



SKRIPSI

PENGEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN “MELEMPAR DAN MENANGKAP BOLA”

**(Penelitian Tindakan Kelas Di Pendidikan Anak Usia
Dini Islam Terpadu Al – Ikhlas 1, Kabupaten
Kepahiang)**

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Sarjana Kependidikan Bagi
Guru Dalam Jabatan PAUD FKIP Universitas Bengkulu**

**OLEH
Esti erlinda,A Ma
NIM : A1I12119**

**PROGRAM SARJANA KEPENDIDIKAN
BASIS GURU DALAM JABATAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**

ABSTRACT

GOES MOTOR DEVELOP OF EARLY CHILDHOOD, THE ROUGH THE THROUGH THE THROWING GAME AND CATCH THE BELL

Esti erlinda

This research aims to develop gross motor skill children reanging from the age of 5 – 6 years on the game early childhood through IT AL IKHLAS 1 Kepahiang Distrik. This research uses a model study class action, there are there cycles, which one of the other cycles there are four step, that's : Planing, Action, Observation, and reflection. Research subjects sixteen children of eight boys and eight girls with age group 5 – 6 years. Research subjects sixteen children of eight boys and eight girls with age group 5 – 6 years. Methods used are : practice, demonstration, training, work, assignments, and storytelling. result of the ability of children though the game the first cycle an average of 46,6 or 46 %, 50 % Interval includes undeveloped categories, the results on the ability of children through the game a second cycle of the average child's ability 72,4 or 72 %, Intervals ranging from 80 % up to 80 % are developing according to expectation, and results in the ability of the game in the third cycle an average of 82, 75 or 82 %, the intervals from 81 % on 100 % are going very good of the data obtained we can conclude that the game can throw and catch a ball can improve motor development rude children of PAUD IT AL – IKHLAS 1 Kepahiang.

Central Problem : Gross Motor, Development, Games Child Depelopment.

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN MELEMPAR DAN MENAGKAP BOLA

Esti erlinda

Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan pada PAUD IT AL IKHLAS 1 kabupaten Kepahang. Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan tiga siklus, dimana setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu : perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. subjek penelitian 16 anak yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 8 anak perempuan kelompok usia 5-6 tahun. Metode yang digunakan yaitu : praktik, demonstrasi, pelatihan, bernyanyi, unjuk kerja, penugasan, dan bercerita. hasil kemampuan anak melalui permainan siklus I rata – rata 46,4 atau 46 %, interval dibawah 50% kategori belum berkembang, Hasil kemampuan anak melalui permainan pada siklus II rata- rata kemampuan anak 72,4 atau 72 %, interval diantara 71-80% kategori berkembang sesuai harapan, dan hasil kemampuan dalam permainan pada siklus II rata – rata 82,75 atau 82 % interval 81-100 % kategori berkembang sangat baik. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa permainan melempar dan menangkap bola dapat meningkatkan pengembangan motorik kasar anak PAUD IT AL IKHLAS 1 Kepahiang.

kata kunci : Pengembangan motorik kasar, permainan, perkembangan anak.

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Sarjana Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan (program SKGJ) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu, seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian – bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain, telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan kutipan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian – bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi – sanksi lainnya sesuai praturan perundang – undangan yang berlaku.

Bengkulu

Esti erlinda,A Ma
NIM : A11112119

MOTTO

Bekerjalalah dengan ikhlas,
Hasilnya..... serahkan pada Allah.

Hari ini harus lebih baik dari hari kemarin
Hari esok harus lebih baik dari hari ini

Setiap ada awal pasti ada akhir, setiap masalah pasti ada solusi
jangan pernah menyerah, percaya diri, dan bahagia menanti

Cacat di dunia hanyalah ujian sementara, sedangkan
cacat akhirat adalah derita yang tak ada kunjung akhir

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan banyak kenikmatan ilmu dan kemudahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini, Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan pada Rosullullah SAW, dengan rasa syukur karya ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua dan mertua, peneliti yang telah memberikan sumbangsih baik secara moril maupun materil kepada peneliti semoga Allah member balasan yang terbaik.
2. Suami tercinta dan ketiga anakku tersayang yang telah banyak berkeorban serta dengan setia dan kesabarannya mendorong, mendukung, dan mendo'akan.
3. Keluarga, saudara yang member dukungan dan semangat
4. Teman dan sahabatku seperjuangan yang selalu bekerja sama.
5. Segenap dosen dan stap administrasi Universitas Bengkulu yang telah membantu kelancaran penyusunan skripsi ini.
6. Almamater tercinta

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala petunjuk, nikmat dan karunia yang dilimpahkan pada peneliti, sehingga proses penelitian dan penyusunan laporan penelitian dan penyusunan laporan penelitian ini dapat diselesaikan. Judul skripsi ini adalah “Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Melempar dan Menangkap Bola di PAUD IT AL – IKHLAS 1 Kabupaten Kepahiang”. Tesis ini disusun dengan sistematis dalam lima Bab, Bab I. Pendahuluan, Bab II, Kajian Teori, Bab III Metodologi Penelitian, Bab IV Hasil Penelitian, Bab V Kesimpulan. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Anak Usia Dini Program sarjana bagi guru dalam jabatan.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis telah berusaha secara optimal. Disamping itu, telah melibatkan banyak pihak tidak saja perorangan, melainkan lembaga. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terimakasih kepada semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung memberikan kontribusi dalam penyelesaian skripsi ini yaitu kepada :

1. Bapak Rambat Nur Sasongko, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu sekaligus sebagai pembimbing pertama.

2. Bapak Dr. I Wayan Dharmayana, M.Psi, Ketua Progrsm Sarjana Kependidikan Guru dlam Jabatan. .
 3. Bapak Drs.H Norman Syam, M.Pd selaku pembimbing kedua.
 4. Bapak Iswarno, MPH, ketua yayasan Amar ma'ruf Kepahiang.
 5. Ibu Endang Utami Ningsi, M Pd. Pengawas TK Kabupaten Kepahiang
- Penulis sadar bahwa skripsi ini mungkin memiliki sejumlah kelemahan baik isi, reaksi, maupun daya nalar penulisnya. Kritik dan saran pembaca, penulis harapkan guru perbaiki diri selanjutnya. kiranya hasil penelitian ini mudah – mudahan dapat member sumbangsih dalam masah pendidikan Anak Usia Dini.

Kepahiang, 2014
peneliti

Esti Erlinda, A Ma.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	I
HALAMAN PENGESAHAN	li
ABSTRACT	lii
ABSTRAK	Iv
LEMBAR PERNYATAAN	V
MOTTO	Vi
PERSEMBAHAN	Vii
KATA PENGANTAR	Viii
DAFTAR ISI	Xi
DAFTAR TABEL	Xiii
DAFTAR LAMPIRAN	Xiv
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Malah dan Fokus Penelitian	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Hasil Penelitian	6
BAB II : KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	8
B. Kajian Penelitian Yang Relepan	22
C. Kerangka Berpikir	23
D. Hipotesis Tindakan	31
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan desain Penelitian	33
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	33
C. Subjek Penelitian	34
D. Jenis Penelitian	35
Tahapan Intervensi Tindakan	37
E. Teknik Pengumpulan Data	42
F. Instrumen	43
G. Teknik Analisis Data	46

BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Prosedur dan Hasil Penelitian	48
B. Pembahasan Hasil Penelitian	78
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	81
B. Implikasi	82
C. Keterbatasan Peneliti	82
D. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal kegiatan penelitian	34
Tabel 3.2 Instrumen observasi anak	43
Tabel 3.3 Lembar observasi kemampuan guru dalam proses belajar me Ngajar	45
Tabel 3.4 Interval kategori penilaian perkembangan motorik kasar Anak	47
Tabel 3.5 Interval kriteria keberhasilan anak	47
Tabel 4.1 keadaan anak menurut progam layanan.....	48
Tabel 4.2 Data pendidik PAUD IT AL IKHLAS 1	50
Tabel 4.3 Rekapitulasi hasil siklus 1, 2, 3	77
Tabel 4.4 Persentase keberhasilan anak dalam permainan melempar Dan menagkap bola	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. kisi – kisi instrument	84
Lampiran 2. Pedoman evaluasi	86
Lampiran 3. Rencana kegiatan Mingguan	87
Lampiran 4. Rencana kegiatan Harian	90
Lampiran 5. Penilaian Hasil Observasi siklus 1,II dan III	102
Lampiran 6. Rekapitulasi Hasil observasi siklus I, II, dan III	116
Lampiran 7. Foto-foto Kegiatan	119
Lampiran 8. Daftar Riwayat hidup	122

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bermain (*play*) merupakan cara untuk meningkatkan ketepatan gerakan anak dan mengajar dirinya untuk mengatasi kesulitan – kesulitan yang praktis, Debre dalam Montolalu dkk,(2009 : 4.31). Bermain merupakan pekerjaan bagi anak Sawyear dalam Sujiono, (1995:35) setiap anak ingin selalu bermain, sebab dengan bermain anak merasa rileks, tidak tertekan. Dimana dan kapanpun anak akan selalu berusaha mencari sesuatu untuk di jadikan sebagai alat bermain.

Bermain akan meningkatkan aktivitas fisik anak. Maxsim, dalam Sujiono (2010 : 1.7) menyatakan bahwa aktivitas fisik akan meningkatkan pula rasa keingintahuan anak dan membuat anak – anak akan memperhatikan benda-benda, menangkapnya, mencobanya, melemparkanya atau menjatuhkannya, mengambil, mengocok-ngocok, dan meletakan kembali benda – benda ke dalam tempatnya.

Kegiatan yang meningkatkan pengembangan fisik motorik dapat dilakukan melalui permainan dengan alat atau tanpa alat, Montolalu dkk, (2009:4.20). Melempar dan menagkap bola merupakan salah satu

permainan yang dapat mengembangkan motorik kasar anak. Selain itu juga kegiatan bermain melempar dan menangkap bola dapat mempertinggi semua aspek pertumbuhan dan perkembangan anak, Susan Isaacs dalam Montolalu dkk (2009:1.7).

Melalui permainan, aspek motorik kasar anak dapat dikembangkan. permainan yang dapat mengembangkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun antara lain : bakiak, engrang, petak umpat, sapu tangan, ular naga ,berjalan dipapan titian, tikus dan singga, melempar dan menangkap bola, permainan karet, sandal batok, perang – perangan dengan pelepah pisang, permainan memasukan bola dalam keranjang.

Ada 5 prinsip utama perkembangan motorik menurut, Malina dan Bouchard dalam Montolalu dkk (2009) yaitu : kematangan, urutan, motivasi,pengalaman, dan praktik, selain kelima prinsip diatas ada juga kebutuhan yg harus dipenuhi yang berkaitan dengan pengembangan motorik kasar, antara lain : ekspresi melalui gerakan, bermain, kegiatan yang berbentuk drama, kegiatan yang berbentuk irama.

Fakta dilapangan menunjukan bahwa permainan yang dimainkan oleh anak usia 5-6 tahun khususnya dalam permainan melempar dan menangkap bola belum memenuhi prinsip serta kebutuhan anak dalam menerapkan gerakan - gerakan dasar

(Lokomotor, Non Lokomotor, dan Manipulatif) yang merupakan unsur dari pengembangan motorik kasar .

Hasil observasi peneliti di PAUD IT AL – IKHLAS 1 Kabupaten Kepahiang ditemukan bahwa, disetiap ada perlombaan yang berkenaan dengan permainan motorik kasar, anak - anak dari PAUD IT Al Ikhlas 1 tidak pernah berprestasi atau keluar menjadi pemenang. setelah di observasi dan di kaji bentuk permainan yang bisa menstimulasi perkembangan motorik kasar anak tidak sesuai dengan karakteristik gerakan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. karakteristik gerak melempar dan menangkap bola pada anak PAUD kelompok usia 5-6 tahun antara lain dalam melempar: kedua kaki sedikit terbuka kaki kiri dilangkahakan kedepan bila tangan kanan yang melempar, Badan anak berputar ke sisi lempar dan berat badan di pindahkan ke kaki belakang, Sudah ada putaran badan yang lebih nyata melalui pinggul punggung, dan bahu, Perpindahan berat badan dengan melangkahakan kaki ke depan sebelum bola di lepaskan, Ada pelurusan siku sebelum bola di lepaskan, dan gerakan badan terus berlanjut ke depan. Kemudian gerakan dalam menangkap yaitu : Badan segaris dengan datangnya objek, Kedua tangan rileks disamping badan, siku bengkok, Kedua tangan dan lenganya relaks dan sedikit menutup pada saat menyongsong bola, Pandangan mata mengikuti datangnya objek, Lengannya akan meredam gaya objek

yang datang, dan jarinya akan merapat melingkari objek, berat badan dipindahkan dari depan ke belakang.

Hambatan dan kendala yang di temui di lapangan antara lain :

- (1) Faktor dari dalam diri anak itu sendiri misalnya anak tersebut terlalu pendiam dan malas bergerak
- (2) Faktor dari Gurunya, penyajian kegiatan dalam bentuk permainan sedikit dan monoton.
- (3) Faktor dari orang tua dan keluarga yang tidak suka berolah raga sehingga tidak mengulangi kegiatan motorik kasar yang telah diajarkan oleh guru dipaud.
- (4) kurangnya alokasi waktu, karna ada lima pengembangan dasar (Nilai-nilai Agama, Sosial Emosional, Bahasa, Kognitif, Seni) juga harus diberikan kepada anak Paud

Melihat uraian yang telah di kemukakan di atas, penulis ingin meneliti anak dalam melempar dan menangkap bola, dengan mengambil salah satu cara pengembangan motorik kasar melalui permainan melempar dan menangkap bola.

B. Identifikasi Masalah

Hasil pengamatan yang berhasil diamati oleh peneliti, ada beberapa masalah yang ditemui dalam permainan melempar dan menangkap bola DI PAUD IT AL – IKHLAS 1 KEPAGHANG yaitu :

1. Dalam melempar
 - 1) Bila anak melempar dengan tangan kanan,kaki kananya sedikit kedepan.

- 2) Tidak bisa melakukan gerakan memindahkan berat badan ke kaki belakang.
 - 3) Penempatan bola yang terlalu dekat dengan kepala.
 - 4) Penempatan lengan terlalu dekat dengan badan.
 - 5) Bola dipegang dekat dengan telapak tangan.
 - 6) Gagal membawa siku ke depan pada lengan lempar.
 - 7) Melepaskan bola terlalu cepat/terlalu lambat.
2. Dalam menangkap bola
- 1) Gagal memperhatikan objek
 - 2) Gagal menerima bola, karna posisi siku lurus
 - 3) Merapatkan telapak tangan bagian belakang sehingga pada saat
 - 4) bola kontak dengan tangan bola kembali memantul.
 - 5) Jari tangan lurus dan kaku
 - 6) Tidak adanya variasi – variasi dalam menangkap bola bila berat objek dan sudut datangnya berbeda.
 - 7) Salah posisi berdiri

C. Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dibatasi pada motorik kasar. fokus penelitian pada permainan melempar dan menangkap bola kelompok Usia 5 – 6 tahun, di PAUD IT AL – IKHLAS 1 KEPAHANG.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang masalah yang di kemukakan di atas dapat di rumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut :

“Apakah dengan permainan melempar dan menagkaap bola dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar anak pada PAUD IT AL IKHLAS 1 khususnya Program TK kelompok usia 5-6 Tahun?”.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :Untuk pengembangan motorik kasar anak usia dini melalui permainan melempar dan menagkap bola, pada PAUD IT AL – IKHLAS 1 KEPAHANG.

F. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat :

1. Bagi Anak Didik

- a. Proses belajar mengajar lebih menyenangkan bagi anak.
- b. Anak akan lebih terlatih dalam gerakan melempar
- c. Meningkatkan keterampilan motorik kasar anak
- d. Anak akan senang berolah raga,sehingga akan tumbuh menjadi anak yang sehat dan kuat.

2. Bagi Guru

- a. Mempermudah guru dalam memecahkan masalah
- b. Memperbaiki kenerja guru dalam perbaikan pembelajaran
- c. Guru lebih percaya diri, jika PTK mampu membuat Guru berkembang sebagai pekerja propesional, maka sebagai

konsekwensinya PTK juga mampu membuat guru lebih percaya diri.

d. Guru mendapat kesempatan untuk berperan aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sendiri.

3. Bagi PAUD

a. Meningkatkan kualitas Pendidikan

b. Member sumbangan pemikiran yang positif terhadap kemajuan Sekolah yang tercermin atau peningkatan kemampuan professional para guru, perbaikan proses dan hasil belajar serta kondusifnya iklim pendidikan di paud tersebut.

c. Meningkatkan kualitas PAUD IT AL – IKHLAS 1 Kepahiang.

d. Dapat menarik perhatian masyarakat untuk menyekolahkan anaknya di PAUD IT AL – IKHLAS 1 Kepahiang.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Motorik

Motorik pada anak usia dini sangat diperlukan, untuk mengembangkan kecerdasan anak dibidang pengembangan bahasa, kognitif, seni dan kreativitas. motorik terjemahan dari kata “motor” *Gallahue* dalam Samsudin (1995:32) adalah suatu dasar biologis atau mekanika yang menyebabkan suatu gerak. Dengan kata lain gerak (*movement*) adalah kulminasi dari suatu tindakan yang didasari oleh motorik.

Pengembangan motorik pada usia TK di dasari pada aktivitas. Aktifitas anak usia TK 80 % menggunakan aktifitas Jasmani atau Fisik. Menurut Tono dalam Sidin(2005 :34), usia 4-6 tahun anak dapat meloncat-loncat, merangkak di bawah meja atau kursi, memanjat, dapat melakukan gerakan – gerakan yang kasar dan halus dengan tangan kaki dan jari – jarinya. pada usia ini juga mata, tangan dan kaki bekerja sama dalam koordinasi yang baik anak dapat mengadakan eksplorasi keliling yaitu melalui manipulasi dengan benda – benda dan berbagai macam alat permainan.

Pengembangan motorik merupakan salah satu bidang pengembangan yang bisa menstimilasi intelegensi seorang anak

melalui *bodily / kinesthetic intelligence* Gardner, dalam Ariani (1998:45). Dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa motorik merupakan tindakan yang bisa menimbulkan gerak / motorik adalah : semua gerakan yang mungkin dapat dilakukan oleh seluruh tubuh, sedangkan perkembangan motorik dapat disebut sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Gerak merupakan unsur utama dalam pengembangan motorik anak. Jika anak banyak bergerak maka akan semakin banyak manfaat yang akan diperoleh anak ketika ia makin trampil menguasai gerakan motoriknya baik motorik halus maupun motorik kasar yang keduanya berfungsi sebagai rangsangan dalam pengembangan intelegensi dan kesehatan.

Ada tiga tahap perkembangan motorik Anak Usia Dini :

1. Tahap Kognitif

Pada tahap ini dengan kesadaran mentalnya anak berusaha mengembangkan strategi tertentu untuk mengingat gerakan serupa yang pernah dilakukan pada masa yang lalu.

2. Tahap Asosiatif

Pada tahap ini anak melakukan perubahan strategi dari tahap sebelumnya, yaitu dari apa yang harus dilakukan menjadi bagaimana melakukannya.

3. Tahap Autonomous

Pada tahap ini gerakan yang di tampilkan anak merupakan respons yang lebih efisien dengan sedikit kesalahan

2. Pengertian Motorik Kasar

Motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh motorik kasar diperlukan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya Musfiroh, Tadkiroatun (2012: 113). Perkembangan motorik kasar anak lebih dulu dari pada motorik halus, misalnya anak akan lebih dulu

memegang benda-benda yang ukuran besar dari pada ukuran yang kecil. Karena anak belum mampu mengontrol gerakan jari-jari tangannya untuk kemampuan motorik halusnya, seperti meronce, menggunting dan lain-lain. Sujiono (2007: 13) berpendapat bahwa gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak. Menurut Musfiroh (2008: 46) bahwa aktivitas yang menggunakan otot-otot besar di antaranya gerakan keterampilan non lokomotor, gerakan lokomotor, dan gerakan manipulatif. Gerakan non lokomotor adalah aktivitas gerak tanpa

memindahkan tubuh ke tempat lain. Contoh: mendorong, melipat, menarik dan membungkuk. Gerakan lokomotor adalah aktivitas gerak yang memindahkan tubuh satu ke tempat lain. Contohnya: berlari, melompat, jalan dan sebagainya, sedangkan gerakan yang manipulatif adalah aktivitas gerak manipulasi benda. Contohnya: melempar, menggiring, menangkap, dan menendang. Berdasarkan uraian di atas, dapat ditegaskan bahwa kegiatan motorik kasar adalah menggerakkan berbagai bagian tubuh atas perintah otak dan mengatur gerakan badan terhadap macam-macam pengaruh dari luar dan dalam. Motorik kasar sangat penting dikuasai oleh seseorang karena bisa melakukan aktivitas sehari-hari, tanpa mempunyai gerak yang bagus akan ketinggalan dari orang lain, seperti: berlari, melompat, mendorong, melempar, menangkap, menendang dan lain sebagainya, kegiatan itu memerlukan dan menggunakan otot-otot besar pada tubuh seseorang. Dengan demikian yang dimaksud motorik kasar dalam penelitian ini adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi bagian tubuh anak seperti, tangan dan aktivitas otot kaki, dalam menyeimbangkan badan dan kekuatan kaki pada saat melempar bola

3. Unsur-unsur Keterampilan Motorik Kasar

Keterampilan motorik setiap orang pada dasarnya berbeda-beda tergantung pada banyaknya gerakan yang dikuasainya. Memperhatikan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik kasar unsur-unsurnya identik dengan unsur yang dikembangkan dalam kebugaran jasmani pada umumnya. Hal ini sesuai pendapat Depdiknas (2004:1) bahwa perkembangan motorik merupakan perkembangan unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Ada hubungan yang saling mempengaruhi antara kebugaran tubuh, keterampilan, dan kontrol motorik. Musfiroh (2000: 3) menyatakan bahwa kebugaran jasmani dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu: (a) kebugaran statistik, (b) kebugaran dinamis, (c) kebugaran motoris. Sujiono (2007: 3) mengemukakan bahwa unsur-unsur kebugaran jasmani meliputi kekuatan, daya tahan, kecepatan, kelincahan, kelenturan, koordinasi, ketepatan dan keseimbangan. Lebih lanjut Sujiono (2007: 13) menyatakan bahwa gerakan yang timbul dan terjadi pada motorik kasar merupakan gerakan yang terjadi dan melibatkan otot-otot besar dari bagian tubuh, dan memerlukan tenaga yang cukup besar.

Sujiono dkk (2009: 121) menyatakan bahwa unsur-unsur keterampilan motorik terdiri atas: kekuatan, kecepatan, power, ketahanan, kelincahan, keseimbangan, fleksibilitas, dan

koordinasi. Hal senada juga dijelaskan oleh Mutohir dalam sujiono (2004: 50) bahwa unsur-unsur keterampilan motorik di antaranya : kekuatan, koordinasi, kecepatan, keseimbangan, dan kelincahan.

Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini melalui permainan melempar dan menangkap bola aspek yang harus diamati yaitu : keseimbangan, kekuatan, kelincahan, koordinasi, fleksibel, kecepatan, ketepatan, dan kerja sama.

4. Pengertian Perkembangan Motorik Kasar

perkembangan, ada anak yang mengalami perkembangan motoriknya sangat baik seperti yang dialami para atlet, tetapi ada anak yang mengalami keterbatasan. Selain itu juga dipengaruhi adanya jenis kelamin. Perkembangan motorik anak pra sekolah adalah bahwa suatu perubahan, baik fisik maupun psikis, sesuai dengan masa pertumbuhannya, keberadaan perkembangan motorik anak juga dipengaruhi hal lain di antaranya asupan gizi, status kesehatan perlakuan motorik sesuai dengan masa perkembangan (Depdiknas, 2004: 6). Kegiatan dalam pengembangan fisi motorik lebih membuat anak *enjoy* karena lebih banyak kegiatan bermainnya. Seperti halnya pendapat Elkind (Montolalu, 2003: 15) menyatakan bahwa anak-anak membutuhkan dukungan yang kuat untuk bermain dan kegiatan yang dipilih sendiri dengan tujuan untuk bertahan dalam

stres yang ada sekarang dalam lingkungan anak. Sujiono (2007: 11) berpandangan bahwa gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak. Perkembangan motorik kasar anak lebih dulu dari pada motorik halus, misalnya anak akan lebih dulu memegang benda-benda yang ukuran besar daripada ukuran yang kecil. Karena anak belum mampu mengontrol gerakan jari-jari tangannya untuk kemampuan motorik halusnya, seperti meronce, menggunting dan lain-lain.

Aktivitas yang menggunakan otot-otot besar diantaranya gerakan keterampilan non lokomotor, gerakan lokomotor, dan gerakan manipulatif. Gerakan non lokomotor adalah aktivitas gerak tanpa memindahkan tubuh ke tempat lain. Contoh: mendorong, melipat, menarik dan membungkuk. Gerakan lokomotor adalah aktivitas gerak yang memindahkan tubuh satu ke tempat lain. Contohnya: berlari, melompat, jalan dan sebagainya. Sedangkan gerakan yang manipulatif adalah aktivitas gerak manipulasi benda. Contohnya: melempar, menggiring, menangkap, dan menendang.

pengembangan motorik anak memerlukan koordinasi antara otot-otot untuk keterampilan gerakannya, misalnya meloncat dalam ketinggian + 20 cm perlu kekuatan dan konsentrasi yang baik. Gerakan motorik

kasar membutuhkan aktivitas otot tangan, kaki dan seluruh tubuh anak.

Ada beberapa kegiatan yang dapat mengembangkan gerakan motorik anak. Misalnya aktivitas berjalan di atas papan tititan, melompat tali, senam, renang dan sebagainya. Hal tersebut selain dapat membuat senang anak juga dapat melatih anak untuk percaya diri. Bredekamp dkk Musfiroh, (2008: 71) berpendapat bahwa anak usia 4 tahun sudah dapat melakukan aktivitas sebagai berikut:

- a. Berjalan dengan menggunakan tumit kaki, berjinjit, melompat tidak beraturan, dan berlari dengan baik.
- b. Berlari dengan satu kaki selama 5 detik atau lebih, menguasai keseimbangan dengan berdiri di atas balok 4 inci, tetapi mengalami kesulitan meniti balok selebar 5 cm tanpa melihat kakinya.
- c. Menuruni tangga dengan kaki bergantian, dapat memperkirakan tempat kaki berpijak.
- d. Melompat dengan memainkan perturan tempo yang memadai dan mampu mainan-permainan yang membutuhkan reaksi cepat.
- e. Mulai mengkoordinasikan gerakan-gerakan pada saat memanjat atau berguling pada trampolin kecil (kain layar yang direntangkan untuk menampung akrobat).

- f. Menunjukkan kesadaran untuk menilai batas tingkah laku yang berbahaya dengan lebih baik, tetapi masih membutuhkan pengawasan di jalan atau perlindungan diri pada aktivitas yang penting.
- g. Menunjukkan peningkatan daya tahan dalam periode yang lebih lama, kadang-kadang terlalu bersemangat dan kehilangan kontrol diri dalam kegiatan kelompok. Gerakan motorik anak dapat berkembang dengan baik bila mendapat kesempatan untuk melakukan dengan leluasa untuk mencoba dan dapat bantuan serta peralatan yang dibutuhkan serta bimbingan dari orang dewasa atau pendidik baik secara formal maupun informal.

Demikian halnya dengan keterampilan motorik kasar anak kelompok B TK IT AL-IKHLAS 1 KEPAGHANG. Untuk pengembangan motorik kasar dilakukan dengan permainan dengan melempar dan menangkap bola.

5. Tujuan Pengembangan Motorik Kasar pada Anak TK

Pengembangan motorik kasar di TK bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar, 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. Sesuai dengan tujuan pengembangan jasmani tersebut, anak didik dilatih gerakan-gerakan dasar yang akan membantu perkembangan motoriknya kelak (Depdiknas, 2004: 2). Pengembangan kemampuan dasar anak dilihat dari kemampuan motoriknya, sehingga guru-guru TK perlu membantu mengembangkan keterampilan motorik anak dalam hal memperkenalkan dan melatih gerakan motorik kasar anak, 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. Kompetensi anak TK yang diharapkan dapat dikembangkan guru saat anak memasuki lembaga pra sekolah/TK adalah anak mampu melakukan aktivitas motorik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan dan kesiapan untuk menulis, keseimbangan, dan melatih keberanian .

6. Fungsi Pengembangan Motorik Kasar pada Anak TK

Fungsi pengembangan motorik kasar pada anak TK (Depdiknas,2004: 2), sebagai berikut:

- a. Melatih kelenturan dan koordinasi otot jari dan tangan.
- b. Memacu pertumbuhan dan pengembangan fisik/motorik, rohani dan kesehatan anak.
- b. Membentuk, membangun, dan memperkuat tubuh anak.

- c. Melatih keterampilan/ketangkasan gerak dan berpikir anak.
- d. Meningkatkan perkembangan emosional anak.
- e. Meningkatkan perkembangan sosial anak.
- f. Menumbuhkan perasaan menyenangkan dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

7. Metode Pengembangan Motorik Kasar Anak TK

Metode merupakan cara untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Untuk mengembangkan motorik anak, guru dapat menerapkan metode-metode yang akan menjamin anak tidak mengalami cedera dan menyesuakannya dengan karakteristik anak TK. Hal-hal yang perlu dilakukan guru dalam pemilihan metode untuk meningkatkan motorik anak TK adalah menciptakan lingkungan yang aman dan kegiatan yang menantang, menyediakan tempat, bahan dan alat yang dipergunakan dalam keadaan baik, serta membimbing anak mengikuti kegiatan tanpa menimbulkan rasa takut dan cemas dalam menggunakannya. Untuk memilih metode pembelajaran yang sesuai tujuan pengembangan motorik anak. Selain itu, metode yang akan dipilih harus memungkinkan anak bergerak dan bermain lebih leluasa, karena gerak adalah unsur utama pengembangan motorik anak.

Menurut Hurlock dalam Musfiroh, (2012) ada lima bentuk cara belajar yang paling penting ialah dengan coba – ralat (*trial and error*),

menirukan (*imitation*), mempersamakan (*identification*), pengondisian (*conditioning*), dan pelatihan (*training*), hal senada di ungkapkan oleh Bucher dan Reade dalam Montolalu (2009:4.16) bahwa dalam memenuhi kebutuhan anak usia dini yang berkaitan dengan pengembangan motorik kasar perlu di peraktikan. Metode bermain adalah metode pembelajaran anak usia prasekolah di mana anak-anak diajak untuk melakukan kegiatan bersama yang berupa: kegiatan yang menggunakan alat dan atau melakukan kegiatan (permainan) baik secara sendiri maupun bersama teman-temannya, yang mendatangkan kegembiraan, rasa senang dan asyik bagi anak. Dalam penelitian ini, menggunakan metode bermain melempar dan menangkap bola dalam upaya mengembangkan kemampuan motorik anak kelompok Usia 5-6 TK IT AL-IKHLAS 1 Kepahiang.

1. Karakteristik Perkembangan Motorik Anak Usia 5-6 Tahun .

Dalam pemilihan metode untuk mengembangkan keterampilan motorik anak, guru perlu menyesuaikannya dengan karakteristik anak TK yang selalu bergerak, susah untuk diam, mempunyai rasa ingin tahu yang kuat, senang bereksperimen dan menguji, mampu mengekspresikan diri secara kreatif, mempunyai imajinasi dan senang berbicara (Sujiono, 2005: 14). Menurut Bredekamp dan Copple (Sujiono, 2005:15-16) anak usia 5-6 tahun sudah dapat melakukan aktivitas berikut ini:

- a. Berjalan dengan menggunakan tumit kaki, berjinjit, melompat tak beraturan, dan berlari dengan baik.
- b. Berdiri dengan satu kaki selama 5 detik atau lebih, menguasai keseimbangan, berdiri diatas balok 4 inci (10,16 cm), tetapi mengalami kesulitan meniti balok selebar 5 cm tanpa melihat kaki.
- c. Menuruni tangga dengan kaki bergantian, dapat memperkirakan tempat berpijak kaki.
- d. Dapat melompat dengan aturan tempo yang memadai dan mampu memainkan permainan-permainan yang membutuhkan reaksi cepa
- e. Mulai mengkoordinasi gerakan-gerakannya pada saat memanjat atau berguling pada trampolin kecil (kain layar yang direntanguntuk menampung akrobat).
- f. Menunjukkan peningkatan daya tahan dalam periode yang lebih lama, kadang-kadang terlalu bersemangat dan kehilangan control diri dalam kegiatan kelompok.

Perkembangan anak usia 5-6 tahun sangatlah pesat. Pada usia ini, anak mulai mengembangkan keterampilan-keterampilan baru dan memperbaiki keterampilan yang sudah dimilikinya. Perkembangan ini juga ditunjukkan oleh keseimbangan yang baik dalam meniti balok titian/papan titian, melempar, melompati berbagai objek, meloncat

dengan baik, melompati tali, melompat dan turun melewati beberapa anak tangga, memanjat, koordinasi gerakan berenang, dan bahkan mengendarai sepeda roda dua.

2. Keterampilan

Pengembangan motorik kasar pada Anak Usia Dini diawali pada pengembangan keterampilan tubuh dasar, keterampilan pengelolaan tubuh dasar dibagi menjadi tiga kategori yaitu:

a. Keterampilan lokomotor

adalah : tindakan yang memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain. indikator gerakan lokomotor yaitu: jalan, langkah, lari, luncur, loncat, lompat, hop, rangkai, guling, cangkang, terjun.

b. Keterampilan Non lokomotor

keterampilan Non lokomotor adalah : tindakan yang dilakukan oleh tubuh di tempat atau gerakan di tempat, indikator gerakan Nonlokomotor ulur, tekuk, putar, ringkai, balik, sergap, seimbang, mengelak.

c. Keterampilan manipulatif

keterampilan manipulatif adalah : keterampilan gerak yang menggunakan objek. indikator gerakan manipulative yaitu : tangkap, hentikan, bawa, control, tendang, lempar, dorong, tampar.

(Depdiknas;2011:3)

3. Pengertian Bermain

Hurlock (Musfiroh, 2008: 1) menyatakan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Bermain sangat penting bagi anak, penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Para ahli sepakat, anak-anak harus bermain agar anak dapat mencapai perkembangan yang optimal. Tanpa bermain, anak akan bermasalah dikemudian hari. Spencer (Montolalu dkk, 1999: 16) menyatakan bahwa anak bermain karena anak mempunyai energi berlebihan. Energi ini mendorong mereka untuk melakukan aktivitas, sehingga anak terbebas dari perasaan tertekan. Terdapat lima pengertian bermain bagi anak (Montolalu dkk (2009:13), antara lain:

- a. Bermain adalah sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak.
- b. Bermain tidak memiliki tujuan ekstrinsik namun motivasinya lebih bersifat instrinsik.
- c. Bersifat spontan dan sukarela tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak.
- d. Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak.

- e. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti misalnya: kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.

Pengertian ini menggambarkan apabila bermain menyenangkan anak akan terus melakukannya, namun bila sudah tidak menyenangkan anakpun akan langsung menghentikan permainan tersebut. Dalam hal ini terkandung interaksi antara anak dengan lingkungannya. Interaksi ini dapat dirangsang, dipertahankan atau dihentikan oleh faktor-faktor yang ada dalam hubungan antara anak dengan lingkungannya itu. Spencer (Montolalu dkk,2009:16) menyatakan bahwa bermain terjadi karena adanya energi yang berlebihan (surplus energi) dan hanya berlaku pada binatang serta manusia yang mempunyai tingkat evolusi yang lebih tinggi. Vygotsky (Montolalu, 2009 : 19) menyatakan bahwa bermain merupakan cara berpikir anak dan cara anak memecahkan masalah.Melalui bermain anak mendapat kesempatan untuk bereksplorasi, mengadakan pelatihan – pelatihan, mengadakan percobaan – percobaan, mengadakan perubahan untuk memperoleh penghargaan. Anak menyadari bahwa kegiatan bermain yang dinikmati anak dan mainan yang paling disukai anak dapat digunakan untuk menarik perhatian juga mengembangkan kapasitas serta pengetahuan anak. Bermain dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan spontan dan perasaan gembira, tidak memiliki

tujuan ekstrinsik, melibatkan peran aktif anak, memiliki hubungan sistematis dengan hal-hal di luar bermain (seperti perkembangan kreativitas sebagai kemampuan kognitif) dan merupakan interaksi antara anak dengan lingkungannya serta memungkinkan anak melakukan adaptasi dengan lingkungannya itu.

Athey (Montolalu, 2009 :115) menjelaskan bahwa bermain memberi kesempatan pada anak untuk menguji tubuhnya, melihat berapa baik anggota tubuhnya berfungsi, bermain juga membantu anak untuk memupuk rasa percaya diri secara fisik. Permainan yang menyenangkan dapat membuat Anak tertantang untuk lebih memahami arti bermain dikaitkan dengan tingkah laku manusia. Bermain benar-benar merupakan pengertian yang sulit dipahami karena muncul dalam beraneka ragam bentuk. Bermain itu sendiri bukan hanya tampak pada tingkah laku anak, tetapi pada usia dewasa bahkan bukan hanya pada manusia. Kemampuan mengontrol dan mengatur tubuh seperti menunjukkan kesadaran tubuh, kesadaran ruang, kesadaran ritmik, keseimbangan, kemampuan untuk mengambil *start*, kemampuan menghentikan gerak, dan mengubah arah (Catron dkk 1999: 22). Anak yang memiliki kecerdasan gerak-kinestetik memiliki koordinasi tubuh yang baik. Gerakan - gerakan anak terlihat seimbang, luwes dan cekatan. Anak cepat menguasai tugas-tugas motorik halus seperti menggunting, melipat, menjahit, menempel, merajut, menyambung,

mengecat dan menulis. Secara artistik anak memiliki kemampuan menari dan menggerakkan tubuh mereka dengan luwes dan lentur. Rangsangan terhadap kecerdasan gerak-kinestetik membantu perkembangan dan pertumbuhan anak. Sesuai dengan sifat anak, yakni suka bergerak, proses belajar hendaklah memperhatikan kecenderungan ini. Anak-anak dengan kecenderungan kecerdasan ini belajar dengan menyentuh, memanipulasi dan bergerak. Menurut Gardner (Sujiono, 2005: 33) kecerdasan gerak-kinestetik mempunyai lokasi di otak *serebelum* (otak kecil) bagian *ganglia* (otak keseimbangan) dan motor korteks. Kecerdasan ini memiliki wujud relatif bervariasi, bergantung pada komponen-komponen kekuatan dan fleksibilitas serta dominan seperti lari dan olahraga.

1. Manfaat Bermain bagi Anak

Menurut Setyawahyuni dalam skripsi Sopiah (2007) menyatakan bahwa bermain memiliki manfaat-manfaat sebagai berikut: (a) manfaat fisik, (b) manfaat terapi, (c) manfaat kreatif, (d) pembentukan konsep diri, (e) manfaat sosial, dan (f) manfaat moral

- a. Manfaat Fisik: Bermain aktif seperti berlari, melompat, elempar, memanjat, meniti papan titian dan sebagainya membantu anak mematangkan otot-otot dan melatih keterampilan anggota tubuhnya.
- b. Manfaat Terapi: Bermain memiliki nilai terapi. Dalam kehidupan sehari-hari anak butuh penyaluran bagi ketegangan sebagai akibat

dari batasan lingkungan. Dalam hal ini bermain membantu anak mengekspresikan, perasaanperasaannya dan mengeluarkan energy yang tersimpan sesuai dengan tuntutan sosialnya.

- c. Manfaat Kreatif: Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Anak dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya baik dengan menggunakan alas bermain maupun tidak. Sekali anak merasa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik anak akan melakukannya kembali dalam situasi lain.
- d. Pembentukan Konsep Diri: Melalui bermain anak belajar mengenali dirinya dan hubungannya dengan orang lain. Anak menjadi tabu apa saja kemampuannya dan bagaimana perbandingannya dengan kemampuan anak-anak lain. Hal ini memungkinkan anak membentuk konsep diri yang lebih jelas dan realistik.
- e. Manfaat Sosial: Bermain dengan teman-teman sebaya membuat anak belajar membangun suatu hubungan sosial dengan anak-anak lain yang belum dikenalnya dan mengatasi berbagai persoalan yang ditimbulkan oleh hubungan tersebut.
- f. Manfaat Moral: Bermain memberikan sumbangan yang sangat penting bagi upaya memperkenalkan moral kepada anak. Di rumah maupun di sekolah anak belajar mengenai norma-norma kelompok,

mana yang benar dan mana yang salah, bagaimana bersikap adil, jujur dan sebagainya.

Menurut Montolalu dkk (2009 :1.18), bermain selain dapat bermanfaat untuk perkembangan fisik, kognitif, social emosional, dan moral, bermain dapat memicu kreativitas, mencerdaskan otak, menanggulangi konflik, melatih empati, mengasah pancaindra, media terapi, serta dapat melakukan penemuan.

Bermain tidak sekedar bermain-main, bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuan emosional, fisik, sosial dan nalar mereka. Melalui interaksinya dengan permainan, seorang anak belajar meningkatkan toleransi anak terhadap kondisi yang secara potensial dapat menimbulkan frustrasi. Kegagalan membuat rangkaian sejumlah objek atau mengkonstruksi suatu bentuk tertentu dapat menyebabkan anak mengalami frustrasi. Dengan mendampingi anak pada saat bermain, pendidik dapat melatih anak untuk belajar bersabar, mengendalikan diri dan tidak cepat putus asa dalam mengkonstruksi sesuatu. Bimbingan yang baik bagi anak mengarahkan anak untuk dapat mengendalikan dirinya kelak di kemudian hari untuk tidak cepat frustrasi dalam menghadapi permasalahan kelak di kemudian hari .

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditegaskan bahwa melalui bermain, anak juga berkesempatan untuk mengembangkan

kemampuan nalarnya, karena melalui permainan serta alat-alat permainan anak-anak belajar mengerti dan memahami suatu gejala tertentu. Kegiatan ini sendiri merupakan suatu proses dinamis di mana seorang anak memperoleh informasi dan pengetahuan yang kelak dijadikan landasan dasar pengetahuannya dalam proses belajar berikutnya di kemudian hari. Konsep bermain dalam penelitian ini, adalah bermain melempar dan menangkap bola.

2. Permainan bola

Bola merupakan salah satu alat/media dalam mengembangkan motorik kasar Anak Usia Dini. salah satu kegiatan yang menggunakan bola adalah melempar dan menangkap. kegiatan melempar dan menangkap bola sangat di gemari oleh anak – anak. bola yang berwarna warni dapat mengembangkn kecerdasan estetika anak. pengembangan motorik kasar melalui permainan bola dapat di lakukan dengan suasana hati yang menyenangkan tanpa merasa tertekan dan terpaksa.

Bentuk pengajaran yang di lakukan guru bisa dengan melatih gerak dasar dalam melempar bola, anak mengikuti gerakan demi gerakan yang di peragakan oleh guru. melempar menggunakan media bola diawali dengan melempar bola kecil, kemudian sedang dan di lanjutkan dengan melempar bola besar.

3. Melempar bola

Melempar merupakan keterampilan manipulatif yang rumit yang menggunakan satu atau dua tangan untuk melontarkan objek menjauh badan ke udara ,lemparan dapat di lakukan di bawah tangan,di atas kepala,di atas lengan atau di samping.sesuai dengan perkembangan normal anak, pada usia 4 sampai 8 tahun mereka sudah dapat melempar bola dalam dua tingkat keterampilan,yaitu tingkat dasar dan matang. Pada tingkat dasar ditandai pada adanya gerakan putar pada badan bagian atas, gerakan menganyun lengan, gerakan maju pada saat melempar, gerakan membungkuk ke depan pada saat melempar sebagai akibat pemindahan berat badan pada saat melempar.pada tingkat matang sudah terlihat koordinasi sekuensi gerakan, dimana tubuh dipakai untuk mengerakan gaya atau tenaga dengan efisien dan efektif.

Karakteristik umum yang berkaitan dengan tingkatan melempar yang sudah matang :

1. kedua kaki sedikit terbuka dengan kaki kiri dilangkahkan ke depan (bila tangan kanan yang melempar)
2. badan akan berputar ke sisi lempar dan berat badan dipindahk ke kaki belakang
3. sudah ada putaran badan yang lebih nyata melalui pinggul ,punggung dan bahu.

4. perpindahan berat badan dengan melangkahakan kaki ke depan sebelum bola dilepaskan.
5. Ada pelurusan siku sebelum bola dilepaskan dan gerakan badan terus berlanjut .

Dengan kegiatan diatas secara tidak langsung anak telah mengenal keterampilan melempar bola. penulis yakin dengan kegiatan melempar bola anak senang berolah raga, yang merupakan salah satu cara untuk menjaga kesehatan tubuh dan stimulus bagi anak untuk mengembangkan bidang pengembangan yang lain.

Dengan melakukan penelitian mengenai pengembangan motorik kasar Anak Usia Dini melalui permainan melempar dan menangkap bola maka harapan peneliti dapat merubah teknik pembelajaran, nantinya PAUD IT AL IKHLAS 1 ini dapat menghasilkan Anak – anak yang terampil dalam menggunakan otot – otot besarnya sehingga suatu saat nanti akan muncul anak – anak yang berprestasi di bidang olah raga khususnya melempar dan menangkap bola.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Bahasan hasil penelitian yang relevan yang penulis temui adalah:

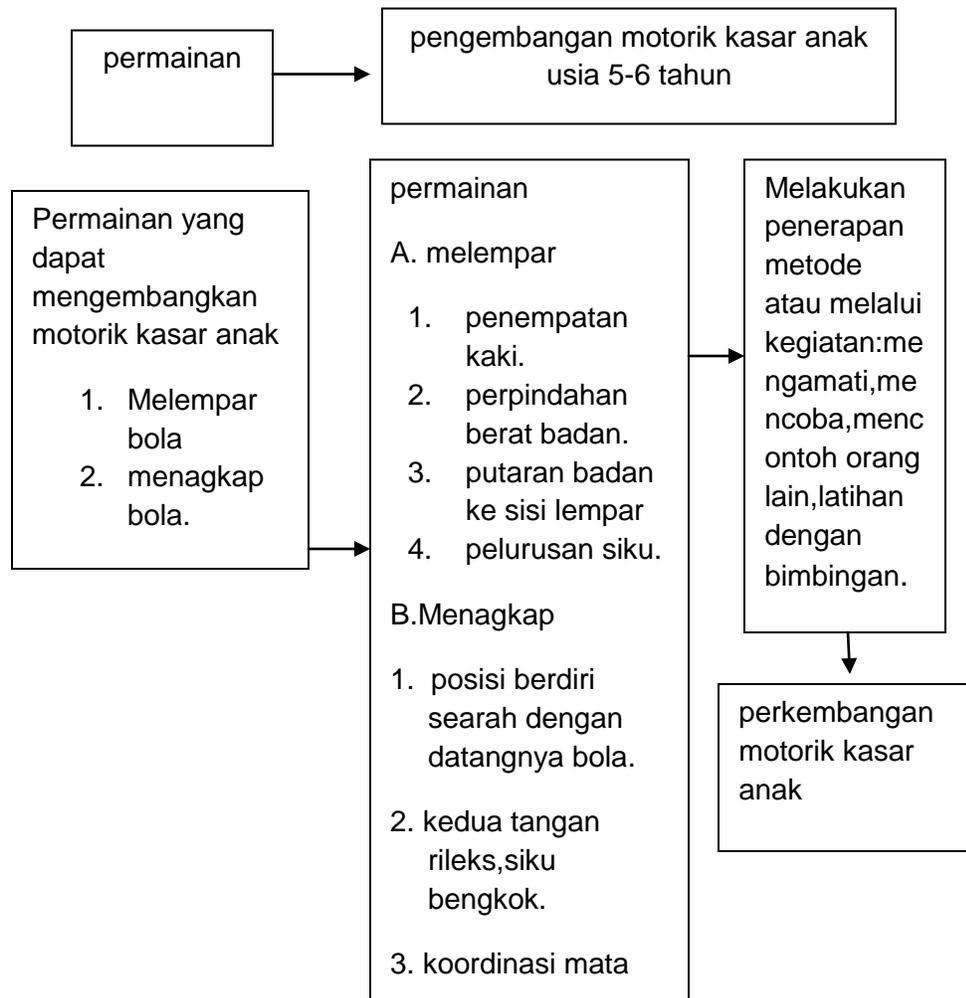
1. Penelitian oleh Sujilah (2011), Skripsi dengan judul “Upaya Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok A melalui Permainan Kecil Hijau Hitam, dan melempar Bola di TK

ABA Karanganyar Yogyakarta". hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan mengenai keterampilan motorik kasar anak TK ABA Karang Anyar Jogjakarta melalui permainan kecil, hijau, hitam, dan melempar bola.

2. Penelitian oleh Sainah (2011), Skripsi dengan judul "Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar melalui Permainan Memantulkan Bola pada Anak Kelompok B1 TK ABA Karanganyar Yogyakarta. hasil penelitian yang dilakukan Sainah menunjukkan bahwa adanya peningkatan motorik kasar anak melalui permainan memantulkan bola.
3. Penelitian Oleh Wahyuni (2013), Skripsi dengan Judul " Upaya Mengembangkan Motorik kasar Anak Melalui Permainan Tradisional"Terompah Tempurung"Di RA Binuang Padang. hasil penelitian menunjukkan bahwa, motorik kasar anak berkembang melalui permainan tradisional "Terompah Tempurung" Di RA Binuang Padang.

Dari ketiga Penelitian diatas, menunjukkan bahwa pengembangan motorik kasar anak usia dini dapat dikembangkan melalui permainan

C. Kerangka Berpikir.



D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir diatas, maka hipotesis penelitian adalah : “Melalui permainan melempar dan menangkap bola dapat mengembangkan motorik kasar Anak Usia Dini pada PAUD IT AL-IKHLAS 1 Kabupaten Kepahiang”.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Dan desain penelitian

Jenis penelitian yang di gunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas kolaboratif artinya guru bersama – sama teman sejawat melakukan pembelajaran guna memperbaiki hasil pembelajaran.

B. Lokaasi dan waktu penelitian

1.Lokasi

Penelitian ini akan di lakukan di pendidikan Anak Usia dini Islam Terpadu PAUD IT AI – Ikhlas 1 kepahiang, selama kuarang lebih 3 bulan

2.Waktu

Penelitian dilaksanakan pada semester genap, dari Februari sampai dengan bulan juni Tahun Ajaran 2013/2014.

Tabel 3.1 jadwal kegiatan penelitian

No	Kegiatan	Waktu																			
		Februari				maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan			√																	
2	Pengumpulan data				√																
3	Bimbingan proposal					√															
4	Seminar proposal								√												
5	Perbaikan proposal										√	√									
6	Mengurus izin penelitian													√							
7	Pelaksanaan penelitian									√	√	√									
9	Bimbingan penelitian																√				
10	Ujian skripsi dan perbaikan																			√	

C. Subjek Penelitian

Subjek atau partisipan yang terlibat dalam penelitian ini nanti adalah anak PAUD IT AL – IKHLAS 1 Kelompok Usia 5-6 Tahun, yang terdiri dari 16 anak ,8 laki – laki dan 8 perempuan.

D. Jenis Tindakan

Jenis Penelitian Tindakan kelas (PTK), dijabarkan dalam empat tahap yaitu :

a. Perencanaan (*planning*)

Tahap perencanaan ini peneliti bersama dengan teman sejawat menyusun semua langkah tindakan secara rinci mulai dari menentukan tema, Tingkat Pencapaian Perkembangan, Capaian Perkembangan, Indicator, Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), Rencana Kegiatan Pembelajaran (RKP), menyediakan media /alat peraga, yang akan digunakan, serta Teknik observasi dan evaluasi.

b. Pelaksanaan Tindakan (*acting*)

Mengimplementasikan pelaksanaan pembelajaran dari semua rencana yang dibuat yaitu dengan menerapkan pembelajaran melalui permainan melempar dan menangkap bola yang telah disepakati sebelumnya dengan teman sejawat, supaya pengembangan motorik kasar melalui permainan ini dapat berjalan dengan lancar sehingga sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

c. Observasi (*observing*)

Observasi ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan kelas. observasi dilakukan dalam rangka mengumpulkan data, yang berisi tentang pelaksanaan tindakan dan rencana yang sudah dibuat data yang akan dikumpulkan adalah data kualitatif dan data kuantitatif data kualitatif dikumpulkan melalui observasi dan mengambil tafsiran secara tepat. sedangkan data kuantitatif diolah dengan menggunakan angka – angka melalui persentase. dalam pengolahan data ini peneliti dibantu oleh teman sejawat.

Peran peneliti yaitu sebagai pelaksana penerapan penerapan tindakan yang telah direncanakan, sedangkan teman sejawat berperan sebagai observer yang melakukan pengamatan langsung terhadap pelaksanaan penerapan tindakan yang dilakukan oleh peneliti. aspek – aspek yang di amati oleh teman sejawat antara lain :

- a. Respon anak terhadap kegiatan permainan yang di berikan peneliti
- b. Kekurangan dan kelebihan dalam permainan melempar dan menangkap bola.

Pengamatan yang dilakukan teman sejawat lebih terfokus pada permainan yang telah tertuang di dalam RKP yang telah dibuat dan dapat mengembangkan motorik kasar anak. sehingga data

yang dikumpulkan dapat menjadi bahan refleksi untuk melakukan kaji ulang apakah perlu dilakukan tindakan selanjutnya atau tidak.

d. Refleksi (*reflecting*)

Tahap ini merupakan tahap untuk mengkaji ulang tindakan yang telah dilakukan yang berkenaan dengan keberhasilan dan ketidakberhasilan yang diperoleh pada saat melakukan permainan dari awal kegiatan sampai penutup. setelah dilaksanakan refleksi, dan diperoleh kesimpulan, peneliti melakukan persiapan untuk menuju ketahap selanjutnya sampai tercapainya tujuan yang ingin dicapai dalam permainan melempar dan menangkap bola

Tahapan Intervensi Tindakan

1. Siklus Pertama

a. Tahap Perencanaan

Tahap ini peneliti menyusun semua persiapan untuk pelaksanaan proses pembelajaran yaitu pembuatan RKP yang mengacu pada RKM dan tema serta sub tema. tema yang diangkat pada penelitian ini adalah tema Alam semesta sub tema Gejala Alam, kekayaan Alam, Ruang angkasa. pada siklus pertama ini peneliti akan mengajak anak

untuk bermain diluar sekolah yaitu ditaman kota kepahiang, peneliti ingin memberikan suasana pembelajaran yang baru harapan peneliti supaya

proses permlajaran menyenangkan. Adapun media / alat peraga yang digunakan adalah bola yang terbuat dari Koran bekas, yang akan dibuat oleh anak – anak sebelum permainan dimulai. metode yang akan digunakan adalah peraktek langsung, bercerita, Tanya jawab, demonstrasi. waktu yang digunakan mulai dari pukul 7.30 wib sampai 11.00 wib.

b. Tahap Aksi/ Pelaksanaa

Tahap ini merupakan Penerapan pelaksanaan dari semua tahap perencanaan yang telah disusun. setiap siklus pembelajaran terbagi menjadi 4 tahap pelaksanaan antara lain pijakan lingkungan, pijakan sebelum bermain, pijakan selama bermain, dan pijakan setelah bermain

1) Pijakan Lingkungan

- a) Mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembelajaran sehari sebelum pmlajaran memberikan informasi pada wali melalui buku penghubung, bahwa besok ada kegiatan di taman kota, untuk itu anak diantar ketaman kota pukul 7.30 WIB, dan surfei lokasi.
- b) Mempersiapkan peralatan seperti tikar untuk tempat duduk anak

- c) Menyabut anak yang baru datang, mengajak anak berkeliling – liling di taman kota ,supaya anak mengenal lingkungan.

2) Pijakan Sebelum Main

- a) Membuat lingkaran kecil dan melakukan aktivitas rutin (berdo'a dan bernyanyi).
- b) Memulai gerakan pemanasan
- c) Guru menceritakan Tujuan kedatangan ke taman kota,
- d) Langkah pertama mengajak anak untuk membuat alat peraga
- e) Langkah kedua membagi kelompok bermain
- f) Menyampaikan kesepakatan yang berkaitan dengan tata tertip dan aturan selama permainan berlangsung.
- g) Menyiapkan Pengamat.

3) Pijakan Selama Main

- g. Memberikan waktu lamanya main (60 menit) kepada anak untuk memulai beraksi sesuai dengan kelompoknya masing – masing.
- h. Saat anak sedang bermain, guru mencoba untuk menggali kemampuan anak dengan memberikan ransangan – ransangan dan latihan sehingga anak lebih memahami gerak melempar dan menangkap.
- i. Setelah permainan selesai anak diajak untuk melakukan densitas main berikutnya.

- j. Mendampingi dan membimbing anak yang mendapat kesulitan.
- k. Mengamati dan mencatat perkembangan dan kemajuan bermain anak.
- l. Mengingatkan anak bahwa 5 menit lagi waktu bermain akan berakhir, sehingga anak – anak bersiap – siap untuk gerak pendinginan dan beres beres.

4) Istirahat

Melakukan kegiatan bersih diri (mencuci tangan pake sabun) lalu duduk melingkar dan berdo'a sebelum makan , makan bersama, mencuci tangan, berdo'a sesudah makan, menyikat gigi.

5) Pijakan setelah main

Anak duduk dengan membuat lingkaran, guru mengulas balik mengenai permainan melempar dan menangkap bola, kemudian anak diajak diskusi mengenai permasalahan / kendala dalam permainan tadi. permasalahan yang timbul nantinya akan menjadi acuan peneliti dalam pelaksanaan siklus berikutnya.

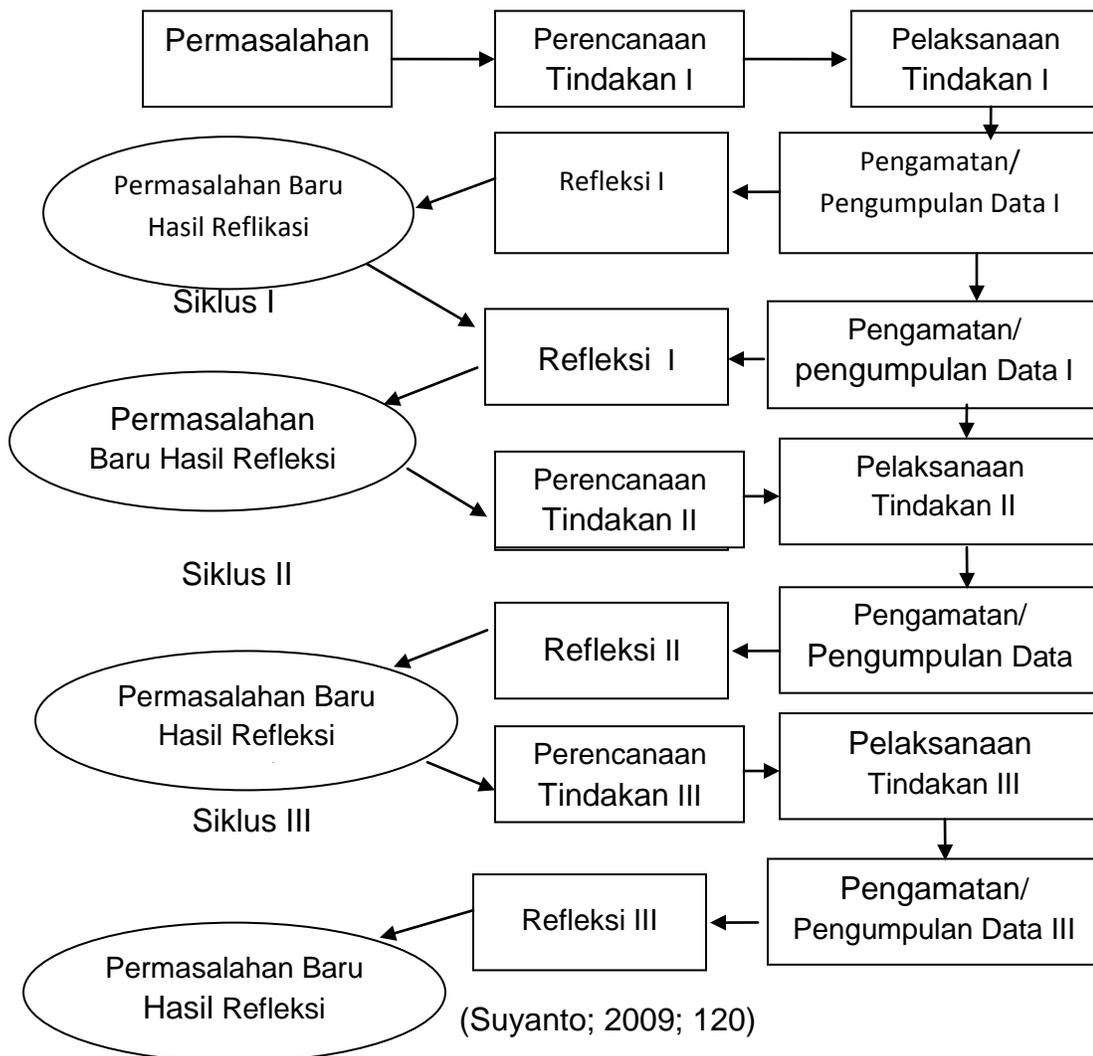
c. Tahap Observasi dan evaluasi

pelaksanaan penelitian dilakukan pada saat permainan berlangsung. observasi dilakukan dalam rangka pengumpulan data yang dikumpulkan dalam bentuk kualitatif yaitu dalam bentuk narasi

dan deskripsi kemudian dikelompokkan dalam bentuk kuantitatif yaitu dalam bentuk angka – angka dan persentase

d. Tahap Analisis atau refleksi

Konsep penelitian tindakan Kelas yang di perkenalkan suyanto adalah bahwa dalam satu siklus terdiri dari empat langkah yaitu: perencanaan. aksi, observasi, dan refleksi seperti di gambarkan sebagai beru



E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang valid data dikumpulkan melalui beberapa teknik :

1. observasi (pengamatan)

Pengumpulan data melalui observasi atau pengamatan ada dua macam yaitu pengamatan menggunakan pormat terbuka dan menggunakan daftar ceklis, dalam Andriani, (2012). pada penelitian ini, digunakan observasi dengan member makna pada data tersebut kemudian dikuantifikasikan dengan lambang angka yaitu peneliti memberikan angka pada pilihan yang tersedia untuk masing – masing aspek yang akadinilai. Misalnya 4 (berkembang sangat baik), 3 (berkembang sesuai harapan), 2 (mulai berkembang), 1 (belum berkembang). observasi dilakukan berkenaan dengan: (a). kemampuan anak menguasai gerakan – gerakan dalam permainan melempar dan menangkap bola. (b).kemampuan guru dalam proses belajar mengajar yang terjadi selama kegiatan permainan melempar dan menangkap bola.

2. Unjuk kerja

Menurut Kuander (2011: 401) unjuk kerja adalah “penilaian tindakan atau tes praktik yang secara efektif yang secara efektif dapat digunakan untuk kepentingan pengumpulan berbagai informasi tentang bentuk bentuk perilaku yang diharapkan muncul

keterangan:

BSB (Berkembang Sangat Baik)	= 4/ ****
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	= 3/***
MB (Mulai Berkembang)	= 2/**
BB (Belum Berkembang)	= 1/ *

Apabila dideskripsikan penilaian diatas sebagai berikut :

1. BSB/ bintang 4 adalah : Anak sudah melakukan / menyelesaikan kegiatan / tugas tanpa bantuan guru secara tepat, cepat, dan benar.
2. BSH / bintang 3 Adalah : anak sudah mampu mengerjakan / melakukan / menyelesaikan kegiatan/ tugas tanpa bantuan tetapi belum tepat dan belum benar.
3. MB / bintang 2 Adalah : Anak belum mampu mengerjakan / melakukan / menyelesaikan kegiatan / tugas dan masih dibantu guru.
4. BB / bintang 1 Adalah : Anak belum mau mengerjakan / melakukan/ menyelesaikankegiatan / tugas.

Tabel,3.3 Lembar observasi kemampuan guru dalam proses belajar mengajar

No	Aspek yang diamati	Penilaian			Skor	Ket
		B	C	K		
A	Melakukan Pembelajaran					
	1.Melaksanakan tugas Rutin kelas					
	2.Memulai Kegiatan Pembelajaran					
	3.Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan kemampuan/tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan.					
	4.Melaksanakan kegiatan dalam ukuran yang Logis.					
	5.melaksanakan kegiatan pembelajaran secara individual,kelompok atau klasikal.					
	6. menggunakan sumber belajar yang sesuai dengan kemampuan/tujuan,siswa,situasi dan lingkungan.					
	7.menggunakan media belajar yang sesuai dengan indicator/tujuan, siswa,situasi dan lingkungan.					
	8.Menggunakan waktu pembelajaran secara Evisien					
	9.Mengakhiri kegiatan pembelajaran Rata – rata butir 1=A					
B	Mengelola Interaksi kelas.					
	10.menunjukan perhatian serta sikap bersahabat,terbuka, dan penuh pengertian kepada siswa 11.Memicu dan memelihara ketertiban siswa					
	12.Melakukan komunikasi secara efektif					
	13.Mengembangkan hubungan antar pribadi dengan sehat dan serasi.					
	14.menghargai keragaman siswa serta membantu siswa menyaari kelebihan dan kekuranganya.					
	15.membantu menumbuhkan kepercayaan diri anak.rata – rata butir 2 = B					
C	Mendemonstrasikan kembali kemampan tertentu khusus dalam Pembelajaran serta mta pelajar					
	16.Menampilkan pembelajaran tematik secara holistic					
	17.Trampil menggunakan metode dan media pembelajaran					

	18. Mahir dalam mengaitkan tema dalam kehidupan sehari – hari					
	19. Meningkatkan ketertiban siswa melalui pengamatan langsung.					
	20. Mengembangkan kemampuan anak dari berbagai aspek yang terkait dengan tema.					
	21. Menerapkan konsep dalam kehidupan sehari – hari					
D	Melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar					
	22. Melaksanakan penilaian pada awal dan selama proses pembelajaran					
	23. Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran. Rata – rata butir 4 = D					
E	Kesan umum pelaksanaan pembelajaran					
	24. Penampilan guru dalam pembelajaran					
	25. Kepektipan pembelajaran Rata – rata butir 5 = E					

Keterangan :

Nilai APKG = S

B = baik (3)

S = Rata – rata

C = cukup (2)

$$S = \frac{A+B+C+D+E}{5}$$

K = kurang (1)

G. Teknik Analisis Data

Data yang akan di kumpulkan dalam penelitian tindakan kelas ini berupa data kuantitatif. data kuantitatif akan di olah menggunakan uji deskripsi melalui prosentase dengan rumus :

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

Ket : P = Persentase ketuntasan belajar siswa

n = Jumlah siswa yang tuntas belajar

N = Jumlah siswa keseluruhan

Depdiknas (2004)

Dalam penelitian tindakan kelas ini baru dikatakan berhasil dengan baik apabila ada peningkatan pada siklus I, II, III. keberhasilan anak dalam permainan melempar dan menangkap bola sebesar 80 %. berikut ini table interval kategori penilaian kemampuan motorik kasar anak dan interval kriteria keberhasilan anak dalam permainan melempar dan menangkap bola.

Table 3.3 Interval kategori Penilaian perkembangan motorik kasar anak

NO	Interval	Interpretasi penilaian
1	1	< 5 (Belum Berkembang)
2	2	5 – 6 (Mulai Berkembang)
3	3	7 – 8 (Berkembang Sesuai harapan)
4	4	8 – 10 (Berkembang Sangat Baik)

Table 3.4 Interval Kriteria keberhasilan anak

NO	Interval	Interpretasi penilaian
1	81 – 100 %	Berkembang Sangat Baik
2	71 – 80%	Berkembang Sesuai harapan
3	51 – 70%	Mulai Berkembang
4	<50 %	Belum Berkembang