

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Motorik Kasar

1. Pengertian Motorik Kasar

Motorik merupakan kemampuan untuk menggunakan dan mengontrol gerakan tubuh, baik gerakan kasar maupun gerakan halus. Seperti mengangkat kepala, duduk, merangkak, berdiri, berjalan, berlari, memegang benda dan lain sebagainya termasuk kemampuan motorik. Hal ini memerlukan koordinasi bagian tubuh sehingga latihan untuk aspek motorik ini perlu di perhatikan.¹ Menurut Bambang Sujiono gerakan motorik kasar adalah kemampuan gerakan dengan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Biasanya otot-otot besar yaitu, otot tangan, otot kaki dan bagian seluruh tubuh anak.²

Kemampuan motorik kasar anak ketika dikembangkan secara tidak langsung kemampuan mengamati, mengingat hasil pengamatannya dan pengalamannya juga berkembang. Anak akan mengamati guru, anak lain atau dirinya saat bergerak, kemudian ia akan mengingat gerakan motorik yang telah dilakukannya atau telah dilatih oleh gurunya agar dapat melakukan perbaikan dan penghalusan gerak. Dalam hal ini anak juga harus mempunyai keterampilan dasar terlebih dahulu sebelum ia mampu memadukannya dengan kegiatan yang lebih kompleks.³

Permendikbud No.137 Tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini menjelaskan bahwa motorik kasar mencakup kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi, lentur, seimbang, lincah, lokomotor, non-lokomotor, dan mengikuti aturan. Gerakan non lokomotor adalah aktivitas gerak tanpa memindahkan tubuh ke tempat lain, contohnya mendorong, melipat, menarik dan membungkuk. Sedangkan gerakan lokomotor adalah

¹ Aqib Zainal, *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD*. (Bandung: CV. Nuansa Aulia, 2010). 30

² “Bambang, Sujiono, dkk. *Metode Pengembangan Fisik*. 13”

³ Bambang, Sujiono, dkk. *Metode Pengembangan Fisik*, 14.

aktivitas gerak yang memindahkan tubuh dari 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.⁴

Sukamti mengemukakan bahwa perkembangan motorik kasar memegang peranan yang sama pentingnya dengan perkembangan kognisi, perilaku sosial, dan kepribadian.⁵ Karena dengan sejalan berkembangnya motorik kasar anak, mereka akan lebih mandiri. Mereka tidak lagi butuh bantuan kedua orang tua mereka untuk menuju sesuatu tempat ataupun untuk mengambil barang yang diinginkan. Anak juga lebih percaya diri karena mereka dapat terlibat dalam permainan dengan anak-anak seusia dan bahkan mereka semakin menyerupai orang dewasa karena dapat melakukan sendiri apa yang mereka inginkan.⁶

Motorik kasar sangat penting untuk dikembangkan sejak dini karena berpengaruh untuk menghadapi persoalan kehidupannya kelak, maka perlunya latihan motorik kasar agar anak memiliki bekal persiapan anak untuk menghadapi persoalan tersebut. Keterampilan motorik kasar juga dapat membentuk rasa percaya diri, kemandirian, dan penerimaan anak dari teman sebayanya.⁷

Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa motorik kasar merupakan kemampuan anak dalam melakukan aktivitas yang membutuhkan koordinasi menggunakan otot-otot besarnya sebagai dasar gerakannya. Motorik kasar dalam penelitian ini adalah kemampuan anak yang membutuhkan koordinasi bagian tubuh seperti tangan, dan aktivitas otot kaki dalam

⁴ Permendikbud RI, “137 Tahun 2014, Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini,”

⁵ Endang Rini Sukamti, “Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Sebagai Dasar Menuju Prestasi Olah Raga,”

⁶ Ernisa Hiasinta Ginting dan Damaiwaty Ray, “Pengaruh Kegiatan Bermain Melempar Bola Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di Tk Assisi Medan,” *JURNAL TEMATIK* 8, no. 2 (2018): 207–2014.

⁷ Febrialismanto. “Gambaran Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar Provinsi Riau.” *Jurnal Pesona Dasar* 5, 2 (2017). 4.

menyeimbangkan tubuh serta kekuatan tangan ketika melakukan gerakan melempar dan menangkap bola.

2. Karakteristik Perkembangan Motorik Kasar Anak Pada Usia 2-4 Tahun

Sebagaimana tertuang dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, berikut adalah rangkuman “kemampuan motorik anak usia 2-4 tahun”:⁸

Tabel 2.1
Kemampuan Motorik Anak Usia 2-4 Tahun

2-3 Tahun	3-4 Tahun
<ol style="list-style-type: none"> 1. Berjalan sambil berjinjit. 2. Melompat kedepan dan kebelakang. 3. Melempar dan menangkap bola 4. Menari mengikuti irama. 5. Naik turun tangga atau tempat yang lebih tinggi/rendah dengan berpegangan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berlari sambil membawa sesuatu yang ringan (bola). 2. Naik turun tangga atau tempat yang lebih tinggi dengan kaki bergantian. 3. Meniti diatas papan yang cukup besar. 4. Melompat turun dari ketinggian kurang lebih 20 cm (dibawah tinggi lutut anak). 5. Meniru gerakan senam sederhana (seperti gerakan pohon, kelinsi dan melompat). 6. Berdiri dengan satu kaki.

Berdasarkan ciri-ciri perkembangan motorik anak usia 2-4 tahun, latihan melempar dan menangkap bola dapat dimanfaatkan sebagai latihan untuk memperkuat kemampuan motorik kasar anak. Kaki anak akan berusaha menahan tubuhnya. Pada saat itu tangan anak akan melakukan koordinasi dengan mata untuk menangkap bola atau melempar bola. Ini memungkinkan tangan untuk bergerak sesuai dengan instruksi otak.

⁸ “Permendikbud RI, 137 Tahun 2014, Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini,”

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar Anak

Montolalu mengemukakan tentang perkembangan motorik kasar pada anak bertujuan melatih gerak jasmani berupa koordinasi gerakan tubuh agar dapat berkembang sesuai usia anak, seperti merangkak, berlari, berjinjit, melompat, bergantung, melempar dan menangkap, serta menjaga keseimbangan.⁹ Selain itu tujuan lainnya yaitu 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.¹⁰

Menurut Hurlock fungsi keterampilan motorik adalah membantu anak dalam memperoleh kemandiriannya dan membantu penerimaan sosial. Terdapat 4 (empat) kategori fungsi keterampilan:¹¹

- a) Keterampilan bantu diri (self help) Keterampilan ini termasuk keterampilan dalam hal kemandirian, biasanya keterampilannya seperti dalam kegiatan makan, memakai baju, kegiatan kebersihan diri dan merawat diri.
- b) Keterampilan bantu sosial (social help) Anak dapat diajarkan untuk menjadi anak yang kooperatif sehingga anak bisa menjadi anggota kelompok sosial yang dapat diterima di keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan yang ada dirumah.

⁹ “Montolalu. *Bermain dan Permainan Anak*. (Jakarta: universitas terbuka, 2009), 24.”

¹⁰ Isep Djuanda dan Putri Adipura, “PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN LEMPAR TANGKAP BOLA (Penelitian Pada Pendidikan Anak Usia Dini Nurul Fadilah Depok)”. *KORDINAT: Jurnal Komunikasi AntarPerguruan Tinggi Agama Islam*14, 2 (2020). 267-268.

¹¹ Elizabeth B.Hurlock. *Perkembangan Anak*. (Jakarta : Erlangga, Jilid I, Edisi 6, (2001). 162-163.

- c) Keterampilan bermain Anak dapat mempelajari beberapa keterampilan seperti, bermain bola, menggambar, melukis, dan memanipulasi alat bermain.

Keterampilan sekolah Awal mula sekolah biasanya keterampilan motorik yang dilakukan seperti melukis, menulis, menggambar, membuat keramik, dan sebagainya. Dengan banyaknya keterampilan yang dimiliki dapat semakin baik dalam penyesuaian sosial sehingga dapat mempengaruhi prestasi disekolah, bisa dalam prestasi akademis maupun non akademis. Menurut Sujiono terkait dengan faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik pada seseorang adalah:¹²

- a) Faktor tampilan, berupa ukuran tubuh, pertumbuhan fisik, kekuatan, berat badan tubuh, serta sistem syaraf.
- b) Faktor lingkungan, dapat berupa kurangnya motivasi anak untuk bergerak.

Namun ada juga yang menyebabkan perkembangan motorik anak tidak berkembang dikemukakan oleh Sri Dewi dalam Yuliani, Khojir, dan Mujahidah diantaranya adalah:¹³

- a) Gangguan fungsi pancaindra
- b) Cacat tubuh
- c) Kegemukan
- d) Gangguan gerak peniruan (stereotipik)

Dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik pada anak dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor tersebut dapat berasal dari dalam diri anak seperti kecerdasan, cacat tubuh sejak lahir, gangguan sensori motorik, gangguan fungsi pancaindra, dan faktor dari luar seperti lingkungan belajar, pembentuk perilaku anak untuk melakukan gerakan, tidak diberikan motivasi untuk bergerak.

4. Unsur-Unsur Keterampilan Motorik Kasar Anak

Keterampilan motorik kasar setiap anak pada dasarnya berbeda-beda tergantung pada banyaknya

¹² Bambang Sujiono, M. S. Sumantri, dan Titi Chandrawati, "*Hakikat Perkembangan Motorik Anak*," Modul Metode Pengembangan Fisik, 2014.

¹³ Yuliani, Khojir dan Mujahidah. "Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Melempar dan Menangkap bola Menggunakan Metode Demonstrasi," 22.

gerakan yang dikuasanya. Toho Cholik dan Gusril dalam Aida Farida, M.Pd menyatakan bahwa unsur-unsur keterampilan motorik diantaranya adalah:¹⁴

- a) Kekuatan, adalah keterampilan sekelompok otot untuk menimbulkan tenaga sewaktu kontraksi. Kekuatan otot harus dimiliki anak sejak dini, apabila anak tidak memiliki kekuatan otot tentu anak tidak dapat melakukan aktivitas bermain yang menggunakan fisik, seperti: berlari, melompat, melempar, memanjat, bergantung, dan mendorong.
- b) Koordinasi, adalah keterampilan untuk mempersatukan atau memisahkan dalam satu tugas yang kompleks. Contoh: anak dalam melakukan lemparan harus ada koordinasi seluruh anggota tubuh yang terlibat.
- c) Kecepatan, adalah sebagai keterampilan yang berdasarkan kelenturan dalam satuan waktu tertentu, contohnya: berapa jarak yang ditempuh anak dalam melakukan lari empat detik, semakin jauh jarak yang ditempuh anak, maka semakin tinggi kecepatannya.
- d) Keseimbangan, adalah keterampilan seseorang untuk mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi.
- e) Kelincahan, adalah keterampilan mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak dari titik satu ke titik yang lain. Contohnya: bermain kucing dan tikus, bermain menjala ikan, dll.

Unsur-unsur keterampilan motorik kasar seperti yang dikemukakan diatas antara lain kekuatan, koordinasi, kecepatan, keseimbangan dan kelincahan merupakan unsur yang membentuk atau mendukung perkembangan motorik kasar. Setiap unsur ini dipastikan ada dalam perkembangan motorik kasar bagi anak, hanya saja waktu yang mengoptimalkan perkembangan motorik kasar tersebut. Maka dari itu, tugas guru dan orang tua untuk memaksimalkan setiap unsur motorik kasar tersebut agar dapat mendukung perkembangan motorik yang sempurna.

¹⁴ Farida, Aida M.Pd, "Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Perkembangan Anak Usia Dini," *Roudhoh* 04. No. 2 (2016).

B. Hakekat Bermain

1. Pengertian Bermain

Game adalah perilaku yang sering dilakukan orang dan mungkin menyenangkan, menurut definisi Piaget dalam Nuraini.¹⁵ Di dunia yang tidak nyata atau tidak nyata, bermain dapat memberi anak rasa senang, keseriusan, dan kesukarelaan, menurut Furqon.¹⁶ Anak kecil sama-sama terserap dalam semua aktivitas dan tidak membedakan antara bermain, belajar, dan bekerja. Anak-anak akan sering terus memainkan permainan kapan pun mereka mendapat kesempatan jika mereka menyukainya dan tertarik untuk memainkannya.

Anak-anak dapat belajar melalui bermain karena memberi mereka kesempatan untuk mengalami berbagai kesempatan belajar di luar kelas. Selain itu, bermain dapat berdampak signifikan pada seberapa baik anak-anak beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Anak-anak membangun ikatan sosial, metode komunikasi, dan strategi untuk menyelesaikan konflik dalam interaksi ini saat bermain dengan teman mereka karena mereka dapat belajar bersosialisasi sambil terlibat dengan teman sebayanya.¹⁷

Orang dewasa dapat memberikan kebebasan kepada anak-anak untuk mengeksplorasi ide-ide mereka, melakukan penelitian, dan menciptakan hal-hal menarik saat mereka bermain. Menurut pendapat para ahli di atas, bermain merupakan kegiatan yang meskipun sering dilakukan oleh anak kecil, namun dapat memberikan kesenangan dan kepuasan. Anak-anak akan memiliki banyak kesempatan untuk menyelidiki segala sesuatu melalui permainan, yang akan membantu mereka mempelajari hal-hal yang lebih mudah dipahami oleh anak-anak.

¹⁵ “Nuraini, Yuliani dan Sujiono. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. (Jakarta: Pt. Indeks, 2010). 34.”

¹⁶ “Furqon, M.H. *Mendidik Anak dengan Bermain, (Buku Pegangan Guru Penjas di Sekolah Dasar)*. (Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2008). 4.”

¹⁷ “Mukhtar Latif, *Orientasi Baru PAUD*, (Jakarta: Kencana Prenada Media), 77.”

2. Karakteristik Bermain

Atribut permainan dibagi menjadi delapan kategori antara lain oleh Hartati di Montolalau.¹⁸:

- a. Tindakan bermain mungkin bersifat sukarela.
- b. Bermain adalah suatu tindakan yang membawa keceriaan, kegairahan, dan kegairahan bagi anda.
- c. Tidak ada umpan yang digunakan selama bermain.
- d. Menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain daripada aktivitas atau tujuan lain. Tindakan itu sendiri berfungsi sebagai tujuan permainan.
- e. Bermain membutuhkan keterlibatan aktif baik pada tingkat fisik maupun mental.
- f. Waktu bermain yang tidak terstruktur. Anak-anak diperbolehkan untuk menjalankan imajinasi mereka dan memilih aturan mereka sendiri.
- g. Bermain dadakan dan tergantung pada apa yang diperlukan saat ini.
- h. Anak muda yang memainkan permainan menentukan tujuannya dan apakah mereka menyukainya atau tidak.

Ada berbagai hal yang harus dilakukan orang tua yang berada di sekitar anak untuk mengarahkan anak bermain, seperti:

- a. Hutang Anak memiliki waktu luang untuk bermain di sela-sela kesibukannya sepanjang hari. keinginan orang tua untuk melihat anak-anak mereka bermain dengan mereka untuk memahami anak-anak, kesenangan mereka, ikatan mereka, dan kebutuhan mereka.
- b. Saat anak-anak bermain, dorong kreativitas mereka sambil mengevaluasi sejauh mana aktivitas mereka tidak pantas, merusak, tidak baik, atau merugikan orang lain atau diri mereka sendiri.
- c. Memimpin dan mengawasi anak-anak saat mereka bermain, tanpa terlalu melindungi mereka.

Kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak harus sesuai dengan kehendaknya dan sesuai dengan harapannya sehingga akan membuat anak merasa senang, gembira, dan ceria. Berdasarkan pendapat diatas bisa diambil

¹⁸ “Montolalu. *Bermain dan Permainan Anak*. (Jakarta: universitas terbuka, 2009). 24.”

kesimpulan jika karakteristik bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang terasa fleksibel, dapat menjadikan anak aktif bergerak, bisa menimbulkan rasa senang dan mengasyikkan bagi anak, serta bisa menyebabkan anak mendapat emosi yang positif.

3. Ragam Kegiatan Bermain

Melalui bermain, anak-anak mengembangkan kesadaran sosial dan lingkungan mereka. Dari interaksi tersebut maka kemampuan sosialisasi anak akan berkembang. Menurut Parten dan Rogers ada enam ragam kegiatan dalam bermain, yaitu¹⁹:

a. *Unoccupied* (tidak menetap)

Anak muda itu tidak benar-benar bermain game di tahap Kosong. Dalam permainan, anak-anak hanya berpartisipasi sebagai penonton. Jika permainannya menarik, anak akan ikut bermain, tetapi jika tidak, anak akan melanjutkan aktivitas lainnya.

b. *Onlooker* (penonton atau pengamat)

Tahap ini adalah tahapan anak berlaku sebagai pengamat. Anak akan mengamati terlebih dahulu sebelum mengikuti kegiatan bermain dalam lingkungan baru. kemudian anak akan ikut serta dalam permainan tersebut.

c. *Solitary independen play* (bermain sendiri)

Anak itu hanya terlibat dalam permainan soliter dan otonom saat ini dan memungkinkan interaksi lintas aktivitas. Anak-anak antara usia 2 dan 3 tahun sering melakukan tahap ini. Karena anak hanya belajar tentang dirinya sendiri pada tingkat bermain sendiri dan berada dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkret, pemikiran anak masih terfokus pada dirinya sendiri. Dari sini, anak-anak akan benar-benar menikmati permainannya sendiri sampai anak-anak lain mengganggu atau mengambil barang-barang mereka.

d. *Pararel activity* (kegiatan pararel)

Ketika sekelompok orang sedang bermain bersama tetapi tidak berinteraksi satu sama lain dan

¹⁹ “Pupung Puspa Ardini dan Anik Lestaningrum, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Nganjuk: Adjie Media Nusantara, 2018), 7—9.”

asyik dengan mainannya sendiri, ini disebut sebagai aktivitas paralel. Biasanya, anak-anak berusia antara 3 dan 4 tahun terlibat dalam aktivitas bermain ini.

e. *Associative play* (bermain dengan teman)

Meskipun komunikasi mereka terbatas pada saat ini, anak muda itu telah bertukar permainan. Namun, anak-anak masih belum kooperatif saat melakukan aktivitas bermain.

f. *Cooperative or organized supplementary play* (kerjasama dalam bermain atau dengan teman)

Saatnya bermain bersama di tahap ini. Anak-anak mulai membagi tugas dan menetapkan aturan dasar selama kegiatan bermain. Anak-anak berusia 5 tahun biasanya dalam periode ini. Orang tua dan guru masih bertanggung jawab untuk mendorong anak bermain dalam situasi ini.

Anak-anak berusia antara 2 sampai 4 tahun yang menjadi subjek penelitian penulis diikutsertakan dalam permainan mandiri soliter. Pada usia ini anak-anak masih lebih suka untuk bermain sendiri dari pada bersama dengan teman-temannya. Tapi memungkinkan juga anak sudah mulai berinteraksi dengan teman-temannya, semua tergantung stimulasi yang pendidik dan orang tua terapkan dalam kehidupan anak.

4. Tahapan dan Perkembangan Bermain

Anak-anak melewati fase selama bermain mereka yang sesuai dengan pertumbuhan kognitif, emosional, dan psikomotor mereka serta usia mereka. Hurlock berpendapat bahwa perkembangan permainan anak-anak melewati berbagai fase, antara lain²⁰:

a. Tahapan Penjelajahan (*Eksploratory Stage*)

Tahapn penjelajah ini berupa kegiatan mengenal objek atau orang lain. Pada tahap ini akan berusaha meraih atau menjangkau barang-barang yang ada disekitarnya lalu mengamatinya. Penjelajahan anak anak meluas ketika ia sudah mudah merangkak dan berjalan.

²⁰ “Pupung Puspa Ardini dan Anik Lestaningrum, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, 9-10.”

b. Tahapan Mainan (*Toy Stage*)

Mainan untuk anak-anak berusia antara 5 dan 6 tahun, yang paling maju. Antara usia 2 dan 4 tahun, rata-rata anak-anak memperhatikan mainan yang mereka gunakan. Ketika mereka bermain dengan boneka dan mainan lainnya, anak-anak mulai berusia 5 atau 6 tahun. tahun mulai mengobrol dengan mainan mereka.

c. Tahapan Bermain (*Play stage*)

Putaran permainan ini sering kali dimulai saat anak-anak masuk sekolah dasar. Pada masa ini, permainan anak-anak mulai mengambil berbagai bentuk dan secara bertahap berubah menjadi aktivitas yang ditujukan untuk orang dewasa, seperti permainan dan olahraga.

d. Tahapan Melamun (*Daydream Stage*)

Saat anak muda mencapai pubertas, dia awalnya menunjukkan minat dalam aktivitas bermain sebelum kehilangannya dan beralih ke lebih suka melamun dan berfantasi. Biasanya, delusi tentang perlakuan tidak adil atau kurangnya pemahaman orang lain.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tahapan dan perkembangan bermain anak merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan bagi anak dan juga dilakukan atas kemauannya sendiri. Kegiatan ini melibatkan anak-anak secara aktif berpartisipasi dalam kegiatan bermain dan berinteraksi dengan teman dan lingkungannya.

5. Manfaat Bermain Bagi Anak

Panca indera, otak, kemampuan mengelola konflik, kemampuan menunjukkan empati kepada teman, dan kemampuan memanfaatkan indera sebagai alat terapi adalah semua keterampilan yang menurut Montolalu dapat diperoleh anak-anak melalui permainan. Anak-anak juga dapat menemukan penemuan saat bermain.²¹

²¹ “Montolalu. *Bermain dan Permainan Anak*, 118.”

Selain manfaat yang telah dibahas, Ismail memberikan perspektif tambahan tentang manfaat bermain bagi anak-anak sebagai berikut:²²

- a. Bermain dapat dijadikan sebagai alat agar dapat membawa anak bermasyarakat misalnya dengan berinteraksi dengan teman-temannya.
- b. Ketika bermain anak akan mendapatkan kesempatan mengembangkan fantasinya.
- c. Anak bisa melatih emosinya.
- d. Bermain untuk mendapatkan rasa gembira, senang dan kepuasan bagi anak.
- e. Melatih anak untuk mentaati aturan yang ada dalam suatu permainan.

Dalam Moeslichatoen, Hartley, Frank, dan Goldenson juga membahas manfaat bermain bagi anak sejalan dengan pemikiran bahwa bermain sangat penting bagi perkembangan awal anak. Keuntungan bermain untuk anak-anak antara lain²³:

- a. Anak-anak meniru apa yang mereka amati orang dewasa lakukan.
- b. Anak-anak akan dapat memainkan berbagai pekerjaan dunia nyata, termasuk pekerjaan instruktur mengajar kelas, sopir bus mengangkut penumpang, petani merawat ladang, dan lain-lain.
- c. Untuk menggambarkan dinamika keluarga dan situasi dunia nyata
- d. Untuk menyampaikan emosi mereka dengan tindakan seperti melempar kaleng, membawa air, dll.
- e. Untuk kenangan kegiatan rutin seperti menyikat gigi, makan pagi, menggunakan angkutan umum, dll.
- f. Mencerminkan pertumbuhan, misalnya, semakin cepat tubuh berlari semakin tinggi dan gemuk.
- g. Untuk mengatasi kesulitan dan menguji berbagai solusi, seperti dekorasi ruangan, persiapan jamuan makan, dan perencanaan pesta ulang tahun.

²² “Ismail, Andang. *Education Games*. (Jakarta: Pilar Media, 2006). 18.”

²³ “Moeslichatoen, R. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. (Jakarta: PT Rineka cipta, 2004). 33.”

Manfaat bermain bagi anak usia dini antara lain aktivitas yang menyenangkan yang dapat mendukung pertumbuhan intelektual, sosial, emosional, kreatif, dan fisik anak. Kesimpulan ini dapat ditarik dari penjelasan yang diberikan di atas. anak.

Kegiatan melempar dan menangkap bola membantu anak usia 2-3 tahun di KB Aiyiyah 02 Jepara memperkuat motorik halus dan koordinasi tangan-mata. Penelitian ini menggunakan pengertian bermain untuk ini. Dengan menyelaraskan tangan dan mata saat melempar dan menangkap bola, anak usia dua sampai empat tahun sudah mulai memperoleh keterampilan motorik halus, namun pada praktiknya kemampuan tersebut masih kurang di KB Aisyiyah 02 Jepara. Peneliti membuat keputusan untuk mengadopsi permainan melempar dan menangkap bola untuk membantu perkembangan keterampilan motorik halus balita dan koordinasi tangan-mata.

C. Lempar Tangkap Bola

1. Pengertian Melempar dan Menangkap

Sujino mengklaim bahwa tindakan melempar melibatkan mengayunkan tangan ke arah tertentu sambil memegang barang di tangan. Tindakan ini membutuhkan koordinasi beberapa bagian yang bergerak dan penggunaan kekuatan tangan dan lengan.²⁴

Mardiana, Purwadi, dan Satya semuanya mendefinisikan melempar sebagai tindakan menggerakkan bola atau benda dengan tangan dalam gerakan melempar dengan jarak tertentu.²⁵ Tangan dan lengan digunakan dalam gerakan ini, yang membutuhkan sinkronisasi banyak aktivitas. Misalnya, tangan dan jari perlu melepaskan benda yang mereka pegang pada waktu yang tepat.²⁶

Menurut pengertian para ahli di atas, melempar adalah suatu gerak yang melibatkan mengayunkan tangan

²⁴ “Moeslichatoen, R. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, 37.”

²⁵ “Mardiana, A., *dkk. Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009). 416.”

²⁶ “Moeslichatoen, R. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, 87.”

ke arah tertentu untuk menggerakkan suatu barang atau bola.

Kamus Besar Bahasa Indonesia menggunakan kata "pindahkan" dan "lepaskan" sebagai sinonim dari kata "tangkap". Sujiono menggambarkan penangkapan sebagai gerakan tangan yang dilakukan di atas perut yang dimaksudkan untuk menghentikan bergulir atau memantulnya benda atau bola di dekatnya.²⁷ Hipotesis Sumantri menyatakan bahwa menangkap memerlukan menekuk dan menarik siku ke satu sisi tubuh untuk menghentikan benda atau bola yang dekat bergerak atau memantul.²⁸

Menurut uraian di atas, menangkap pada hakikatnya sama dengan mencengkeram bola atau benda lain yang menggelinding dan memantul di dekatnya.

2. Bermain Lempar Tangkap Bola

Bermain adalah hobi populer yang digunakan untuk menyibukkan balita. Sebaliknya, melempar dan menangkap dapat dianggap sebagai menghentikan benda atau bola yang memantul atau menggelinding dengan mengayunkan tangan ke arahnya. Bola dilempar dan ditangkap dengan menggunakan kekuatan tangan kanan dan tangan kiri dalam tindakan yang dikenal dengan istilah lempar dan tangkap, sebagaimana dapat disimpulkan dari uraian di atas.

Menurut Montolalu, menggunakan media bola adalah permainan yang melibatkan melempar dan menangkap bola.²⁹ Pendidik anak usia dini menggunakan kegiatan menangkap bola ini untuk membantu anak-anak mengembangkan kemampuan motorik halus dan kasar mereka. Dalam permainan ini, sebuah bola baik bola kecil maupun besar dapat digunakan sebagai medianya. Dalam penelitian ini, anak-anak menggunakan bola besar dan ringan yang tidak terasa berat di tangan untuk bermain dengan bola lempar dan tangkap.

²⁷ “Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai pustaka, 2008). 1399.”

²⁸ “Moeslichatoen, R. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, 89.”

²⁹ “Mardiana, A., *dkk. Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 739.”

3. Langkah-Langkah Bermain Lempar Tangkap Bola

Langkah-langkah persiapan dan permainan yang harus dilakukan instruktur:

- a. Instruktur mendemonstrasikan kepada siswa bola besar yang akan digunakan selama permainan.
- b. Instruktur mengubah jarak antara pelempar dan penangkap, bertujuan untuk jarak satu sampai dua meter.
- c. Berolahraga terlebih dahulu, kemudian menunjukkan cara bermain tangkapan.
- d. Semua anak berbaris kebelakang dengan urut
- e. Anak bermain lempar tangkap bola dengan guru sebagai pelempar awal
- f. Masing-masing anak dapat mencoba 2-3 kali tangkapan dan lemparan

D. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Finadatul Wahidah dan Durrotul Muniroh dalam jurnal pendidikan anak usia dini yang berjudul “Strategi Peningkatan Motorik Kasar Anak Unsur Kekuatan Melalui Permainan Lempar Tangkap Bola Besar Di RA Darussalam”. Hasil penelitian Wahidah dan Muniroh menjelaskan bahwa motorik kasar adalah gerakan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar tubuh, sedangkan bermain dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, salah satunya adalah dengan permainan lempar tangkap bola besar.³⁰

Persamaan:

Penelitian tersebut sama-sama menggunakan permainan lempar tangkap bola sebagai permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Perbedaan:

Penelitian yang dilakukan oleh Finadatul Wahidah dan Durrotul Muniroh berfokus pada perencanaan guru dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak unsur kekuatan. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti

³⁰ Wahidah dan Muniroh, “Strategi Peningkatan Motorik Kasar Anak Unsur Kekuatan Melalui Permainan Lempar Tangkap Bola Besar Di RA Darussalam”. 1.

berfokus pada peningkatan kemampuan motorik kasar anak dalam unsur kekuatan, koordinasi, dan keseimbangan.

2. Penelitian yang dilaksanakan oleh Isep Djuanda dan Putri Adipura dalam Kordinat: Jurnal Komunikasi Antar Perguruan Tinggi Islam yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Bermain Lempar Tangkap Bola (Penelitian Pada Pendidikan Anak Usia Dini Nurul Fadilah Depok)”. Hasil dari penelitian oleh Djuanda dan Adipura membahas bahwa kemampuan motorik kasar anak perlu ditingkatkan, salah satunya adalah dengan permainan lempar tangkap bola dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan motorik kasarnya secara optimal.³¹

Persamaan:

Sama-sama membahas permainan lempar tangkap bola sebagai kegiatan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Perbedaan:

Penelitian Isep Djuanda dan Putri Adipura berfokus pada penerapan bermain lempar tangkap bola. Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti berfokus pada peningkatan kemampuan anak dalam motorik kasarnya dengan menggunakan permainan lempar tangkap bola.

3. Penelitian yang dilaksanakan oleh Syamsidar dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Kasar Anak Melalui Bermain Lempar Tangkap Bola Besar Kelompok B1 Tk” dalam ECEIJ: Early Childhood Education Journal. Menjelaskan bahwa Berbagai kegiatan motorik yang menggunakan tangan, pergelangan tangan dan jari tangan merupakan perkembangan yang dapat diprediksikan. Melalui bermain tersebut diharapkan anak dapat lebih fokus dalam kemampuan ketangkasan seperti melempar, menangkap di mana tangan akan sangat digunakan pada saat bermain.

³¹ Isep Djuanda dan Putri Adipura, “PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN LEMPAR TANGKAP BOLA (Penelitian Pada Pendidikan Anak Usia Dini Nurul Fadilah Depok)”

Salah satunya cara meningkatkan kemampuan anak secara optimal yaitu melalui bermain pada proses pembelajaran.³²

Persamaan:

Sama-sama bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan penerapan permainan lempar tangkap bola sebagai kegiatan pembelajaran.

Perbedaan:

Penelitian yang dilakukan oleh Syamsidar ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif.

4. Penelitian yang dilaksanakan oleh Sudaryanti dan Prayitno dalam jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini dengan judul “ Model Pembelajaran Bermain Outdoor Lempar Tangkap Bola Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun”. Penelitian yang dilakukan oleh Sudaryanti dan Prayitno menjelaskan jika Salah satu permainan outdoor yang disukai anak adalah lempar tangkap bola, hal tersebut dikarenakan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak . Lempar tangkap bola merupakan aktivitas jasmani yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik kasar yang signifikan bagi anak, Semakin tinggi aktivitas semakin tinggi pula perkembangan fisik dan motorik anak.³³

Persamaan:

Penelitian tersebut sama-sama menerapkan permainan lempar tangkap bola sebagai media untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Perbedaan:

Penelitian yang dilakukan oleh Sudaryanti dan Prayitno memfokuskan permainan lempar tangkap bola sebagai permainan *outdoor*. Sedangkan penelitian oleh peneliti permainan lempar tangkap bola ini dapat dimainkan secara *outdoor maupun indoor*.

³² Syamsidar, “Meningkatkan Kemampuan Kasar Anak Melalui Bermain Lempar Tangkap Bola Besar Kelompok B1 Tk,”

³³ Sudaryanti dan Prayitno.” Model Pembelajaran Bermain Outdoor Lempar Tangkap Bola untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun,”

E. Kerangka Berpikir

Untuk membuat kerangka dalam bentuk bagan berdasarkan landasan teoritis dan makna dari berbagai terminologi, menyusun ide adalah studi tentang dimensi utama, komponen penting, variabel, dan interaksi antar dimensi.

Tabel 2.2
Kerangka Berpikir

Permainan	Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar
<p>Lempar</p> <p>Tangkap</p> <p>Bola</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berjalan sambil berjinjit. 2. Melompat kedepan dan kebelakang. 3. Melempar dan menangkap bola 4. Menari mengikuti irama. 5. Naik turun tangga atau tempat yang lebih tinggi/rendah dengan berpegangan. 6. Berlari sambil membawa sesuatu yang ringan (bola). 7. Naik turun tangga atau tempat yang lebih tinggi dengan kaki bergantian. 8. Meniti diatas papan yang cukup besar. 9. Melompat turun dari ketinggian kurang lebih 20 cm (dibawah tinggi lutut anak). 10. Meniru gerakan senam sederhana (seperti gerakan pohon, kelinsi dan melompat). 11. Berdiri dengan satu kaki.

Pendidikan anak usia dini dimaksudkan untuk membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik fisik mereka, khususnya keterampilan motorik kasar pada anak. Gagasan penelitian “Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan lempar tangkap bola di KB Aisyiyah 02 Jepara tahun ajaran 2022/2023” menunjukkan hal tersebut.

Pada pembelajaran anak usia dini, materi yang diajarkan guru kepada siswa harus sesuai dengan kurikulum yang ada atau yang digunakan oleh sekolah tersebut, dikarenakan ketidak sesuaian materi dengan kurikulum yang ada dapat memberikan pengaruh adanya ketidak optimalan

suatu tujuan pembelajaran. Seperti yang di ketahui bahwa tangan memiliki peranan penting bagi manusia, apabila tangan tidak dilatih secara baik bisa saja tangan menjadi kaku dan tidak tumbuh secara optimal jika tidak ada latihan. Berbagai kegiatan motorik yang menggunakan tangan, pergelangan tangan dan jari tangan merupakan perkembangan yang dapat diprediksikan. Melalui bermain tersebut diharapkan anak dapat lebih fokus dalam kemampuan ketangkasan seperti melempar, menangkap di mana tangan akan sangat digunakan pada saat bermain. Salah satunya cara meningkatkan kemampuan anak secara optimal yaitu melalui bermain ketika proses pembelajaran.³⁴

Permainan lempar tangkap bola merupakan suatu bentuk kegiatan permainan dengan bola sebagai alat mainnya. Gerakan yang dilakukan dalam permainan ini berfungsi untuk mengkoordinasikan mata dengan gerakan tangan anak. Perkembangan motorik halus anak akan terstimulasi dengan baik jika gerakan mata dan tangan bisa sinkron.

Selain itu, pemilihan bola dalam permainan ini dapat membantu anak menjadi semangat dan fokus dalam bermain. Namun, jika bola terlalu kecil atau besar, akan sulit bagi anak untuk menangkap dan melemparnya, sehingga guru juga harus mempertimbangkan hal ini dan memilih bola yang cocok untuk anak kecil. Tujuan dilakukannya permainan lempar tangkap bola ini secara berulang adalah agar kemampuan motorik anak meningkat dan berkembang sesuai dengan kebutuhannya.

F. Pertanyaan Penelitian

1. Kepala Sekolah

- a. Bagaimana sejarah berdirinya KB Aisyiyah 02 Jepara?
- b. Apa tujuan didirikannya KB Aisyiyah 02 Jepara?
- c. Bagaimana letak geografis KB Aisyiyah 02 Jepara?
- d. Apa saja visi dan misi KB Aisyiyah 02 Jepara?
- e. Apa program unggulan yang ada di KB Aisyiyah 02 Jepara?

³⁴ Syamsidar, "Meningkatkan Kemampuan Kasar Anak Melalui Bermain Lempar Tangkap Bola Besar Kelompok B1 Tk," 34.

- f. Apa saja sarana dan prasarana yang ada di KB Aisyiyah 02 Jepara?
2. Guru Kelas
 - a. Apa model pembelajaran yang dilakukan di KB Aisyiyah 02 Jepara?
 - b. Apa saja sentra yang diterapkan sebagai model pembelajaran di KB Aisyiyah 02 Jepara?
 - c. Bagaimana kemampuan motorik kasar di KB Aisyiyah 02 Jepara?
 - d. Mengapa kemampuan motorik kasar anak kurang terstimulus dengan baik?
 - e. Apa saja kegiatan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak yang ada di KB Aisyiyah 02 Jepara?
 - f. Apakah di KB Aisyiyah 02 Jepara sudah pernah menerapkan permainan lempar tangkap bola?
 - g. Mengapa permainan lempar tangkap bola jarang dilakukan di KB Aisyiyah 02 Jepara?
 - h. Apakah permainan lempar tangkap bola ini cocok apabila dilakukan di KB Aisyiyah 02 Jepara?
 - i. Bagaimana kemampuan anak melempar dan menangkap bola di KB Aisyiyah 02 Jepara?
 - j. Mengapa permainan lempar tangkap bola ini dilaksanakan pada awal kegiatan sebelum memulai pembelajaran?
 - k. Apa saja yang harus dipersiapkan ketika ingin memulai permainan lempar tangkap bola di KB Aisyiyah 02 Jepara?