

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Perkembangan Motorik Kasar

1. Definisi

Perkembangan adalah proses pematangan/ maturasi fungsi organ tubuh yang diperlihatkan oleh berkembangnya kemampuan, intelegensi, serta perilaku. Perkembangan ditandai oleh bertambahnya kemampuan struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks, sehingga dapat bersifat kualitatif dan kuantitatif. Pada proses perkembangan, terjadi peningkatan fungsi sel tubuh, maturasi, dan sistem organ, keterampilan, kemampuan afektif, serta kreativitas. Berdasarkan pernyataan Bogin (1999) dalam buku *Gizi Anak dan Remaja* bahwa “Maturasi dalam proses perkembangan dapat diukur dengan melihat kapasitas fungsional, seperti pertumbuhan motorik anak yang hasilnya dilihat dari tingkat kematangan untuk berjalan dengan menggunakan dua kaki” (Sandra et al., 2017).

Perkembangan motorik adalah suatu proses kematangan motorik atau gerakan yang langsung melibatkan otot untuk bergerak dan proses persarafan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan anggota tubuhnya. Selama prosesnya, selama 4-5 tahun pasca kelahiran anak akan tetap bisa mengendalikan gerakan kasar. Gerakan tersebut melibatkan bagian badan luas yang digunakan dalam berjalan, berlari, melompat, berenang, dan sebagainya. Setelah berumur 5 tahun terjadi perkembangan yang besar dalam pengendalian koordinasi yang lebih baik yang melibatkan kelompok otot yang lebih kecil yang digunakan untuk menggenggam, melempar, menangkap bola, menulis, dan menggunakan alat.

Gerakan motorik kasar terbentuk saat anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan karena gerakan motorik kasar merupakan kemampuan mengubah beragam posisi tubuh dengan menggunakan otot-otot besar. Contoh keterampilan motorik kasar seperti berjalan, berlari, melompat, dan lain-lain. Ini bermaksud bahwa kemampuan lahiriahlah yang dibawa oleh

seseorang sejak lahir merupakan sebuah anugrah yang harus diberikan tindakan atau stimulus yang tepat untuk memaksimalkan atau melatih motorik kasar pada anak (Nufus, 2022). Oleh karena itu biasanya memerlukan adanya tenaga karna dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Perkembangan motorik kasar juga memerlukan koordinasi otot-otot tertentu pada anak yang membuat mereka dapat melompat, berlari, serta berdiri dengan satu kaki.

Fikriyati (2013) mengemukakan bahwa definisi motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Pada dasarnya kemampuan motorik kasar pada setiap anak berbeda-beda tergantung pada banyaknya gerakan yang dikuasai oleh masing-masing anak. Santrock mendefinisikan bahwa motorik kasar adalah kemampuan dalam melibatkan kerja otot-otot besar seperti tangan untuk bergerak dan kaki untuk berjalan. Kemampuan motorik kasar pada anak melibatkan sebagian besar bagian tubuh pada anak dalam beraktivitas yang tentunya memerlukan pertumbuhan otot dan tulang yang kuat.

2. Klasifikasi Motorik Kasar

Gallahue (1989) yang dikutip oleh Bonita juga mengemukakan bahwa kemampuan motorik kasar sangat berhubungan dengan kerja otot-otot besar pada tubuh manusia. Kemampuan ini biasanya digunakan oleh anak untuk melakukan aktivitas olahraga. Kemampuan ini berhubungan dengan kemampuan anak dalam melakukan berbagai gerakan. Gallahue (1989) membagi kemampuan motorik dalam tiga kategori, yaitu:

1. Kemampuan lokomotor adalah kemampuan yang digunakan untuk memindahkan tubuh dari suatu tempat ke tempat yang lain, seperti berjalan, berlari, melompat, dan meluncur.
2. Kemampuan non-lokomotor adalah kemampuan yang digunakan tanpa memindahkan tubuh atau gerak di tempat. Contoh gerakan kemampuan non-lokomotor adalah menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, jalan di tempat, loncat di tempat, berdiri dengan satu kaki, dan mengayuhkan kaki secara bergantian.

3. Kemampuan manipulatif adalah kemampuan yang dikembangkan saat anak sedang menguasai berbagai macam objek dan kemampuan ini lebih banyak melibatkan tangan dan kaki. Contoh kemampuan manipulatif adalah gerakan melempar, memukul, menendang, menangkap obyek, memutar tali, dan memantulkan atau menggiring bola (Mahmud, 2018).

Berdasarkan pendapat para ahli kita dapat menyimpulkan bahwa perkembangan motorik kasar pada dasarnya merupakan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antara anggota tubuh dengan menggunakan otot-otot besar sebagian atau seluruh anggota tubuh yang merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem yang kontrol oleh tubuh yang kontrol dari otak.

3. Faktor Perkembangan Motorik Kasar

Beberapa aspek yang dapat dikembangkan yaitu aspek intelektual, fisik motorik, sosial, emosional, bahasa moral dan keagamaan. Aspek perkembangan anak akan optimal apabila mendapatkan stimulasi dari orang-orang terdekat yang dimulai sejak dini. Apabila aspek perkembangan anak tidak distimulus dengan baik maka perkembangannya akan terhambat. Anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik apabila dipengaruhi oleh beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan motorik kasar anak usia dini yaitu sebagai berikut :

1) Faktor Genetik

Faktor genetik sering juga disebut sebagai faktor bawaan yang diturunkan oleh ayah dan ibu. Faktor keturunan bertanggung jawab terhadap struktur fisik, tinggi postur, waktu kerusakan gigi, mata dan warna rambut, kepribadian dan juga inteligensi.

2) Perkembangan Saraf

Perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh organ dan fungsi sistem susunan saraf pusat yang sangat berperan dalam kemampuan motorik dan mengkoordinasikan setiap gerakan yang dilakukan oleh anak (Fida & Maya, 2012).

3) Kondisi fisik

Perkembangan motorik erat kaitannya dengan fisik, maka kondisi fisik tentu saja sangat berpengaruh pada perkembangan motorik anak. Pada anak normal biasanya perkembangan motoriknya akan lebih baik dibandingkan dengan orang yang memiliki kekurangan fisik.

4) Motivasi yang kuat

Anak yang memiliki motivasi yang kuat untuk menguasai keterampilan motorik tertentu biasanya telah mempunyai modal besar untuk meraih prestasi. Apabila seseorang mampu melakukan suatu aktivitas motorik yang baik, maka kemungkinan besar dia akan termotivasi untuk menguasai keterampilan motorik yang luas.

5) Lingkungan yang kondusif

Perkembangan motorik seorang individu kemungkinan besar bisa berjalan optimal jika lingkungan tempat beraktifitasnya dapat mendukung seperti fasilitas, peralatan, sarana, dan prasarana.

Selain itu, kemampuan motorik juga mempengaruhi rasa percaya diri (*self image*). Oleh karena itu, anak yang memiliki perkembangan motorik yang baik, ia lebih mampu beradaptasi sekaligus menyesuaikan diri di sekolah

6) Aspek psikologis

Aspek psikologis, psikis dan kejiwaan tentu sangat berpengaruh pada kemampuan motoriknya. Hanya seorang yang kondisi psikologiknya baik yang mampu meraih keterampilan motorik yang baik juga nantinya.

7) Usia

Aktifitas motorik seseorang sangat dipengaruhi oleh usia. Bayi, anak-anak, remaja, dewasa, bahkan orang tua memiliki karakteristik keterampilan motorik yang berbeda-beda.

Jadi faktor-faktor yang disebutkan di atas sangat mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan motorik kasar anak usia dini, sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik.

4. Fungsi dan Tujuan Perkembangan Motorik Kasar

Sumantri menyatakan tujuan perkembangan motorik kasar adalah sebagai berikut:

- a. Mampu meningkatkan keterampilan gerak.
- b. Mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani.
- c. Mampu menanamkan sikap percaya diri.
- d. Mampu bekerja sama.
- e. Mampu berperilaku disiplin, jujur dan sportif.

Sedangkan fungsi dari perkembangan motorik :

- a. Sebagai alat pemacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani anak.
- b. Sebagai alat untuk membentuk dan memperkuat perkembangan emosional.
- c. Sebagai alat melatih keterampilan dan ketangkasan gerak serta daya pikir anak.
- d. Sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan sosial anak.
- e. Sebagai alat untuk menumbuhkan perasaan senang dan memahami manfaat kesehatan.

5. Aspek-aspek Gerak Dasar Perkembangan Motorik Kasar

Dalam penelitian Reyna Damayanti, Harold dan Rosemary mengatakan bahwa perkembangan motorik kasar anak dapat berkembang dengan baik jika aspek-aspek dasar perkembangan motorik kasar anak dilatih sejak awal. Berikut adalah aspek-aspek dasar perkembangan motorik kasar (Sofia & Fatmawati, 2016).

1) Kekuatan

Kemampuan beberapa otot untuk menimbulkan tenaga sewaktu kontraksi. Contohnya, berjalan, berlari, melompat, melempar, memanjat, bergantung dan mendorong. Jika anak tidak memiliki kekuatan otot ini, maka anak tidak bisa melakukan aktivitas tersebut.

2) Kecepatan

Kecepatan dapat diartikan pada kemampuan tubuh dalam melakukan gerak sebanyak mungkin dengan waktu yang telah ditentukan.

Kecepatan dapat diartikan pula sebagai kemampuan tubuh melakukan suatu gerakan dengan waktu yang singkat. Contohnya berlari menuju tempat tertentu dengan cepat.

3) Power

Kemampuan seseorang dalam menggunakan kekuatan maksimum dengan waktu yang secepat-cepatnya.

4) Ketahanan

Hasil dari kapasitas psikologi siswa untuk menopang gerakan atas dalam satu periode. Contohnya berjongkok.

5) Kelincahan

Kemampuan seseorang mengubah posisi dan arah dalam waktu yang cepat dan tepat. Contohnya bermain kejar-kejaran dan menyentuh lawan kemudian bergantian dikejar, berlari berkelok-kelok dan sebagainya.

6) Keseimbangan

Kemampuan mempertahankan posisi tubuh dan equilibrium secara bersama-sama selama bergerak dan dalam keadaan tetap (stationer). Keseimbangan dipengaruhi oleh sistem indra yang bekerja secara bersamaan di dalam tubuh manusia. Jika salah satu mengalami gangguan maka akan terjadi gangguan keseimbangan. Keseimbangan terbagi menjadi 2, yakni keseimbangan statis dan dinamis. Keseimbangan statis merujuk pada menjaga keseimbangan tubuh seperti berdiri pada satu tempat. Sedangkan keseimbangan dinamis adalah keseimbangan untuk berpindah pada satu tempat ke tempat yang lain.

7) Koordinasi

Kemampuan anak untuk menyelesaikan tugas motorik secara cepat dan terarah. Menurut Larson (1974) menyatakan bahwa gerakan koordinasi meliputi kesempurnaan waktu antara otot dan sistem saraf. Bila koordinasi anak terlihat buruk, maka tingkat keterampilan motorik kasar yang dimilikinya masih rendah. Contohnya berjalan sambil

memantulkan bola ke lantai atau berlari melewati pancang kemudian diakhiri lompat, dan sebagainya.

8) Fleksibilitas

Rangkaian gerak dalam sendi dengan pergerakan dan keterbatasan badan atau bagian badan yang ditekuk atau diputar dengan alat fleksion dan peregangan otot. Jonath dan Krempel (1985) menyatakan bahwa fleksibilitas merupakan persyaratan yang diperlukan anatomi dalam berlangsungnya gerak dalam olahraga (Komaini, 2019).

9) Merayap dan merangkak lurus

Menurut Samsudin (2008) dalam penelitian Dwi Variestha merayap dan merangkak lurus menjadi salah satu karakter perkembangan motorik kasar pada anak karena mendukung untuk mengembangkan koordinasi antara mata, tangan, dan kaki (Ningtyas, 2023).

Aspek-aspek komponen motorik kasar di atas merupakan dasar dalam penyusunan kisi-kisi instrumen dan indikator penelitian. Dikutip dari Fitri Tadiastuti, bahwa mutohir menjelaskan hal serupa bahwa unsur-unsur keterampilan motorik kasar diantaranya : (a) Kekuatan adalah keterampilan sekelompok otot untuk menimbulkan tenaga sewaktu kontraksi, (b) koordinasi adalah keterampilan untuk mempersatukan atau memisahkan dalam satu tugas yang kompleks, dengan ketentuan bahwa gerakan koordinasi meliputi kesempurnaan waktu otot antara otot dengan sistem syaraf, (c) kecepatan adalah sebagai keterampilan yang berdasarkan kelentukan dalam satuan waktu tertentu, (d) keseimbangan adalah keterampilan seorang untuk mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi, (e) Kelincahan adalah keterampilan seseorang mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak dari titik ke titik lain. Penjabaran di atas dapat dipahami bahwa motorik kasar memiliki 5 unsur yaitu kekuatan, koordinasi, kecepatan, keseimbangan dan kelincahan (Tadiastuti, 2019).

B. Permainan dengan Media Cone (Penanda)

1. Konsep Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah unsur yang penting untuk perkembangan anak. Menurut Soetjaningsih (Soetjningsih, 2017 hlm. 2013) menyebutkan bahwa bagi anak bermain adalah seluruh aktivitas bekerja mereka, bermain bukan hanya mengisi waktu, namun juga merupakan kebutuhan anak sama halnya seperti makanan, perawatan, cinta dan kasih, dan lain-lain. Anak memerlukan berbagai variasi permainan untuk kesehatan mental, fisik dan perkembangan emosinya. Menurut Hurlock (2001, hlm. 138) menyebutkan bahwa metode dalam mempelajari perkembangan motorik sama pentingnya seperti membaca. Anak bisa saja siap dalam mempelajari kemampuan yang baru, namun jika metode yang dipakai tidak tepat, mereka bisa saja gagal dan di bawah tingkat efisiensi yang diharapkan. Ada beberapa metode yang dipakai dalam mengembangkan kemampuan motorik anak, salah satunya adalah *training*.

b. Fungsi dan Keuntungan Bermain

Dunia anak adalah dunia bermain. Melalui kegiatan bermain, semua aspek perkembangan anak ditumbuhkan sehingga anak-anak menjadi sehat sekaligus cerdas. Ketika bermain, anak-anak mempelajari hal penting, sebagai contoh dengan bermain dengan teman-teman mereka bisa mengasah rasa empatinya, belajar mengatasi penolakan, serta dapat mengelola emosi. Mengajak anak usia pra sekolah dapat mampu meningkatkan perkembangan mental dan kecerdasan anak bahkan jika anak tersebut mengalami malnutrisi. Selain mempengaruhi psikologis dan psikososialnya, bermain dapat melatih dan meningkatkan perkembangan fisiknya.

Dalam penelitian Ida Subardiah mengutip (Hockenberry & Wilson, 2007) Wong (1994, hlm. 270) serta Dian Andriana (2011, hlm. 53) yang menyebutkan fungsi dari bermain yakni :

- 1) Perkembangan sensomotor, meliputi : memperbaiki keterampilan motorik kasar dan halus secara koordinasi, meningkatkan perkembangan semua indra, mendorong eksplorasi pada sifat fisik, dan memberikan pelampiasan kelebihan energi.
- 2) Perkembangan intelektual, yaitu dengan memberikan sumber-sumber beraneka ragam untuk mempelajari eksplorasi dan manipulasi bentuk, ukuran, tekstur dan warna, pengalaman dalam angka, hubungan yang renggang dan konsep yang abstrak, kesempatan untuk mempraktekan dan memperluas kemampuan bahasa.
- 3) Perkembangan sosial ditandai dengan kemampuan interaksi dengan lingkungannya. Melalui bermain anak dapat belajar membentuk hubungan sosial dan menyelesaikan masalah, belajar saling memberi dan menerima, serta belajar pola perilaku dan sikap yang diterima masyarakat.
- 4) Kreativitas, memberikan saluran ekspresif untuk ide dan minat yang kreatif, memungkinkan fantasi dan imajinasi, meningkatkan perkembangan bakat dan minat.
- 5) Kesadaran Diri, dengan bermain anak belajar untuk mengembangkan kemampuannya dalam mengatur tingkah laku.
- 6) Nilai terapeutik, dengan bermain anak dapat melepaskan stress dan ketegangan yang dihadapi di lingkungan. Melalui bermain anak-anak dapat mengomunikasikan kebutuhan, rasa takut, dan keinginan mereka kepada pengamat yang tidak dapat mereka ekspresikan karena keterbatasan keterampilan bahasa mereka.

Berdasarkan fungsi bermain yang disebutkan oleh (Soetjiningsih, 2017 hlm. 217.) bahwa bermain memiliki beberapa fungsinya antara lain : membuang ekstra energi, mengoptimalkan pertumbuhan seluruh bagian tubuh; seperti tulang, otot dan organ-organ, aktivitas yang dilakukan dapat meningkatkan nafsu makan, anak belajar mengontrol diri, berkembangnya berbagai keterampilan yang akan berguna sepanjang hidupnya, meningkatkan daya kreatifitas, mendapat kesempatan menemukan arti dari

benda-benda di sekitar anak, mengatasi kemarahan, kekhawatiran, kedukaan, kesempatan belajar mengikuti aturan-aturan dan dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya

Berdasarkan beberapa fungsi dan keuntungan yang disebutkan maka anak usia prasekolah khususnya dengan gangguan motorik kasar membutuhkan bermain untuk melanjutkan proses perkembangan mereka. Berdasarkan yang disebutkan dalam Wong (2007, hlm. 1063), bahwa bermain sangat penting untuk kesejahteraan mental, emosional, dan sosial anak-anak. Seperti halnya kebutuhan perkembangan mereka, kebutuhan untuk bermain tidak berhenti bahkan saat anak-anak sakit (Hockenberry & Wilson, 2007).

2. Konsep Media Cone

a. Definisi

Penanda (*cone*) adalah salah satu alat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar anak yang dikemas dalam berbagai permainan menarik untuk anak-anak di sekolah maupun di rumah. *Cone* merupakan alat yang berupa kerucut di ujungnya yang sering kita lihat dan jumpai di jalan raya yang berfungsi sebagai pembatas atau pemisah kendaraan di parkir. *Cone* sangat mudah digunakan mulai dari cara pengambilan dan penyimpanan barang sampai dengan penyimpanannya. Media *cone* juga cukup aman untuk digunakan dengan keselamatan yang terjaga. Selama ini media *cone* masih jarang untuk digunakan dan dioptimalkan penggunaannya, di sinilah peran inovasi yang betul-betul menarik untuk mengembangkan aktivitas anak melalui media *cone*.

Aktivitas yang terdapat pada permainan dengan menggunakan media *cone* sendiri dapat berupa lari *zigzag*, melompat, merangkak dan menjaga keseimbangan serta ketahanan. Kegiatan tersebut dirancang dapat melatih keterampilan dan perkembangan motorik kasar pada anak serta merangsang sensitivitas sistem saraf dan ototnya.

b. Fungsi Media Cone (Penanda)

Seperti yang disebutkan di atas, media *cone* belum sepenuhnya maksimal dalam penggunaannya, padahal dari segi fungsi media *cone* memiliki banyak manfaat. Media *cone* dapat membantu anak dalam proses pembelajaran olahraga, kesehatan, serta kebugaran fisik anak-anak ; seperti untuk aktivitas gerak yang berhubungan dengan kecepatan (*speed*), aktivitas gerak yang berhubungan dengan kelincahan (*agility*), aktivitas gerak yang berhubungan dengan kekuatan (*strength*), dan juga juga yang berhubungan dengan daya tahan tubuh (*endurance*) serta aktivitas gerak yang berhubungan dengan kelenturan (*flexibility*) (Faruq, 2009).

Beberapa alasan mendasar mengapa media *cone* bisa dianggap penting untuk pengembangan kecerdasan gerak pada anak-anak dan juga untuk pembelajaran yakni sebagai berikut :

1. Dengan satu media *cone* bisa diperoleh beragam aktivitas gerak yang menyenangkan bagi anak-anak.
2. Sangat mudah, praktis dan aman serta sangat gampang dan relatif murah, penggunaan, dan penyimpanan di sekolah atau di rumah.
3. Dapat dikembangkan dengan berbagai fungsi, tidak hanya untuk permainan, bisa juga untuk penanda berbagai kegiatan lain, misalkan pembentukan kelompok.
4. Bisa digunakan di berbagai tempat di mana saja tergantung dari jenis kegiatan yang diinginkan.

3. Modifikasi Permainan Menggunakan Media Cone

Untuk memaksimalkan penggunaan media *cone* berikut adalah beberapa permainan yang dapat diterapkan dalam perkembangan motorik kasar. Permainan yang dijabarkan akan dimainkan oleh anak dengan berkesinambungan.

a) Zigzag Running (Berlari berkelak-kelok melewati cone)

Lari berkelok melewati rintangan merupakan gerakan yang menuntut kelincahan dan keseimbangan melalui kemampuan berhenti, mengubah arah dengan cepat.



Gambar 2. 1 Zigzag Running

Tata Cara Permainan

Media *cone* ditata lurus, anak-anak berada di belakang media *cone*, kemudian setiap anak berusaha berlari melewati *cone* dengan berkelok-kelok dan cepat. Aktivitas gerak ini membutuhkan kecepatan berlari yang maksimal sehingga akan diperoleh ukuran waktu yang cukup baik bagi kelincahan anak.

Aturan Keselamatan

Lakukan pemanasan pada kaki yang cukup sebelum aktivitas gerak ini, lakukan pula pengecekan pada lapangan yang digunakan pada kondisi yang baik atau tidak dalam keadaan basah sehingga lapangan tidak membahayakan keselamatan anak-anak.

Tujuan yang diharapkan

- Meningkatkan daya tahan tubuh (*endurance*).

- Mengembangkan kemampuan ketepatan (*accuracy*).
- Meningkatkan kelincahan dan keseimbangan.

b) Mendirikan *Cone*



Gambar 2. 2 Mendirikan *Cone*

Tata Cara Bermain

Penanda disusun di tengah lapangan. Kondisi *cone* yang berada di tengah lapangan dalam keadaan tidak tertata dengan baik. Cara melakukan aktivitas ini adalah, setelah anak melewati aktivitas lari zigzag sebelumnya, anak melanjutkan untuk mendirikan *cone* yang tidak tertata baik dengan menggunakan tangan, jadi posisi badan agak dibungkukan dengan menekukkan lutut yang diikuti dengan gerakan tangan yang cukup cepat.

Aturan Keselamatan

Lakukan pengecekan terhadap semua *cone* yang digunakan, dalam kondisi baik atau tidak, kondisi lapangan juga dalam keadaan baik dan tidak ada benda-benda yang membahayakan serta pastikan lapangan tidak dalam keadaan basah.

Tujuan yang Diharapkan

- Untuk meningkatkan kemampuan kelincahan anak

- Mengembangkan daya tahan
- Mengembangkan kecepatan gerak pada tangan dan kaki
- Koordinasi tangan dan kaki serta mata

c) ***Cone Jumping*** (Melompat melewati *cone*)



Gambar 2. 3 *Cone Jumping*

Tata Cara Permainan

Selanjutnya setelah melewati tantangan berdiriakn *cone* dengan cepat, anak-anak melanjutkan rintangan melewati *cone jumping*. Tata lurus media *cone* di lapangan sebanyak 4 pasang yang telah dimodifikasi menggunakan tongkat yang dipasangkan antara kedua *cone*. Antara *cone* satu dengan lainnya diberikan jarak ± 50 cm. Anak-anak melewatinya dengan cara melompat.

Aturan Keselamatan

Lakukan cara lompatan yang baik dan pendaratan yang baik saat melakukan aktivitas gerak ini. Anak-anak tidak perlu tergesa-gesa dalam melakukannya demi menyelesaikan lompatan, melainkan dengan cara yang tepat dan menggunakan kemampuan yang optimal agar

berhasil. Gunakan penanda yang kondisinya baik serta lakukan pengecekan terhadap lapangan yang digunakan.

Tujuan yang Diharapkan

- Untuk meningkatkan kemampuan otot-otot tungkai.
- Mengembangkan daya tahan (*endurance*)
- Mengembangkan ketepatan

d) *Cone Crawl* (Merangkak melewati *cone*)



Gambar 2. 4 Cone Crawl

Tata Cara Permainan

Step terakhir dalam modifikasi permainan menggunakan media *cone* ini adalah *crawl cone* atau merangkak melewati *cone*. Anak-anak melewati *cone* yang sudah dimodifikasi dan ditata di lapangan sebanyak 3 pasang. Antara *cone* satu dengan yang lain diberikan jarak ± 50 cm.

Aturan Keselamatan

Gunakan *cone* yang baik serta lakukan pengecekan terhadap lapangan yang digunakan, jangan sampai lapangan basah atau licin

sehingga membuat anak-anak dalam kondisi yang tidak aman dalam melakukan permainan.

Tujuan yang Diharapkan

- Meningkatkan keseimbangan gerak tangan dan kaki
- Melatih kekuatan tangan
- Mengembangkan koordinasi mata, tangan, dan kaki.

C. Penelitian Terkait

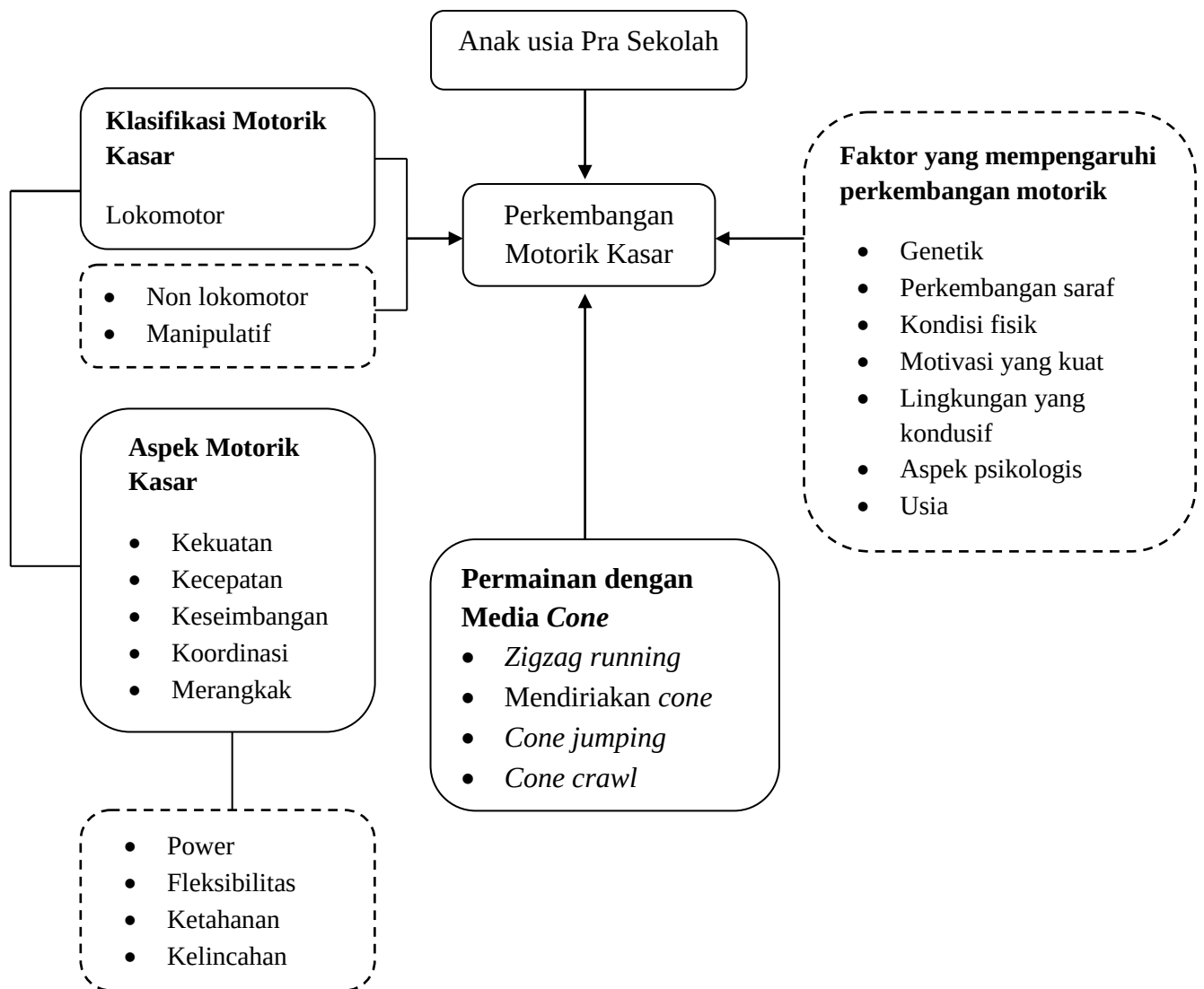
Penelitian mengenai media *cone* yang digunakan untuk melihat pengaruhnya terhadap perkembangan motorik kasar pada anak masih jarang dilakukan. Namun, beberapa ditemukan dari jurnal-jurnal yang diteliti di dalam negeri :

1. Yulianti, 2020 melakukan penelitian mengenai keefektifan media *cone* terhadap peningkatan kelincahan anak usia pra sekolah di masa pandemi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini berupa metode quasi experimental dan non-experimental pre dan post test one grup. Penelitian ini akan dilakukan selama 4 minggu. Sampel yang digunakan merupakan siswa siswi TK Darul Khair dengan rentang usia 4-6 tahun dengan populasi 64 anak dan sampel sebanyak 21 anak. Peneliti menggunakan uji *Wilcoxon* untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara media *cone* dengan kelincahan anak, setelah diteliti didapatkan bahwa terdapat peningkatan kelincahan anak dari pengaruh media *cone*.
2. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Kusayang, 2021), yaitu tentang pengaruh media *cone* terhadap keterampilan motorik kasar pada anak yang bertujuan untuk melihat pengaruh media *cone* terhadap keterampilan motorik kasar anak. Metode yang dilakukan adalah pendekatan kuantitatif, berbentuk quasi eksperimental. Terdapat kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen dengan menggunakan media *cone* mengalami peningkatan nilai daripada kelas kontrol yang hanya menggunakan tali. Berdasarkan perhitungan *t*-test diperoleh bahwa *t*hitung lebih besar dari *t*-tabel menunjukkan bahwa

terdapat pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan motorik kasar anak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *cone* (penanda) berpengaruh signifikan terhadap keterampilan motorik kasar anak.

D. Kerangka Teori

Kerangka teori (*theoretical framework*) adalah himpunan seluruh konsep dan gagasan yang diperoleh secara deduktif dari hasil studi pustaka, disusun secara sistematis untuk menjawab pertanyaan penelitian (Harlan & Sutjiati, 2018). Berikut adalah kerangka teori dalam penelitian ini.



Gambar 2. 5 Kerangka Teori

Sumber : (Harold dan Rosemary , 1976), Gallahue (1989), (Komaini, 2019).

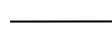
Keterangan :



: konten yang diteliti



: konten yang tidak diteliti



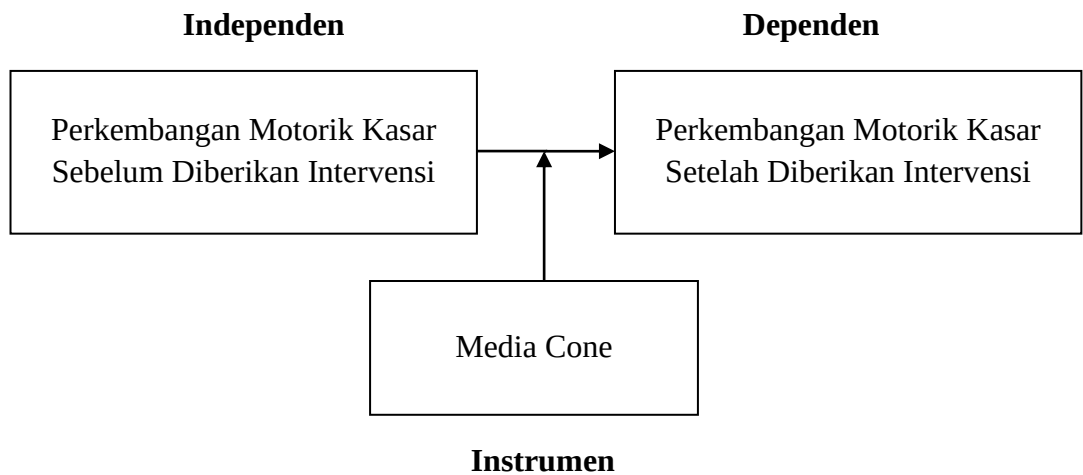
: konten yang berhubungan



: konten yang saling mempengaruhi

E. Kerangka Konsep Penelitian

Kerangka konsep (*conceptual framework*) adalah himpunan konsep dan gagasan yang akan digunakan sebagai kerangka pikir yang mendasari pelaksanaan kerja yang dilakukan oleh peneliti (Harlan & Sutjiati, 2018). Adapun kerangka konsep penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 2. 6 Kerangka Konsep

F. Variabel Penelitian

Variabel merupakan ukuran atau ciri yang dimiliki oleh anggota-anggota suatu kelompok yang berbeda dengan yang dimiliki oleh kelompok lain (Notoatmodjo, 2018).

1. Variabel Independen

Variabel yang menjadi keterangan situasi masalah atau yang dapat mempengaruhi (sebab) perubahan atau timbulnya variabel dependen. Dalam penelitian ini yang merupakan variabel independen adalah

Perkembangan Motorik Kasar Sebelum Diberikan Intervensi. (Sutriyawan, 2021).

2. Variabel Dependen

Variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel independen. Dalam penelitian ini yang merupakan variabel dependen adalah perkembangan motorik anak setelah diberikan intervensi permainan dengan media *cone*. (Sutriyawan, 2021).

G. Hipotesis

Dalam suatu penelitian, hipotesis merupakan jawaban sementara penelitian, patokan duga, atau dalil sementara yang kebenarannya akan dibuktikan dalam penelitian tersebut (Notoatmodjo, 2018). Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Ha : Terdapat pengaruh perkembangan motorik kasar pada anak usia pra sekolah di TK Az Zahra setelah diberikan intervensi.

H. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah uraian tentang batasan variabel yang dimaksud atau tentang apa yang diukur oleh variabel yang bersangkutan (Notoatmodjo, 2018). Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 2. 1
Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Cara Ukur	Hasil Ukur	Skala
Dependen					
Perkembangan Motorik kasar setelah diberikan intervensi	Hasil pengukuran kemampuan anak setelah dalam melibatkan kerja otot-otot besar seperti tangan untuk bergerak dan kaki untuk berjalan yang meliputi : a) Kekuatan	Lembar Observasi dan <i>stopwatch</i> .	Observasi dan Pengukuran	Dinyatakan dalam skor 1-5 : Belum berkembang 6-10 : Mulai berkembang 11-15 : Berkembang	Interval

b) Kecepatan	Sesuai Harapan
c) Keseimbangan	
d) Koordinasi	16-20 : Berkembang
e) Merangkak/ Merayap	Sangat Baik
Setelah diberikan intervensi.	

Indenden

Perkembangan Motorik Kasar Sebelum Diberikan Intervensi	Hasil pengukuran kemampuan anak setelah dalam melibatkan kerja otot-otot besar seperti tangan untuk bergerak dan kaki untuk berjalan yang meliputi :	Lembar Observasi dan Stopwatch.	Observasi dan Pengukuran	Dinyatakan dalam skor	Interval
	a) Kekuatan			1-5 : Belum berkembang	
	b) Kecepatan			6-10 : Mulai berkembang	
	c) Keseimbangan			11-15 : Berkembang Sesuai Harapan	
	d) Koordinasi			16-20 : Berkembang Sangat Baik	
	e) Merangkak/ Merayap				
Sebelum diberikan intervensi.					