahkan, disadari atau tidak, pembelajaran motorik telah menyatu dengan kehidupan manusia itu sendiri, dengan pembelajaran 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. Rahyubi, (2012: 210).

3. Fungsi Kemampuan Motorik Kasar

Menurut Saputra dan Rudyanto (2205:115), fungsi dari pengembangan motorik kasar pada anak usia dini antara lain, sebagai alat untuk memacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani, dan kesehatan anak; sebagai alat untuk membentuk, membangun dan memperkuat tubuh anak; untuk melatih ketrampilan dan ketangkasan gerak juga daya pikir anak; sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan sosial anak; sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan emosional anak; yang terakhir untuk menumbuhkan perasaan senang dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

Menurut Hurlock (1978: 162), keterampilan motorik berfungsi membantu anak untuk memperoleh kemandiriannya, sebaigian lainnya berfungsi untuk membantu mendapatkan penerimaan sosial karena tidak mungkin mempelajari secara serempak, anak akan memutuskan perhatian untuk mempelajari keterampilan untuk membantu memperoleh bentuk penyesuaian yang penting pada saat itu.

4. Tahap-tahap Kemampuan Motorik Kasar

Untuk meningkatkan kemampuan gerak, diperlukan suatu proses pembelajaran guna mencapai tingkat ketrampilan. Dalam proses pembelajaran motorik, latihan yang berulang-ulang merupakan prosedur utama untuk menguasai ketrampilan gerak. Konsep “*Learning*” menurut John (dalam Rahyubi: 160) kebiasaan yang merupakan dasar perilaku adalah hasil belajar yang ditentukan oleh sesuatu yang diulang-ulang, keahlian dan ketrampilan motorik yang mumpuni bisa dicapai dengan cara latihan dan pengkondisian yang terartur dan tertata dengan baik. Seseorang yang semula tidak menguasai atau kurang menguasai ketrampilan motorik menjadi pandai, tangkas dan cekatan. Dalam pembelajaran motorik setidaknya terdapat tiga tahap atau fase yang harus dilewati dan dilakukan dalam proses pembelajaran, yaitu:

a. Tahap formasi Rencana

Tahap formasi rencana merupakan tahap di mana seseorang sedang menerima rangsangan pada alat-alat reseptornya sebagai masukan bagi sistem memorinya. pada fase ini peserta didik dalam tahap mempelajari suatu tugas karena itu dibutuhkan suatu informasi tentang tugas yang diberikan. Pada fase ini pendidik menjelaskan sekaligus mendemonstrasikan atau menunjukkan gerakan yang perlu dipelajari oleh peserta didik. Sedangkan peserta didik adalah memperhatikan, memikirkan, memahami, dan menyimak dengan seksama apa yang dijelaskan dan didemonstrasikan oleh pendidik.

b. Tahap latihan

Tahap kedua dari pembelajaran yang menarik adalah tahap latihan. Pada tahap ini pola gerak yang telah terbentuk dalam sistem memori mencoba diekspresikan. Pengekspresian ketrampilan gerak ini pada awalnya dilakukan dengan tingkat koordinasi yang rendah, namun lama-kelamaan seiring pengulangan dan proses yang dijalani, pelaksanaan tugas yang dilakukan peserta didik semakin efektif. Mereka mulai mampu menyesuaikan diri dengan pola pembelajaran motorik yang digelar oleh pendidik. Gerakan yang terkoordinasi dengan perkembangan yang terjadi secara bertahap, dan gerakannya semakin konsisten. Peserta didik mulai mencoba mengekspresikan gerakan yang

ditangka atau dipahami ke dalam bentuk gerakan yang nyata melalui koordinasi otak dan alat-alat gerak dengan gerakan yang berulang

c. Tahap otonomi

Tahap ini merupakan tahap akhir dari rangkaian pembelajaran motorik. Pada tahap otonomi yang bisa disebut fase otomatis ini, peserta didik sudah bisa melakukan gerak secara otomatis, dan geraknya tidak terpengaruh oleh aktivitas lain. Semua yang dilakukan peserta didik berjalan dengan lancar tanpa perlu memikirkan urutan gerakan yang dilakukan, namun kemajuan tetap dimungkinkan sehingga keluesan dan keunggulan meningkat.

B. Metode Permainan *Dart Board Let's Wiggle*

1. Pengertian Permainan *Dart Board Let's Wiggle*

Penjelasan yang paling tepat untuk bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Piaget menjelaskan bahwa bermain “terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional.” Hurlock (1978: 320).

Hurlock (1991: 320) menyatakan bahwa bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain adalah

aktivitas yang menyenangkan, serius dan sukarela, di mana anak berada di dunia yang tidak nyata atau sesungguhnya. Bermain bersifat menyenangkan, karena anak diikat oleh sesuatu yang menyenangkan, dengan tidak banyak memerlukan pemikiran.

Permainan adalah berbagai bentuk kompetisi bermain penuh yang hasilnya ditentukan oleh keterampilan fisik, strategi, kesempatan, dan dilakukan secara perorangan atau gabungan (Loy, Mcperson, Kenyon 1978:21). Oleh karena itu permainan didefinisikan sebagai aktivitas yang dibatasi oleh aturan-aturan yang lengkap dan terdapat suatu konteks diantara pemain agar menghasilkan hasil yang dapat diprediksi. Dengan kata lain bahwa permainan adalah konteks sukarela yang didasari peraturan dan tujuan-tujuan yang dinyatakan dengan jelas. Oleh Morris dan Stiel (dalam Hidayatullah).

Hetherington & Parke (1979), mendefinisikan permainan sebagai "*A nonserious and self-contained activity engaged in for the sheer satisfaction it brings*". Jadi permainan bagi anak-anak adalah suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri, bukan untuk memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktivitas tersebut. Hal ini adalah karena bagi anak-anak proses melakukan sesuatu lebih menarik dari pada hasil yang akan didapatkan. (Scawrtzman, 1978) yang dikutip dari (Desmita, 2009: 141).

Wikipedia (2014), *Dart board* (papan panah) adalah salah satu jenis olahraga kompetitif namun juga termasuk dari kategori permainan. Permainan ini menggunakan anak panah dan melibatkan desain papan dan seperangkat aturan. Cara permainannya adalah dengan melemparkan anak panah ke papan yang berbentuk bulat dan terdapat nomor-nomor sebagai target lemparan. Target terbuat dari lingkaran yang bahannya bisa dari plastik keras berwarna hitam dan sekelilingnya dibuat nomor atau angka mulai dari 1 hingga 20. Angka 20 dibuat pada bagian paling atas, lalu diikuti angka 1, 18, 4, 13, 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8, 11, 14, 9, 12, dan 5 sesuai arah jam.

Ada tiga jenis lingkaran pada lingkaran target *darts* yakni lingkaran yang mendapat nilai atau skor tiga kali (*triple*) yaitu lingkaran kedua, nilai dua kali lipat (*double*) pada lingkaran paling luar (warna hijau, merah, hijau dan seterusnya). Kalau di luar (yakni warna hitam tidak mendapat nilai), dan nilai sekali (*single*) yaitu dua lingkaran besar, antara triple dan double dan antara double dengan “mata sapi” atau titik yang tepat di bagian tengah lingkaran. Kalau dart mendarat tepat di mata sapi maka pemain akan mendapat nilai 50. Permainan ini sudah mulai dimainkan sejak tahun 1800-an, pada umumnya permainan ini dimainkan di Inggris serta negara-negara besar lainnya seperti Amerika Serikat, Belgia, Republik Irlandia,

Skandinavia, dan Belanda, namun di Indonesia sendiri Permainan ini belum banyak peminatnya.

Sedangkan permainan *dart board let's wiggle* itu sendiri adalah permainan yang dimodifikasi dari permainan *dart board*, dan *let's wiggle* sendiri diambil dari bahasa Inggris yang artinya “Ayo Bergoyang”. Sedangkan papan dart dalam permainan *dart board let's wiggle* ini didesain tidak menggunakan penataan nomor yang cukup rumit namun diganti dengan penataan warna yang sederhana. Papan dart tersebut dibagi menjadi empat bagian dan empat bagian itu terdapat simbol/gambar kaki kanan, kaki kiri, tangan kanan, dan tangan kiri sesuai dengan posisinya. Pada tiap bagian terdapat empat warna yaitu merah, kuning, hijau, dan biru. Permainan ini masih menggunakan anak panah yang berfungsi untuk melempar pada bagian papan dart yang dikehendaki si pelampar.

Permainan ini juga menggunakan lantai yang peneliti sebut sebagai lantai *pump up*, yaitu lantai yang terbuat dari bekas baner kurang lebih 2m x 2m, yang di atasnya terdapat gambar 16 lingkaran yang berwarna merah, kuning, hijau, dan biru sesuai dengan warna yang terdapat di papan dart. Untuk permainan ini dimainkan dengan melibatkan musik dan tarian, yang ketika musik dihentikan maka para pemain akan berhenti menari dan menjadi patung (tidak bergerak), Permainan *dart board let's wiggle* dilakukan secara berkelompok.

2. Langkah – Langkah Permainan *Dart Board Let's Wiggle*.

Adapun langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam permainan *dart board let's wiggle* adalah:

- a. Pengenalan dan penjelasan tentang media yang akan digunakan, papan dart, anak panah, rantai pump up, sound serta lagu.
- b. Pembagian kelompok kerja, dari 26 peserta didik dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok I-13 peserta, kelompok II-13 peserta. Dari tiap kelompok dibagi lagi menjadi 2 kelompok untuk dilantai pum dan papan dart.
- c. Cara permainan
 - 1) Peserta didik yang bertugas melempar anak panah pada papan dart, melakukan lemparan sebanyak 3 kali secara bergantian pada tiap satu kali lemparan. Waktu yang diberikan untuk melempar anak panah 3 kali selama ± 4 menit tiap 1 anak.

Gambar 2.1 Media Permainan Anak Panah

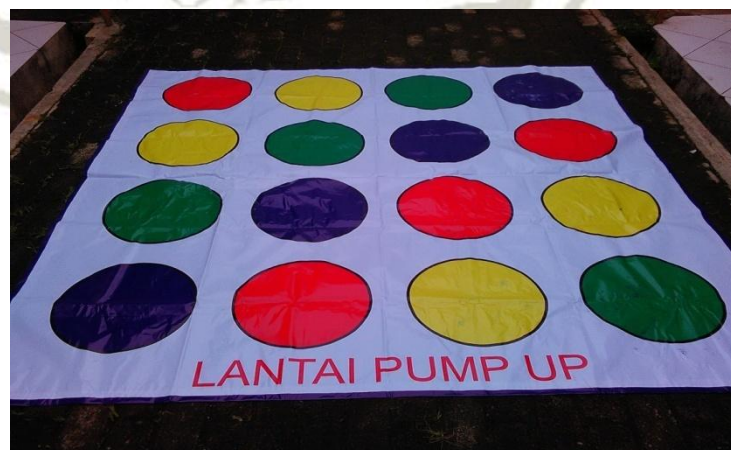


Gambar 2.2 Media Permainan Papan *Dart Board*



- 2) Peserta didik yang bertugas bermain di lantai pump up secara bergantian memposisikan dirinya dengan memperhatikan peserta yang melempar anak panah dan fokus di mana posisi anak panah akan jatuh misalnya, anak panah tersebut menempel di bagian lambang/gambar kaki kanan dan berwarna hijau, maka peserta didik yang bermain di lantai pump up, kaki kananya menyentuh lingkaran warna hijau.

Gambar 2.3 Media Permainan Lantai *Pump Up*



3) Peserta didik yang menunggu giliran, dengan musik mereka bergoyang sesuai irama musik dengan mengelilingi lantai pump up. Setiap kali musik berhenti maka peserta didik harus menjadi patung (tidak bergerak) hingga musik dinyalakan lagi. Step-step gerakan senam/ tarian jangkrik genggong, sebagai berikut:

a.) Ke dua tangan dipinggang sembari menggeolkan pinggang ke kanan dan ke kiri, kemudian berjalan hingga memutar satu kali.

b.) Tangan kanan di tekuk ke samping setinggi bahu dan tangan kiri mengikutinya dan sembari diputar ke dua pergelangan tangan dan bergantian, sedangkan kaki bergantian geser ke kanan dan ke kiri dua langkah.

c.) Pinggul digoyang ke kanan dan ke kiri, sedangkan tangan lurus ke depan dan diayunkan ke atas dan ke bawah selang-seling secara bergantian.

d.) Kaki kuda-kuda ke samping, pinggang digoyangkan ke kanan dan ke kiri sembari tangan dipinggang dan kepala geleng kanan-kiri.

e.) Kaki kuda-kuda ke samping, ke dua lutut bergerak membuka dan menutup secara bersamaan, sedang ke dua tangan sedikit ditekuk ke arah depan di depan perut bergerak silang bergantian (atas-bawah).

3. Tujuan Permainan *Dart Board Let's Wiggle*

Permainan *dart board let's wiggle* bertujuan untuk membantu mengembangkan motorik kasar, meningkatkan kemampuan melakukan koordinasi gerakan tubuh, ketrampilan gerak dasar sederhana untuk meningkatkan kelincahan, kelentukan, keseimbangan, dan kekuatan otot-otot tangan dan kaki. pengembangan motorik kasar ini mampu meningkatkan keterampilan gerak sepererti gerakan sederhana melompat, meloncat, berjalan, berlari, melempar, dan ketrampilan gerak lainnya, selain itu peserta didik mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani. Saputra dan Rudyanto (2005:115).

Beberapa unsur ketrampilan motorik yang dapat distimulasi dengan permainan *dart board let's wiggle*, diantaranya unsur kemampuan fisik, unsur kemampuan mental, dan unsur kemampuan emosional menurut Rahyubi (2012: 212.214):

a. Unsur kemampuan fisik

Beberapa kemampuan fisik antara lain: kekuatan, ketahanan, kelincahan, fleksibilitas, dan ketajaman indra. Kekuatan adalah kemampuan seorang untuk membangkitkan tegangan terhadap suatu tahanan, kekuatan sangat berkaitan dengan kekuatan otot seseorang yang dapat ditingkatkan dengan latihan. Ketahanan adalah kemampuan tubuh menyuplai oksigen yang dibutuhkan untuk melakukan aktivitas khususnya aktivitas fisik. Kelincahan

adalah kemampuan seorang untuk bergerak secara cepat. Fleksibilitas atau kelentukan adalah kualitas yang memungkinkan suatu segmen bergerak semaksimal mungkin menurut kemungkinan rentang gerakannya, tingkat fleksibilitas yang baik dan berkualitas mampu memicu gerakan yang efektif. Ketajaman indra yang sangat membantu keterampilan gerak, terutama berkaitan dengan fungsi penglihatan dan pendengaran, dengan penglihatan dan pendengaran yang baik, cepat, tepat, maka seorang sangat terbantu untuk melakukan gerak motorik yang terampil dan maksimal.

Permainan dart board let's wiggle dapat membantu menstimulasi perkembangan motorik kasar. Untuk pengembangan motorik kasar, dilakukan pada saat menari, kegiatan menari memerlukan koordinasi antara kaki dan tangan dengan mengikuti irama, motorik kasar juga dikembangkan pada saat anak bermain di lantai *pump up* seperti berdiri dengan satu kaki kanan atau kiri, menggunakan tumpuan satu kaki dan satu tangan, atau dua tangan dan dua kaki serta menggunakan satu tangan atau dua tangan, kegiatan-kegiatan seperti itu sangat membutuhkan kekuatan, ketahanan, kelincuhan serta fleksibilitas tubuh yang baik. Sedangkan ketajaman indra sangat dibutuhkan pada saat melempar anak panah ke papan dart dikarenakan membutuhkan fokus

penglihatan dan kelihaian tangan yang baik untuk mencapai sasaran.

b. Unsur kemampuan emosional

Koordinasi gerak terganggu jika kondisi emosi peserta didik tidak terkendali. Sebaliknya jika mempunyai motivasi internal peserta didik berusaha untuk berprestasi dengan mengikuti aturan serta melakukan yang seharusnya dilakukan. Pengendalian tersebut dapat dilatih melalui permainan ini pada saat peserta didik mengikuti permainan beserta aturannya, menunggu giliran sesuai kelompok, bermain dengan sepenuh hati dan tidak mengganggu atau menjahili teman lainnya.

c. Unsur kemampuan mental

Struktur mental berkaitan dengan pikiran. Kemampuan mental berarti kemampuan untuk berpikir. Fungsi kemampuan mental adalah memberikan komando gerak sesuai yang diinginkan kepada sistem penggerak tubuh seperti kemampuan memahami gerakan yang akan dilakukan, kecepatan membuat keputusan, kemampuan menilai gerakan masa lalu, kemampuan memahami mekanika gerakan, pemahaman tentang berbagai hal itu diperlukan agar peserta didik tahu apa yang harus dilakukan untuk meraih ketrampilan motorik. Dalam permainan ini pada saat peserta didik bermain dilantai pump up, Ia harus memperhatikan dengan seksama pada anak panah yang dilemparkan ke papan dart yaitu,

mengenai sasaran warna apa dan dibagian mana (kaki atau tangan) sehingga peserta didik harus mengambil keputusan untuk memposisikan dirinya.

C. Pedoman Penilaian dan Indikator Hasil Belajar

1. Pengertian Pedoman Penilaian

Sudjana (2012: 3) Penilaian adalah proses pemberian atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu. Proses pemberian nilai tersebut berlangsung dalam bentuk interpretasi yang diakhiri dengan judgment. Interpretasi dan judgment merupakan tema penilaian yang mengaplikasikan adanya suatu perbandingan antara kriteria dan kenyataan dalam konteks situasi tertentu. Atas dasar itu maka dalam kegiatan penilaian selalu ada objek/program, ada kriteria, dan ada intreprerestasi/ judgment.

Mulyasa, (2012: 195-196), Penilaian merupakan suatu proses pengumpulan, pelaporan dan penggunaan informasi tentang hasil belajar peserta didik dengan menerapkan prinsip-prinsip penilaian, pelaksanaan berkelanjutan, bukti-bukti autentik, akurat, dan konsisten. Penilaian mengidentifikasi pencapaian kompetensi dan hasil belajar yang dikemukakan melalui pernyataan yang jelas tentang standar yang harus dan telah dicapai disertai dengan peta kemajuan belajar peserta didik dan pelaporan.

Dalam arti luas, evaluasi adalah suatu proses merencanakan, memperoleh, dan menyediakan informasi yang sangat

diperlukan untuk membuat alternatif-alternatif keputusan (Meherns & Lehman, 1978: 5). Sesuai dengan pengertian tersebut maka setiap kegiatan penilaian merupakan suatu proses yang sengaja direncanakan untuk memperoleh informasi atau data, berdasarkan data tersebut kemudiandicoba membuat keputusan (dalam Purwanto, 2010: 3).

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

- a.) Anak yang belum berkembang (BB) penilaian dituliskan nama anak dan diberi tanda satu bintang (★).
- b.) Anak yang sudah mulai berkembang (MB) sesuai dengan indikator RKH mendapatkan tanda dua bintang (★ ★)
- c.) Anak yang berkembang sesuai dengan harapan (BSH) pada indikikator RKH mendapatkan tanda tiga bintang (★ ★ ★)
- d.) Anak yang berkembang sangat baik (BSB) melebihi indikator dalam RKH mendapatkan tanda empat bintang (★ ★ ★ ★).

Dari beberapa pendapat prosedur penilaian di atas peneliti menggunakan penilaia dari 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

Pengembangan melalui permainan *dart board let's wiggle* di Taman Kanak-Kanak bertujuan untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar. Dengan menggunakan metode permainan *dart board let's wiggle* ini peserta didik diharapkan perkembangan motorik kasarnya berkembang secara optimal dan peserta didik dapat lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

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

Tabel 2.1
Indikator Keberhasilan Motorik Kasar

Pengembangan Aspek	Indikator
Fisik Motorik Kasar	1. Memutar dan mengayunkan lengan
	2. Meliukan Tubuh
	3. Membungkukkan badan
	4. Berjalan ke berbagai arah: berjalan maju atau garis lurus, berjalan dipapan titian, berjalan ke depan dengan jinjit, berjalan mundur
	5. Melompat berbagai arah dengan satu atau dua kaki
	6. Melompat dari ketinggian 30-40cm
	7. Memanjat, bergantung, dan berayun
	8. Berdiri dengan tumit, berdiri diatas satu kaki dengan seimbang
	9. Berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh
	10. Naik sepeda roda dua atau naik otopet
	11. Senam fantasi bentuk meniru seperti, menirukan berbagai gerakan hewan, tanaman terkena angin dengan lincah
	12. Mengekspresikan berbagai gerakan kepala, tangan/kaki sesuai dengan irama musik/ ritmik dan

	lentur
	13. Bergerak bebas dengan irama musik
	14. Menari menirukan irama/musik yang didengar
	15. Menyanyi sambil berekspresi sesuai lagu anak
	16. Mengekspresikan diri dalam gerak variasi
	17. Bermain dengan simpai
	18. Melakukan banyak gerakan koordinasi mata-tangan
	19. Mendemonstrasikan berbagai obyek berbagai bentuk dan ukuran dengan satu atau dua tangan
	20. Menangkap objek beberapa arah dengan tangan kiri atau tangan
	21. Melemparkan objek beberapa arah dengan tangan kiri atau tangan kanan
	22. Melemparkan obyek ke arah sasaran dengan satu atau dua tangan

Dari beberapa macam indikator perkembangan motorik kasar, yang dapat dikembangkan melalui permainan *dart board let's wiggle* diantaranya sebagai berikut:

Tabel. 2.2
Indikator Keberhasilan

Aspek Pengembangan	Indikator
Motorik Kasar	1. Anak mampu melempar anak panah ke papan sasaran dengan tepat sesuai perintah guru (merah-kaki kanan, kuning-tangan kanan, hijau-tangan kiri, biru-kaki kiri)
	2. Anak mampu melompat ke berbagai arah pada lingkaran warna di lantai <i>pump up</i> dengan satu atau dua kaki sesuai dengan anak panah yang menancap pada papan sasaran (merah-kaki kanan, biru-kaki kiri).
	3. Anak mampu menopang badan/berdiri dengan bertumpu pada satu atau dua kaki, satu kaki dan satu tangan, dua kaki-satu tangan, atau dua tangan satu kaki sesuai dengan anak panah yang dilempar ke papan sasaran.
	4. Anak mampu mengekspresikan ke 5 gerakan senam jangkrik genggong, seperti gerakan kepala, tangan/kaki sesuai dengan irama musik jangkrik genggong

Tabel 2.3
Kriteria Ketercapaian Indikator I

No	Kriteria Ketercapaian	Melempar anak panah ke papan sasaran dengan tepat sesuai perintah guru (merah-kaki kanan, kuning-tangan kanan, hijau-tangan kiri, biru-kaki kiri)
1.	★	Anak belum mampu melempar anak panah ke papan sasaran dengan tepat sesuai perintah guru (merah-kaki kanan, kuning-tangan kanan, hijau-tangan kiri, biru-kaki kiri)
2.	★★	Anak mampu melempar anak panah ke papan sasaran namun tidak sesuai perintah guru/ sasara meleset ke warna paling terdekat dari sasaran yang diperintahkan (kuning-kaki kanan/ biru kaki kiri, merah/hijau-tangan kanan, kuning/biru-tangan kiri, hijau-kaki kiri/merah-kaki kanan).
3.	★★★	Anak mampu melempar anak panah ke papan sasaran dengan tepat sesuai perintah guru (merah-kaki kanan, kuning-tangan kanan, hijau-tangan kiri, biru-kaki kiri)
4.	★★★★	Anak mampu melempar anak panah ke papan sasaran dengan tepat sesuai perintah guru (merah-kaki kanan, kuning-tangan kanan, hijau-tangan kiri, biru-kaki kiri), ia juga dapat memberikan contoh terhadap temannya yang lemparannya belum tepat.

Tabel 2.4
Kriteria Ketercapaian Indikator II

No	Kriteria Ketercapaian	Melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki pada lingkaran warna pada lantai <i>pump up</i> sesuai dengan anak panah yang menancap pada papan sasaran (merah-kaki kanan, biru-kaki kiri)
1.	★	Anak belum mampu melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki sesuai dengan anak panah yang menancap pada papan sasaran (merah-kaki kanan, biru-kaki kiri)
2.	★★	Anak mampu melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki sesuai dengan anak panah yang menancap pada papan sasaran (merah-kaki kanan, biru-kaki kiri), namun masih kesulitan memposisikan/ menempatkan diri pada lingkaran warna di lantai <i>pump up</i> .
3.	★★★	Anak mampu melompat ke berbagai arah pada lingkaran warna di lantai <i>pump up</i> dengan satu atau dua kaki sesuai dengan anak panah yang menancap pada papan sasaran (merah-kaki kanan, biru-kaki kiri)

4.	★★★★	Anak mampu melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki sesuai dengan anak panah yang menancap pada papan sasaran (merah-kaki kanan, biru-kaki kiri) dan mampu melompat lebih jauh pada lingkaran warna di lantai <i>pump up</i> .
----	------	---

Tabel 2.5
Kriteria Ketercapaian Indikator III

No	Kriteria Ketercapaian	Menopang badan/berdiri dengan bertumpu pada satu atau dua kaki, satu kaki dan satu tangan, dua kaki-satu tangan, atau dua tangan satu kaki sesuai dengan anak panah yang dilempar ke papan sasaran.
1.	★	Anak belum mampu menopang badan/berdiri dengan bertumpu pada satu atau dua kaki, satu kaki dan satu tangan, dua kaki-satu tangan, atau dua tangan satu kaki sesuai dengan anak panah yang dilempar ke papan sasaran.
2.	★★	Anak hanya mampu menopang badan/berdiri dengan bertumpu pada satu atau dua kaki dan dua tangan serta belum sesuai dengan anak panah yang dilempar ke papan sasaran.
3.	★★★★	Anak mampu menopang badan/berdiri dengan bertumpu pada satu atau dua kaki, satu kaki dan satu tangan, dua kaki-satu tangan, atau dua tangan satu kaki sesuai dengan anak panah yang dilempar ke papan sasaran.
4.	★★★★★	Anak mampu menopang badan/berdiri dengan bertumpu pada satu atau dua kaki, satu kaki dan satu tangan, dua kaki-satu tangan, atau dua tangan satu kaki dengan seimbang serta tidak kesulitan memposisikan diri pada lingkaran warna di lantai <i>pump up</i> sesuai dengan anak panah yang dilempar ke papan sasaran.

Tabel 2.6
Kriteria Ketercapaian Indikator IV

No	Kriteria Ketercapaian	Mengekspresikan berbagai gerakan kepala, tangan/ kaki sesuai dengan irama musik jangkrik genggong (terdapat 5 gerakan)
1.	★	Anak belum mampu mengekspresikan berbagai gerakan kepala, tangan/ kaki sesuai dengan irama musik jangkrik genggong (terdapat 5 gerakan)
2.	★★	Anak hanya mampu mengekspresikan gerakan senam ke 1, 2, dan 3 dari senam jangkrik genggong, gerakan kepala, tangan/ kaki sesuai dengan irama musik

		jangkrik genggong.
3.	★★★★	Anak mampu mengekspresikan ke 5 gerakan senam jangkrik genggong, seperti gerakan kepala, tangan/kaki sesuai dengan irama musik jangkrik genggong
4.	★★★★★	Anak mampu mengekspresikan ke 5 gerakan senam jangkrik genggong, seperti gerakan kepala, tangan/kaki sesuai dengan irama musik jangkrik genggong, serta anak mampu memberikan contoh terhadap temannya yang gerakannya salah.

Tabel 2.7
Kriteria Penilaian Ketercapaian Perkembangan

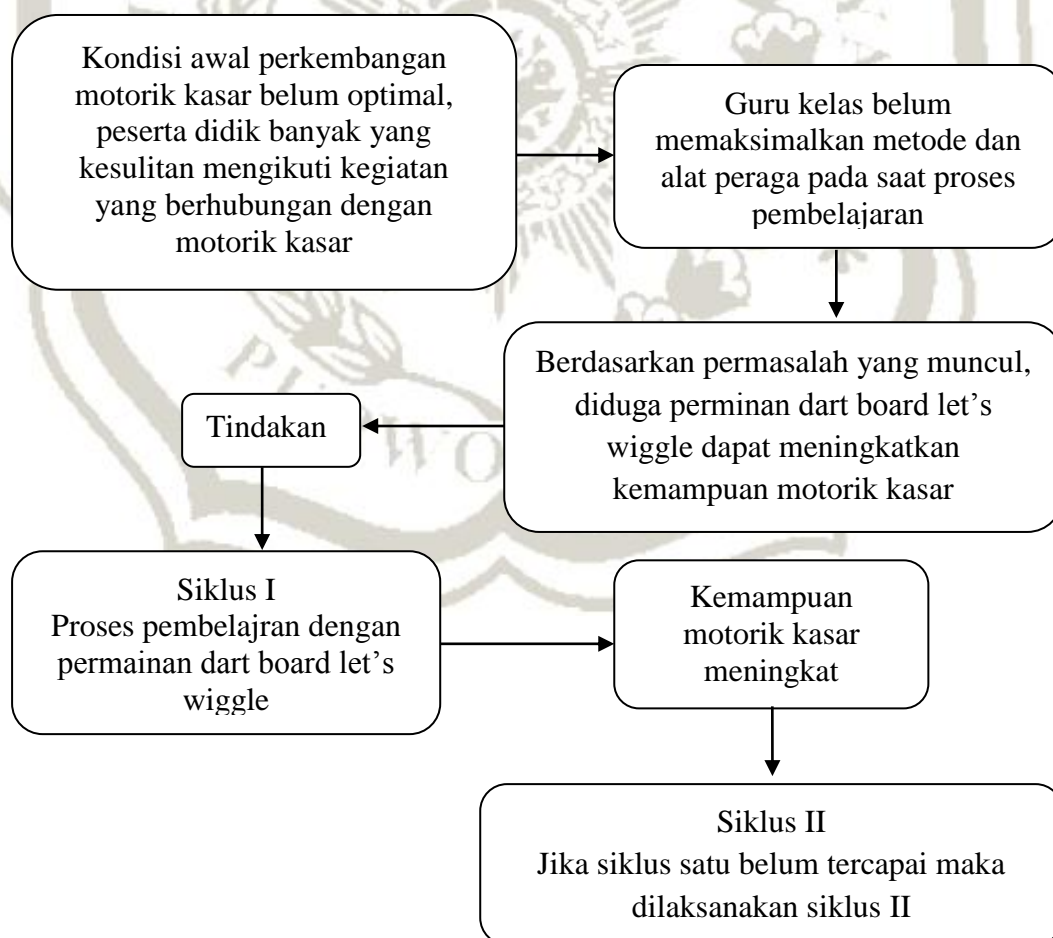
No	Kriteria Ketercapaian	Keterangan
1.	★	- Anak mencapai ★ pada ke 4 indikator atau - Anak mencapai ★ pada ke 3 indikator
2.	★★	- Anak mencapai ★★ pada ke 4 indikator dan ★★★/★★★★ pada 1 indikator lainnya, - Anak mencapai ★★ pada 3 indikator dan ★★★/★★★★ pada satu indikator lainnya. - Anak mencapai ★★ pada 2 indikator dan ★ pada 2 indikator lainnya
3.	★★★	- Anak mencapai ★★★ pada ke 4 indikator - Anak mencapai ★★★ pada ke 3 indikator lainy - Anak mencapai ★★★ pada 2 indikator dan ★★/★ pada dua indikator lainnya.
4.	★★★★	- Anak mencapai ★★★★ pada ke 4 indikator - Anak mencapai ★★★★ pada ke 3 indikator lainnya - Anak mencapai ★★★★ pada ke 2 indikatora dan ★/★★/★★★ pada 2 indikator lainnya.

D. Kerangka Berfikir

Hasil observasi pada kondisi awal peneliti melakukan pembelajaran menggunakan metode pemberian tugas yaitu menirukan gerakan binatang berjalan dengan cara merangkak maju dan mundur, ternyata hasilnya mayoritas dari 26 peserta didik 20 diantaranya belum optimal perkembangan motoriknya seperti harapan penleliti dan peneliti

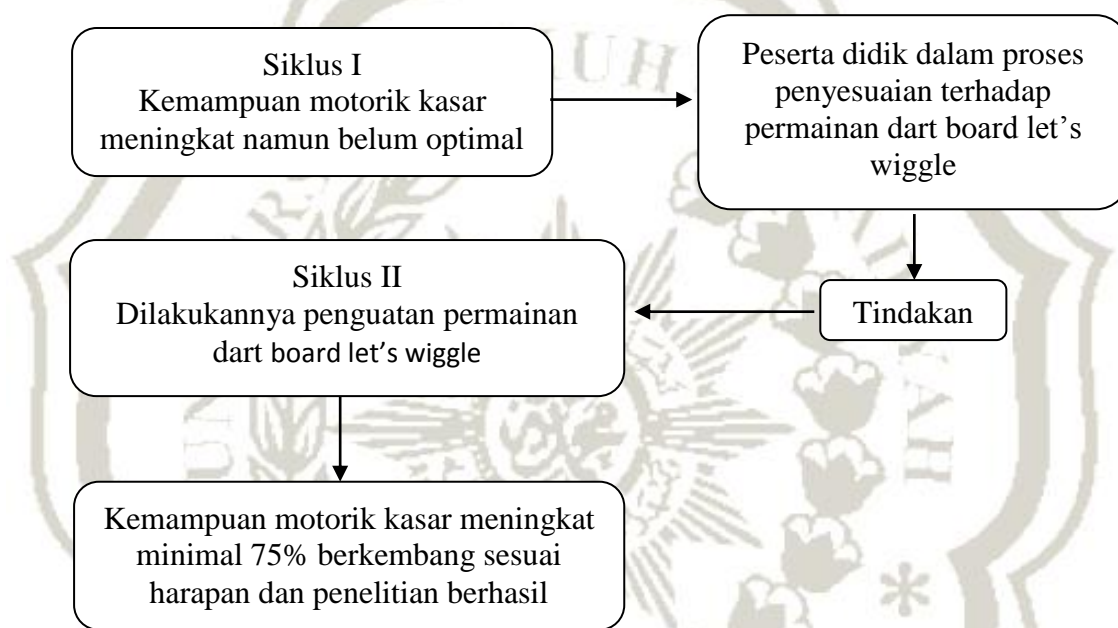
melakukan observasi terhadap pembelajaran di dalam kelas ternyata guru belum optimal dalam menggunakan metode serta alat peraga pada saat proses pembelajaran. Kemudian peneliti melakukan tindakan perbaikan dengan menggunakan metode permainan dart board let's wiggle yang diduga dapat membantu menstimulasi perkembangan motorik kasar dilakukan pada siklus I, jika siklus I meningkat namun belum sesuai harapan peneliti maka akan dilakukan siklus II ataupun siklus selanjutnya hingga kemampuan motorik kasar optimal. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas dapat disimak pada skema berikut ini:

Gambar. 2.1
Bagan Kerangka Berpikir Siklus I



Jika siklus I belum mencapai target sesuai ketentuan yang sudah ditetapkan maka dilaksanakan siklus II, berikut bagan kerangka berpikirnya :

Gambar 2.2
Bagan Kerangka Berfikir Siklus II



E. Hipotesis Tindakan

Hiotesis pada penelitian ini adalah permainan dart board let's wiggle dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B2 TK 'Aisyiyah Bustanul Atfal 1 Kalibagor Kecamatan Kalibagor Kabupaten Banyumas tahun ajaran 2014-2015.