

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Upaya Mengoptimalkan Motorik Kasar Anak Usia Dini

1. Pengertian Motorik Kasar

Perkembangan fisik motorik adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan gerak tubuh. Perkembangan motorik disini meliputi perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Zukifli (dalam Samsudin, 2008:11) mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan motorik adalah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh. Hal inipun sesuai dengan kegiatan pembelajaran anak usia dini yang mana pembelajarannya menggunakan esensi bermain. Esensi bermain ini meliputi perasaan senang, demokratis, aktif, tidak terpaksa dan merdeka. Menurut Syaodih (2005:31) menjelaskan bahwa motorik kasar (*gross motor*) adalah gerakan anggota badan yang lebih banyak menggunakan otot-otot kasar seperti aktivitas berlari, memanjat, melompat, melempar, dan lain-lain.

Menurut Sumantri (2005:47) proses sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan gerakan individu meningkat dari keadaan sederhana, tidak terorganisasi, dan tidak terampil ke arah penampilan keterampilan motorik yang kompleks dan terorganisasi dengan baik, yang pada akhirnya ke arah penyesuaian keterampilan menyertai terjadinya

proses menua (menjadi tua). Sedangkan menurut Suyanto (2005:51) perkembangan otot kasar (*gross muscle*) atau motorik kasar adalah otot-otot badan yang tersusun oleh otot lurik, dan berfungsi untuk melakukan gerakan dasar tubuh yang terkoordinasi oleh otak, seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memukul, mendorong, dan menarik.

Menurut Sujiono (2009:1.13) motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Sehingga untuk melakukan gerakan motorik kasar memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang besar. Aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh badan anak terlibat dalam gerakan motorik kasar. Perkembangan motorik kasar berkembang lebih dulu dibanding motorik halus. Misalnya: anak sudah dapat menggunakan otot-otot kakinya untuk berjalan sebelum anak mengontrol tangan dan jari-jarinya.

Perkembangan motorik kasar merupakan kemampuan yang melibatkan otot-otot besar atau kasar. Kemampuan otot-otot besar tergolong pada kemampuan gerak dasar.

Anak merupakan sosok individu yang sedang mengalami perkembangan motorik. Perkembangan motorik ini diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan gerak tubuh. Terdapat unsur utama dalam tubuh yang sangat menentukan perkembangan motorik anak yaitu, otak, syaraf dan otot.

Perkembangan motorik anak dapat berkembang dengan baik apabila unsur utama tersebut dapat terkoordinasi dengan baik.

Menurut Hurlock (dalam Dewi, 2005:2) mengatakan bahwa perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerak jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Selain itu tubuh anak berkembang secara optimal juga diperlukan makanan yang bergizi dan seimbang, kesehatan yang baik, olah raga dan lingkungan yang bersih pula. Pengertian motorik menurut Gallahue (dalam Samsudin, 2008:10) adalah suatu dasar bologi atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak (*movement*), gerak ini merupakan kulminasi dari suatu tindakan yang didasari oleh proses motorik.

Muhibbin (dalam Samsudin, 2008:10) menyebut motorik dengan istilah “motor”, motor diartikan sebagai istilah yang menunjukkan pada hal, keadaan, dan kegiatan yang melibatkan otot-otot juga gerakkanya, demikian pula kelenjar-kelenjar juga sekresinya (pengeluaran cairan/ getah). Mungkin secara singkat, motor dapat pula dipahami sebagai segala keadaan yang meningkatkan atau menghasilkan stimulasi/ rangsangan terhadap kegiatan organ-organ fisik.

Menurut Sumantri(2005:45) menyatakan bahwa perkembangan motorik merupakan proses sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan

gerakan individu meningkat dari keadaan sederhana, tidak terorganisasi, dan tidak terampil ke arah penampilan keterampilan motorik yang kompleks dan terorganisasi dengan baik, yang pada akhirnya ke arah penyesuaian keterampilan menyertai terjadinya proses menua (menjadi tua).

Gallahue (dalam Samsudin, 2008:10) adalah suatu dasar biologi atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak (*movement*), gerak ini merupakan kulminasi dari suatu tindakan yang didasari oleh proses motorik. Muhibbin (dalam Samsudin, 2008:10) menyebut motorik dengan istilah “motor”, motor diartikan sebagai istilah yang menunjukkan pada hal, keadaan, dan kegiatan yang melibatkan otot-otot juga gerakkannya, demikian pula kelenjar-kelenjar juga sekresinya (pengeluaran cairan/ getah). Mungkin secara singkat, motor dapat pula dipahami sebagai segala keadaan yang meningkatkan atau menghasilkan stimulasi/ rangsangan terhadap kegiatan organ-organ fisik.

Menurut Samsudin (2008:9) kemampuan gerak dasar ada 3 (tiga) kategori, yaitu:

- a. Kemampuan Lokomotor merupakan gerakan berpindah dari satu tempat ke tempat lain. Misalnya, lompat dan loncat, berjalan, berlari, *skipping*, melompat, meluncur, dan lari seperti kuda berlari (*gallop*). Namun, untuk kemampuan lokomotor yang gerakan meloncat ada yang tetap di tempat.

Gerakan meloncat ini dapat divariasikan ke berbagai arah. Ada pula meloncat-loncat di tempat kemudian berputar, tujuan dari gerakan meloncat di tempat yaitu untuk melatih ketangkasan atau melatih kekuatan kaki.

- b. Kemampuan Non-Lokomotor merupakan gerakan yang dilakukan di tempat, tanpa ada ruang gerak yang memadai. Misalnya, menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melipat dan memutar, mengocok, melingkar, melambungkan, meliuk dan lain-lain.
- c. Kemampuan Manipulatif, lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan. Misalnya: gerakan mendorong (melempar, memukul, menendang), gerakan menerima (menangkap) objek.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motorik kasar adalah gerakan anggota badan yang melibatkan otot-otot kasar yang berfungsi untuk melakukan gerakan dasar tubuh yang terkoordinasi oleh otak. Seperti berjalan, berlari, melempar, mendorong, melompat dan lain-lain.

2. Tahap-Tahap Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik yang normal pada anak merupakan salah satu faktor penentu kelancaran proses belajar, baik dalam bidang pengetahuan maupun keterampilan. Pada masa pendidikan pada umumnya kematangan perkembangan motorik yang ingin dicapai.

Menurut Samsudin (2008:15) membaginya menjadi:

a. Tahap Verbal Kognitif

Tahap belajar motorik melalui uraian lisan atau menangkap penjelasan konsep tentang gerak yang akan dilakukan.

b. Tahap Asosiatif

Tahap belajar untuk menyesuaikan konsep ke dalam bentuk gerakan dengan mempersesifkan konsep gerakan pada bentuk perilaku gerak yang dipelajarinya/mencoba-coba gerakan dan memahami gerak yang dilakukan.

c. Tahap Otomatisasi

Adalah melakukan gerakan dengan berulang-ulang untuk mendapatkan gerakan yang benar secara ilmiah.

Gallahue (dalam Sumantri, 2005:106) terdapat 5 tingkat dalam belajar motorik yaitu tingkat penjelajahan (*exploration*), anak mempelajari sesuatu dengan mencoba mencari apa yang dapat dia kerjakan, tingkat penemuan (*discovery*), merupakan lanjutan dari tingkat penjelajahan, anak dapat menemukan cara yang tepat untuk melakukan suatu gerakan, tingkat gabungan (*coordination*), merupakan gabungan antara penjelajahan dengan penemuan, tingkat pemilihan (*selection*), tingkat ini baru diberikan pada pemilihan suatu kegiatan olahraga, tingkat sekolah dasar sampai sekolah menengah pertama, dan tingkat penghalusan (*refine*), tahap dalam melanjutkan latihan atau aktivitas gerak yang sudah diajarkan sebelumnya.

Menurut Fitts dan Postner seperti dikutip Sugiyanto dan Sujarwo (dalam Sumantri, 2005:101) proses perkembangan belajar motorik anak usia dini terjadi dalam tiga tahap yaitu: Pertama, Tahap verbal kognitif, merupakan awal tahap belajar gerak, perkembangan yang menonjol adalah anak menjadi tahu tentang gerakan yang dipelajari, tetapi penguasaan gerakannya belum baik karena masih dalam taraf coba-coba. Kedua, Tahap asosiatif, merupakan tahap menengah dan ditandai dengan tingkat penguasaan gerakan dimana anak sudah mampu melakukan gerakan-gerakan dalam bentuk rangkaian yang tidak tersendat-sendat. Ketiga, Tahap otomatisasi, merupakan tahap terakhir dalam belajar gerak. Tahap ini ditandai dengan tingkat penguasaan gerakan di mana anak mampu melakukan gerakan ketrampilan secara otomatis dengan baik dan benar.

Menurut peneliti, faktor penentu kelancaran proses belajar dalam tahap-tahap perkembangan motorik yang sesuai dengan penelitian tindakan kelas ini adalah tahapan yang di kemukakan oleh Fitts dan Postner dikutip oleh Sugiyanto dan Sujarwo (dalam Sumantri, 2005:101), yang dibagi menjadi tiga tahap yaitu: tahap verbal kognitif, tahap asosiatif, dan tahap otomatisasi.

3. Prinsip-Prinsip Perkembangan Motorik Anak Usia Dini

Menurut Sumantri (2005:48) menjelaskan bahwa salah satu prinsip perkembangan motorik anak usia dini yaitu terjadinya perubahan fisik maupun psikis sesuai dengan masa

pertumbuhannya. Dimana perkembangan motorik ini sangat dipengaruhi oleh gizi, status kesehatan dan perilaku stimulasi aktivitas gerak sesuai dengan masa perkembangannya.

Menurut Sujono (2009:3.5) prinsip perkembangan motorik akan usia dini atau anak prasekolah yaitu terjadinya suatu proses perubahan baik fisik maupun psikis sesuai dengan masa pertumbuhan dan perkembangan anak.

Sedangkan menurut Samsudin (2008:8) prinsip perkembangan motorik anak usia dini merupakan suatu perubahan baik fisik maupun psikis sesuai dengan masa pertumbuhannya. Dan perkembangan ini sangat dipengaruhi oleh gizi, status kesehatan dan perilaku motorik yang sesuai dengan masa perkembangannya.

Dapat disimpulkan bahwa prinsip perkembangan motorik anak usia dini ditandai dengan adanya suatu perubahan fisik maupun psikis sesuai dengan masa pertumbuhan dan perkembangannya di mana perkembangan motorik juga dipengaruhi oleh gizi, perilaku stimulasi dan kesehatan terhadap gerak/motorik sesuai dengan perkembangannya.

4. Tujuan dan Fungsi Pengembangan Motorik Kasar

a. Tujuan Perkembangan Motorik

Menurut Samsudin (2008:29) tujuan perkembangan fisik/motorik di TK adalah untuk mengenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan

mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat dan terampil.

Menurut Sumantri (2005:49) tujuan dan fungsi pengembangan dimaksud adalah upaya dalam meningkatkan penguasaan keterampilan yang tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik tertentu.

Menurut Sujono (2009:2.11) ada beberapa tujuan pengembangan motorik anak TK antara lain untuk meningkatkan kemampuan motorik anak, melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasinya, meningkatkan keterampilan tubuh, dan salah satu cara untuk hidup sehat.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pengembangan motorik kasar anak TK antara lain untuk meningkatkan kemampuan motorik anak, melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasinya, meningkatkan keterampilan gerak tubuh dan salah satu cara untuk untuk hidup sehat.

b. Fungsi Perkembangan Motorik Kasar

Menurut Sumantri (2005:10) ada berapa fungsi pengembangan fisik/motorik kasar anak usia dini antara lain:

sebagai alat pemacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani, dan kesehatan untuk anak usia dini. Selanjutnya, sebagai alat untuk membentuk, membangun dan memperkuat tubuh anak usia dini. Selain itu sebagai alat melatih keterampilan dan ketangkasan gerak juga daya pikir anak usia dini, alat untuk meningkatkan perkembangan emosional, meningkatkan perkembangan sosial, serta untuk menumbuhkan perasaan senang dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

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

★ Dari pendapat-pendapat yang di atas, bahwa fungsi pengembangan motorik antara lain: membantu anak untuk memperoleh kemandiriannya, untuk membantu anak mendapatkan penerimaan sosialnya, untuk memacu pertumbuhan perkembangan jasmani, rohani, dan kesehatan. Serta untuk membentuk, membangun, memperkuat tubuh anak, untuk melatih ketangkasan gerak dan berpikir anak, meningkatkan perkembangan sosial emosional, perasaan senang serta kesehatan.

B. Teknik Lompat Simpai Sebagai Metode Pengembangan Motorik Anak Usia Dini

1. Metode Pembelajaran di TK

Dalam pembelajaran di TK terdapat karakteristik anak yang bervariasi, yang mana di perlukan metode yang tepat dalam menyampaikan materi atau kegiatan pembelajaran. Khususnya dalam pengemoptimalisasian motorik kasar, yakni dengan kegiatan yang dalam dunia anak sangat di senangi yakni bermain.

Kegiatan bermain ini bermanfaat untuk mengembangkan estetika kreatifitas, dan mengespresikan diri pada anak. Piaget (dalam Suyanto, 2005:15) mengatakan bahwa bermain merupakan peoses pemecahan masalah. Menurut Mutiah (2010:141) bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya. Karena dengan bermain anak akan melatih otot-ototnya untuk mencapai keseimbangan dan keterampilan gerakan tertentu. Berjalan, melompat, berlari, menari, berjingkat, merayap serta gerak motorik lainnya merupakan kegiatan yang disenangi dan dinikmati oleh anak.

Hurlock (1978:320) mengatakan bahwa bermain ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Menurut Piaget (dalam Hurlock, 1978:320) menjelaskan bahwa bermain “terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional”. Sepanjang masa kanak-kanak, bermain sangat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak.

Betapa pentingnya pembelajaran di taman kanak-kanak melalui bermain, sehingga diperlukan stimulasi yang cukup bagi anak. Pemberian stimulasi untuk mengoptimalkan kemampuan motorik kasar anak hendaknya di sesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Pemberian stimulasi yang tepat dan proporsional di harapkan dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak. Hal ini dapat dilakukan dengan stimulasi yang lebih menyenangkan, yang tanpa di sadari oleh anak bahwa ia sedang bermain sambil mengoptimalkan kemampuan motoriknya sendiri.

2. Metode Pengembangan Motorik Anak di TK

Menurut Suyanto (2005:48) agar tubuh anak tumbuh secara optimal diperlukan makanan yang bergizi seimbang, kesehatan yang prima, dan lingkungan yang bersih, serta olahraga. Suherman, 1997 (dalam Sumantri, 2005:123) perkembangan keterampilan motorik tidak hanya mengembangkan aspek fisik anak saja akan tetapi memandang seluruh aspek anak usia dinisebagai subjek yang dididik melalui pemberian berbagai pengalaman gerak.

Menurut Standar Kompetensi PAUD Depdiknas (2003:8) tentang pengembangan kemampuan dasar untuk anak usia dini khususnya fisik/motorik yakni untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil.

Untuk menunjang keberhasilan pengoptimalisasian kerja motorik kasar anak dengan baik, perlu adanya metode pembelajaran yang sesuai. Dengan ini peneliti mengembangkan suatu metode atau teknik yang sudah ada dari Tangyong, dkk (2009) guna merangsang perkembangan motorik kasar anak, yakni dengan teknik lompat simpai. Dengan teknik ini peneliti mengharapkan dapat mengoptimalisasikan gerakan dasar yang dinamis dan kelenturan, melatih keseimbangan dan dasar keterampilan gerak.

Untuk mencapai jarak lompatan yang jauh, badan harus sedikit dicondongkan ke depan yang diimbangi dengan ayunan kedua lengan ke belakang dan kekuatan penuh diayunkan ke depan. Sudut lompatan harus berkisar 45° . mendarat harus dimulai dengan tumit selanjutnya titik

berat badan akan dipindahkan ke depan untuk mempertahankan keseimbangannya.

Masalah yang sering muncul menurut Samsudin (2008:81) :

- a. Gagal membengkokkan pinggul, lutut dan pergelangan kaki saat menolak kaki (melompat harus diawali dari sikap jongkok atau setengah jongkok)
- b. Gagal mengayunkan kedua lengan ke depan atau ke atas secara bersamaan dengan saat menolak/melompat (apabila lompatan untuk ketinggian maka ayunan tangan harus diarahkan ke atas saat lutut dan badan diluruskan apabila untuk jarak ayunan lengan harus diarahkan ke depan dan ke atas secara kuat)
- c. Gagal meluruskan kaki saat melompat
- d. Badan bagian atas dicondongkan saat melompat untuk ketinggian (badan harus diluruskan dan menjangkau secara vertical)
- e. Sikap badan terlalu ditegakkan apabila jarak yang diharapkan (badan dicondongkan ke depan dan sudut ompatan berkisar 45°).

Menurut Samsudin (2008:81) saat melakukan gerakan mendarat dalam kegiatan lompat yakni dengan mendarat dengan seluruh telapak kaki (mendarat harus dengan ujung telapak kaki apabila lompatan untuk

ketinggian dan mendarat dengan tumit apabila lompatan untuk jarak jauh), kedua kaki terlalu rapat (harus selebar pinggul dan bahu), lutut kaku (lutut dan pergelangan kaki harus dibengkokkan untuk meredam benturan dengan tempat pendaratan), kepala menunduk (dada dan kepala harus diangkat dengan mempertahankan pandangan searah dengan gerakan), bungkuk dari batas pinggang (pantulan kecil untuk mencapai sikap berdiri).

Variasi gerak menurut Samsudin (2008:81) yakni selain dari berlari, melompat dan mendarat merupakan ketrampilan dasar yang paling banyak digunakan variasi melompat dan mendarat digunakan dalam menari, senam juga merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari gerakan selanjutnya. Lompatan dasar mendasari sejumlah gerakan seperti berlari menuju loncat jauh, loncat tinggi atau loncat tiga. Walaupun ada, tetapi hanya sedikit olahraga yang kurang menggunakan lompatan. Pada bola seumpama, pemain sering sekali melakukan layup, jump shot, jump ball, rebound atau melompat ke udara untuk menerima bola-bola yang tinggi.

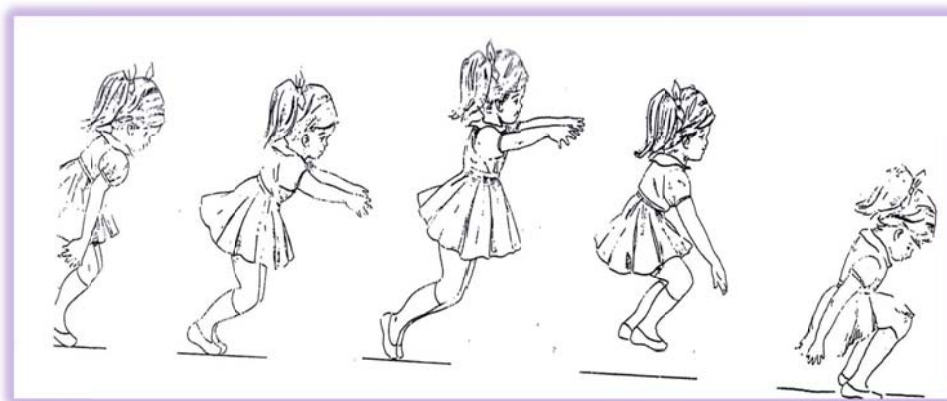
Beberapa variasi gerakan melompat dan mendarat yang berkaitan dengan sikap seperti melompat dengan jongkok, menyudut, dua kaki melompat dan mendarat dan sebagainya. Sedangkan untuk mendarat biasa dilakukan

dengan kaki bergantian dengan kedua kaki lebar dengan menyilangkan kedua kaki mendarat pada sikap jongkok dan lain sebagainya.

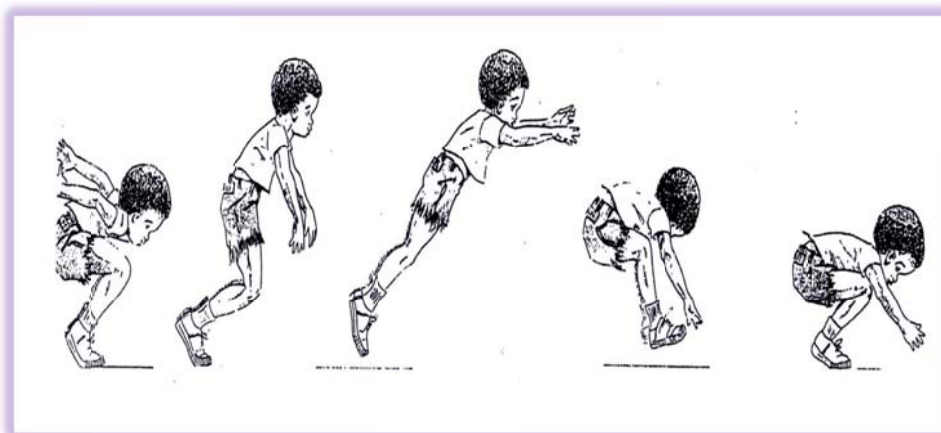
Sedangkan variasi gerakan berdasarkan ruang dapat dicontohkan seperti melompat di tempat, melewati bangku, melompat ke samping, ke depan, atau ke belakang dan banyak lagi yang dapat dilakukan untuk variasi atau dasar ruang di atas.



Gambar 1.1 Tahap Gerakan Melompat Awal



Gambar 1.2 Tahap Gerakan Melompat Pertengahan



Gambar 1.3 Tahap Gerakan Melompat Matang

3. Lompat Simpai

a. Pengertian Lompat Simpai

Menurut Sumantri (2005: 82) penguasaan gerak melompat berkembang sejalan dengan peningkatan kekuatan kaki serta keseimbangan dan koordinasi tubuh. Gerakan melompat mula-mula dikuasai adalah dengan cara menumpu dengan satu kaki dan mendarat dengan satu kaki yang lain. Gerakan yang dikuasai kemudian adalah menumpu dengan kedua kaki bersama-sama.

Menurut Yudha M. Saputra dan Rudyanto (2005: 125) lompat adalah gerakan dasar yang terjadi ketika tubuh di angkat ke udara karena tekanan yang berasal dari satu atau ke dua tungkai dan tubuh mendarat menggunakan yang dikuasai selanjutnya adalah menggunakan satu atau dua kaki.

Menurut Samsudin (2008: 78) gerakan meloncat atau melompat itu terdiri dari gerakan mengarakkan dan menahan badan di udara sesaat dengan beberapa ciri menggunakan satu atau dua kaki menolak dengan dua kaki mendarat, atau mendarat dengan satu kaki.

Permainan lompat simpai adalah permainan yang gerakan dasarnya dilakukan dengan mengangkat bagian anggota tubuh bagian bawah, kemudian melompat dan mendarat ditengah-tengah lingkaran simpai menggunakan dua kaki. Permainan lompat simpai merupakan hal yang dianggap menyenangkan bagi anak dan dapat juga melatih kesempurnaan gerak, serta melatih anak untuk belajar bersabar ketika mengantri dalam barisan menunggu gilirannya melompat.

Sedangkan alat atau media yang digunakan adalah simpai atau biasa disebut juga sebagai hulahop. Permainan ini menggunakan simpai berdiameter 50 cm, yang terbuat dari rotan. Akan tetapi sebelum peneliti memutuskan untuk menggunakan simpai dengan diameter tersebut, peneliti telah mengobservasi seberapa jauh jarak lompatan anak usia sekolah SD yakni rentan kelas 1-5 SD, jarak lompatan pada anak usia ini bisa mencapai jarak kurang lebih 1 meter. Dan jarak antara simpai yang satu dengan yang lain ketika melakukan

lompat simpai kurang lebih 50 cm, sehingga peneliti memutuskan untuk menggunakan diameter tersebut sebagai diameter media pembelajaran kemampuan motorik kasar yakni lompat simpai.

b. Kegiatan Lompat Simpai

Dalam kenyataannya peneliti melihat dalam kegiatan pembelajaran di TK, yakni bagi anak cukup membosankan, khususnya yang peneliti fokuskan adalah pada kegiatan pengembangan jasmani tentang motorik kasar. Yang hampir sebagian dari anak/siswa tidak antusias dalam mengikutinya. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan atau mengoptimalkan kemampuan motorik kasar anak, dengan mencari permainan dan teknik penyampaian yang mengasyikan bagi anak, sehingga anak lebih antusias akan permainan yang secara tidak langsung akan mengoptimalkan motorik kasarnya.

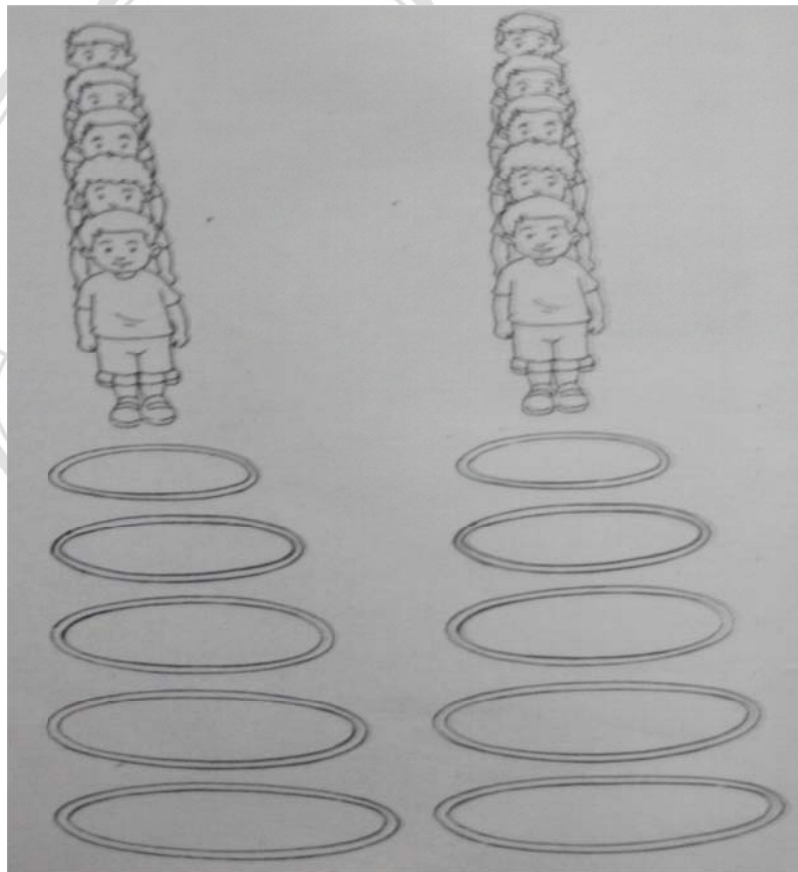
Lompat simpai ini merupakan salah satu teknik yang dipilih oleh peneliti untuk mengoptimalkan kemampuan motorik kasar anak. Dimana pengertian lompat menurut Yudha M. Saputra dan Rudyanto (2005:12) lompat adalah gerakan dasar yang terjadi ketika tubuh diangkat ke udara karena tekanan yang berasal dari satu atau kedua tungkai dan tubuh mendarat menggunakan satu atau dua kaki. Sedangkan simpai itu

sendiri merupakan alat yang di guakan untuk kegiatan lompat simpai, dimana simpai ini akan berlaku sebagai benda yang akan dilompati oleh anak.

Permainan ini peneliti kembangkan mengacu pada sumber yang ada yakni Tangyong, dkk (2009:112) dalam permainan lompat simpai di butuhkan sarana yakni, ruang bermain atau halaman sekolah, serta 5 simpai. Yang mana kegiatan lompat simpai dimulai dari seorang guru yang memberikan motivasi menarik, sehingga anak menjadi lebih antusias mengikuti permainan lompat simpai ini. Selanjutnya guru memberikan instruksi kepada anak-anak kelas B untuk berbaris kebelakang, guru akan memberikan insteruksi kembali “ bu guru akan letakan simpai ini di depan anak-anak. Nanti anak-anak akan melompat ke arah depan dan masuk di tengah-tengah lingkaran/tengah simpai, nah...begitu seterusnya sampai dengan simpai yang terakhir. Dan lompatan pertama di mulai dari dari anak yang paling depan urut sampai ke belakang (guru mencontohkan locatan simpai). Kemudian diteruskan dengan anak ke dua dan seterusnya.” Demikian di lakukan terus-menerus, sehinggasemua anak mendapat giliran untuk melompat.

Kemudian lakukan sesuai siklus yang telah di buat. Pelaksanaan latihan dilakukan seperti halnya latihan

sebelumnya. Setiap pelaksanaan siklus akan terus diamati dengan seksama, setiap tahapan yang menunjukkan peningkatan secara bertahap anak akan di berikan motivasi agar lebih baik, serta diberi *reward* bintang. Permainan ini dapat juga dijadikan perlombaan, akan tetapi hal ini dapat di jadikan perlombaan apabila hasilnya sudah optimal.



Gambar 1.4 Gambaran kegiatan lompat simpai

C. Pedoman Penilaian Kemampuan Motorik Kasar

1. Pedoman Penilaian

Menurut Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini (2003: 13) disebutkan bahwa penilaian yang dapat

digunakan untuk memperoleh gambaran perkembangan kemampuan dan perilaku anak, antara lain; melalui portofolio, unjuk kerja, penugasan dan hasil karya.

Pencatatan hasil penilaian harian berdasarkan pedoman penilaian tahun 2010 (Kemendiknas Dirjen Mandas dan Menengah Direktorat Pembinaan TK SD) yakni sebagai berikut:

- a. Catatan hasil penilaian harian perkembangan anak dicantumkan pada kolom penilaian di RKH
- b. Anak yang belum berkembang (BB) sesuai dengan indikator seperti; dalam melaksanakan tugas selalu dibantu guru, maka pada kolom penilaian ditulis nama anak dan diberi tanda satu bintang (★).
- c. Anak yang sudah mulai berkembang (MB) sesuai dengan indikator seperti yang diharapkan RKH mendapatkan tanda dua bintang (★★).
- d. Anak yang sudah berkembang sesuai harapan (BSH) pada indikator dalam RKH mendapatkan tiga bintang (★★★).
- e. Anak yang berkembang sangat baik (BSB) melebihi indikator seperti yang diharapkan dalam RKH mendapatkan empat bintang (★★★★).

Menurut Departemen Agama RI (2004:50) penilaian merupakan usaha mengumpulkan dan menafsirkan berbagai

informasi secara sistematis, berkala, berkelanjutan, menyeluruh tentang proses dan hasil dari pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai oleh anak didik melalui kegiatan pembelajaran. Cara pencatatan hasil penilaian harian dilaksanakan sebagai berikut:

- : Untuk anak yang berperilakunya 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 Dimiyati (2013:95) pedoman penilaian dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

Tanda ☺☺☺ = berhasil/tuntas

Tanda ☺☺ = berhasil dengan bantuan guru

Tanda ☺ = belum berhasil

Dari beberapa pendapat dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pedoman penilaian tahun 2010 (Kemendiknas Dirjen Mandas dan Menengah Direktorat Pembinaan TK SD), yaitu menggunakan tanda bintang untuk penilaian perkembangan anak.

Anak yang belum berkembang (BB) sesuai dengan indikator seperti; dalam melaksanakan tugas selalu dibantu

guru, maka dalam kolom penilaian ditulis nama anak dan diberi tanda satu bintang (★), anak yang sudah mulai berkembang (MB) sesuai dengan indikator seperti yang diharapkan RKH mendapatkan tanda dua bintang (★★), anak yang sudah berkembang sesuai harapan (BSH) pada indikator dalam RKH mendapat tanda tiga bintang (★★★) , anak yang berkembang sangat baik (BSB) pada indikator seperti yang diharapkan dalam RKH mendapatkan tanda empat bintang (★★★★).

2. Indikator Keberhasilan

Menurut Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini (2003:23) indikator dalam bidang pengembangan fisik-motorik sebagai berikut:

Tabel 2.1 Standar Kompetensi

KOMPETENSI DASAR	HASIL BELAJAR	INDIKATOR
Anak mampu melakukan aktivitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan.	Dapat menggerakkan badan dan kaki dalam rangka keseimbangan, dan koordinasi.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berlari sambil melompat. 2. Bermain dengan simpai (bebas, melompat dalam simpai, merangkak dalam terowongan dari simpai, dll) 3. Melompat ke dalam simpai dengan dua kaki menyentuh tanah secara bersama.

**Tabel 2.2 Indikator Kemampuan Motorik Kasar
(Mengacu pada Standar Kompetensi TK dan RA)**

NO.	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN				KET.
		★	★★	★★★	★★★★	
1.	Keseimbangan kaki anak di awal lompatan.					
2.	Ketepatan saat melompat ke tengah lingkaran sampai dengan dua kaki.					
3.	Kelenturan kaki anak ketika melakukan awal lompatan.					
4.	Kelenturan kaki ketika melakukan pendaratan dengan dua kaki.					

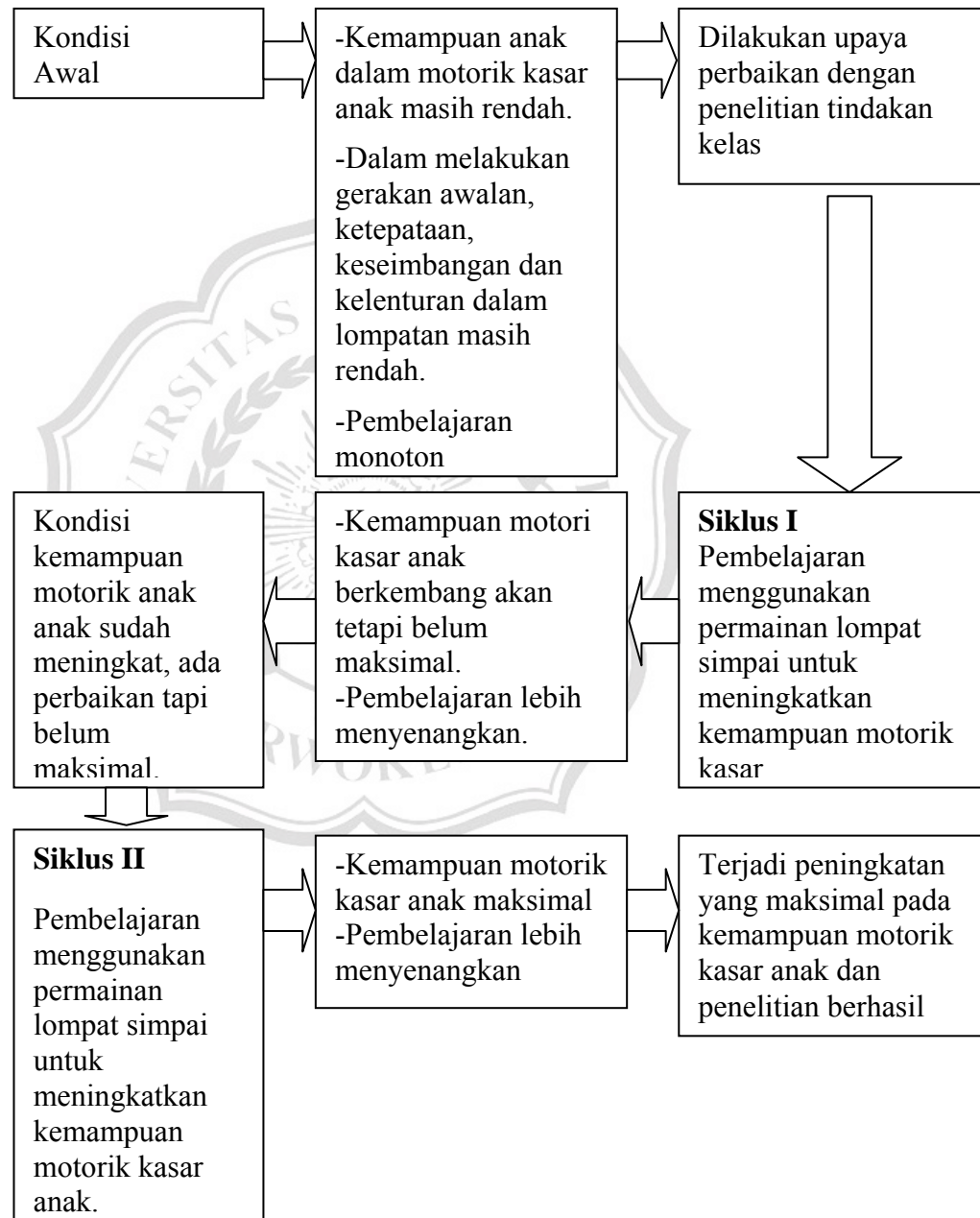
D. Kerangka Pikir

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 gerak fisik yang teratur dan berkesinambungan.

Menurut Samsudin (2008: 33) menggunakan metode bermain dalam pembelajaran pada anak usia dini merupakan sangat tepat dilakukan. Dengan bermain 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.

Untuk memperbaiki kondisi ini peneliti melaksanakan tindakan penelitian melalui suatu permainan lompat simpai untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Untuk

memudahkan pelaksanaan tindakan kelas, maka perlu disusun bagan kerangka pikir yang merupakan landasan pelaksanaan penelitian tindakan kelas.



Gambar 2.1 Bagan kerangka berpikir

E. Hipotesis

Motorik kasar anak usia dini kelompok B BA 'Aisyiyah Mertasari Kecamatan Purwanegara Kabupaten Banjarnegara Semester Gasal Tahun Ajaran 2013-2014, dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain lompat simpai dengan media simpai sebagai alatnya.

