



# KEMAMPUAN MOTORIK

## ANAK USIA DINI

**Dr. Anton Komaini, S.Si., M.Pd.**



**KEMAMPUAN  
MOTORIK  
ANAK USIA DINI**



# **KEMAMPUAN MOTORIK**

## **ANAK USIA DINI**

**Dr. Anton Komaini, S.Si., M.Pd.**



RAJAWALI PERS  
Divisi Buku Perguruan Tinggi  
PT RajaGrafindo Persada  
D E P O K

*Perpustakaan Nasional: Katalog dalam Terbitan (KDT)*

**Anton Komaini**

Kemampuan Motorik Anak Usia Dini/Anton Komaini.  
—Ed. 1.—Cet. 1.—Depok: Rajawali Pers, 2018.  
xiv, 200 hlm., 23 cm  
Bibliografi: hlm. 187  
ISBN 978-602-425-829-0

Hak cipta 2018, pada penulis

---

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi buku ini dengan cara apa pun, termasuk dengan cara penggunaan mesin fotokopi, tanpa izin sah dari penerbit

---

**2019. 2241 RAJ**

**Dr. Anton Komaini, S.Si.,M.Pd.**

***KEMAMPUAN MOTORIK ANAK USIA DINI***

---

Cetakan ke-1, Desember 2018

---

Hak penerbitan pada PT RajaGrafindo Persada, Depok

---

Desain cover oleh octiviena@gmail.com

---

Dicetak di Rajawali Printing

---

**PT RAJAGRAFINDO PERSADA**

Anggota IKAPI

*Kantor Pusat:*

Jl. Raya Leuwinanggung No. 112, Kel. Leuwinanggung, Kec. Tapos, Kota Depok 16956

Tel/Fax : (021) 84311162 – (021) 84311163

E-mail : [rajapers@rajagrafindo.co.id](mailto:rajapers@rajagrafindo.co.id) [Http://www.rajagrafindo.co.id](http://www.rajagrafindo.co.id)

*Perwakilan:*

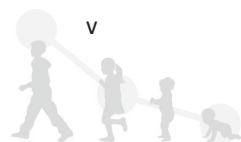
**Jakarta**-16956 Jl. Raya Leuwinanggung No. 112, Kel. Leuwinanggung, Kec. Tapos, Depok, Telp. (021) 84311162. **Bandung**-40243, Jl. H. Kurdi Timur No. 8 Komplek Kurdi, Telp. 022-5206202. **Yogyakarta**-Perum. Pondok Soragan Indah Blok A1, Jl. Soragan, Ngestiharjo, Kasihan, Bantul, Telp. 0274-625093. **Surabaya**-60118, Jl. Rungkut Harapan Blok A No. 09, Telp. 031-8700819. **Palembang**-30137, Jl. Macan Kumbang III No. 10/4459 RT 78 Kel. Demang Lebar Daun, Telp. 0711-445062. **Pekanbaru**-28294, Perum De' Diandra Land Blok C 1 No. 1, Jl. Kartama Marpoyan Damai, Telp. 0761-65807. **Medan**-20144, Jl. Eka Rasmi Gg. Eka Rossa No. 3A Blok A Komplek Johor Residence Kec. Medan Johor, Telp. 061-7871546. **Makassar**-90221, Jl. Sultan Alauddin Komp. Bumi Permata Hijau Bumi 14 Blok A14 No. 3, Telp. 0411-861618. **Banjarmasin**-70114, Jl. Bali No. 31 Rt 05, Telp. 0511-3352060. **Bali**, Jl. Imam Bonjol Gg 100/V No. 2, Denpasar Telp. (0361) 8607995. **Bandar Lampung**-35115, Jl. P. Kemerdekaan No. 94 LK I RT 005 Kel. Tanjung Raya Kec. Tanjung Karang Timur, Hp. 082181950029.



## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur ke hadirat Allah Swt., yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan buku *Kemampuan Motorik Anak Usia Dini*. Buku ini ditujukan agar pembaca memiliki pemahaman tentang konsep dan perkembangan kemampuan motorik anak usia dini. Pemahaman tentang konsep dan perkembangan kemampuan motorik bisa dijadikan sebagai dasar untuk memantau dan mengevaluasi pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik anak dan juga sebagai bentuk pencegahan beberapa ancaman patologis pada anak akibat keterlambatan perkembangan motorik, antara lain: koordinasi gerak yang tidak seimbang, gangguan fungsi pancaindra, cacat tubuh, dan kegemukan (obesitas). Buku ini juga dilengkapi dengan model pengembangan kemampuan motorik dengan menggunakan metode permainan tradisional yang bisa diterapkan di Taman Kanak-kanak.

Masa lima tahun pertama adalah masa emas (*golden age*) bagi perkembangan motorik anak. Masa kecil sering disebut sebagai “saat ideal” untuk mempelajari kemampuan motorik. Gerak merupakan sifat kehidupan dan gerak tersebut



mengalami perubahan hal ini dapat kita amati dari sejak manusia lahir sampai dewasa. Dari gerak bebas yang tidak bermakna menjadi gerak yang terarah dan memiliki makna, dari gerak kasar menjadi halus, dari yang tidak beraturan menjadi beraturan. Banyak jenis dan bentuk gerakan yang perlu dipelajari, dibina dan disesuaikan dengan kebutuhan diri, dan perkembangan.

Kemampuan motorik penting dikembangkan karena, sejalan pengembangan Kemampuan motorik, maka juga akan dapat berperan dalam mengembangkan kemampuan anak lain seperti perkembangan fisiologis, perkembangan sosio-emosional, dan perkembangan kognitif. Buku ini dapat tersusun dengan baik karena bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Keluarga, Pimpinan dan rekan sejawat Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang (FIK UNP), dan pihak-pihak lain yang tidak bisa penulis ucapkan satu per satu. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk buku ini. Semoga buku ini bermanfaat untuk kita semua.

Padang, Januari 2019

Anton Komaini, dkk.





# DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b>	v
<b>DAFTAR ISI</b>	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	xi
<b>DAFTAR TABEL</b>	xiii
<b>BAB 1 PENDIDIKAN USIA DINI</b>	<b>1</b>
A. Pendahuluan	1
B. Usia Emas	2
C. Konsep Perkembangan Motorik	4
<b>BAB 2 KEMAMPUAN MOTORIK PADA ANAK-ANAK</b>	<b>15</b>
A. Pengantar	15
B. Definisi Kemampuan Motorik	16
C. Unsur-Unsur Kemampuan Motorik	22
D. Pembagian Kemampuan Motorik	26
<b>BAB 3 TAHAP PERKEMBANGAN MOTORIK</b>	<b>35</b>
A. Tahapan Perkembangan	35
B. Klasifikasi dan Persentase Keterampilan Motorik Anak Pra-Tk dan TK	38

<b>BAB 4 FUNGSI KETERAMPILAN MOTORIK</b>	<b>41</b>
A. Pendahuluan	41
B. Pengaruh Perkembangan Motorik	42
<b>BAB 5 FAKTOR-FAKTOR YANG Memengaruhi PERKEMBANGAN KETERAMPILAN MOTORIK</b>	<b>45</b>
A. Pendahuluan	45
B. Faktor Yang Memengaruhi Kemampuan Motorik	45
1. Faktor Genetik	45
2. Gizi	46
3. Perbedaan Latar Belakan Budaya	46
4. Kegiatan Bermain	46
5. Pola Asuh	47
6. Lingkungan Sosial	47
7. Susunan Syaraf	48
<b>BAB 6 KEDUDUKAN MOTORIK PADA MURID TAMAN KANAK-KANAK</b>	<b>49</b>
A. Pendahuluan	49
B. Model Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak	52
<b>BAB 7 KAITAN KONDISI EKONOMI KELUARGA DENGAN PERKEMBANGAN MOTORIK</b>	<b>59</b>
A. Pengertian Kondisi Ekonomi	59
B. Kaitan Tingkatan Kondisi Ekonomi Dengan Motorik	62
C. Dinamika Kondisi Ekonomi Pada Keluarga	64
D. Hasil Penelitian Tentang Hubungan Ekonomi dengan Kemampuan Motorik	69



<b>BAB 8 AKTIVITAS BEMAIN ANAK</b>	<b>75</b>
A. Pengertian Aktivitas Bermain Anak	75
B. Fungsi Aktivitas Bermain Bagi Anak	77
C. Bentuk-bentuk aktivitas bermain	79
D. Tipe dan tempat bermain	80
E. Lingkungan Bermain	82
F. Hasil Penelitian tentang Hubungan Aktivitas Bermain dengan Kemampuan Motorik	88
<b>BAB 9 KAITAN STATUS GIZI DENGAN MOTORIK</b>	<b>91</b>
A. Pengertian Status Gizi	91
B. Sumber Gizi	92
C. Fungsi Status Gizi	94
D. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Status Gizi	95
E. Penilaian Status Gizi	96
F. Hasil Penelitian Kaitan antara Gizi dengan Kemampuan Motorik	100
<b>BAB 10 HUBUNGAN POLA ASUH DAN LATAR BELAKANG PENDIDIKAN ORANG TUA DENGAN KEMAMPUAN MOTORIK</b>	<b>103</b>
A. Pola Asuh	103
B. Gaya Pengasuhan	107
C. Latar Belakang Pendidikan Orang Tua	110
D. Jenis-Jenis Pendidikan	112
E. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Pendidikan	113
F. Peranan Orang Tua Dalam Mendidik Anak	114
<b>BAB 11 INSTRUMEN KETERAMPILAN GERAK DASAR UNTUK ANAK USIA DINI</b>	<b>117</b>
A. Definisi Konseptual	117
B. Definisi Operasional	117



C. Kisi-Kisi Instrumen tes Keterampilan Gerak Dasar Anak Usia Dini	118
D. Jenis Instrumen Variabel Keterampilan Gerak dasar	119
E. Hasil Uji Coba Instrumen Variabel Keterampilan Gerak Dasar	120
<b>BAB 12 MODEL PEMBELAJARAN MOTORIK UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL</b>	<b>123</b>
A. Pendahuluan	123
B. Model Permainan Tradisional	128
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>187</b>
<b>BIODATA PENULIS</b>	<b>199</b>





## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.</b>	Skema Gerakan Dasar	28
<b>Gambar 2.</b>	<i>Knee lock at beginning and end of stance phase when walking</i>	29
<b>Gambar 3.</b>	<i>Sequence of pictures to illustrate differences in movement mechanics for running</i>	30
<b>Gambar 4.</b>	<i>Sequence of pictures to illustrate differences in movement mechanics for jumping</i>	31
<b>Gambar 5.</b>	<i>Sequence of pictures to illustrate differences in movement mechanics in four phases proposed by Wild</i>	32
<b>Gambar 6.</b>	Catch	33
<b>Gambar 7.</b>	Tahapan Perkembangan Motorik	36
<b>Gambar 8.</b>	Fase Perkembangan Anak	39
<b>Gambar 9.</b>	Pengaruh Lingkungan pada Tumbuh Kembang	68
<b>Gambar 10.</b>	Model Interelasi Tumbuh Kembang Anak	68
<b>Gambar 11.</b>	Faktor Sosial Ekonomi yang memengaruhi Pertumbuhan pada Anak	70
<b>Gambar 12.</b>	Sketsa Permainan Tampuruang Karambia	130



<b>Gambar 13.</b>	Pelaksanaan Permainan Tampurung Karambia	131
<b>Gambar 14.</b>	Permainan Tampurung Karambia	132
<b>Gambar 15.</b>	Sketsa Permainan Ula-Ula	133
<b>Gambar 16.</b>	Pelaksanaan Permainan Ula-Ula	135
<b>Gambar 17.</b>	Pelaksanaan Permainan Ula-Ula	135
<b>Gambar 18.</b>	Sketsa Permainan Susun Tingkek	137
<b>Gambar 19.</b>	Pelaksanaan Permainan Susun Tingkek	138
<b>Gambar 20.</b>	Sketsa Permainan Kambiang-Kambiangan	140
<b>Gambar 21.</b>	Pelaksanaan Permainan kambiang-kambiangan	142
<b>Gambar 22.</b>	Sketsa Permainan Lompek Tali	143
<b>Gambar 23.</b>	Pelaksanaan Permainan Lompek Tali	145
<b>Gambar 24.</b>	Permainan Lompek Tali	145
<b>Gambar 25.</b>	Sketsa Permainan Bakiak	147
<b>Gambar 26.</b>	Pelaksanaan Permainan Bakiak	148
<b>Gambar 27.</b>	Permainan Bakiak	149
<b>Gambar 28.</b>	Sketsa Permainan Kudo-Kudo	150
<b>Gambar 29.</b>	Pelaksanaan Permainan Kudo-Kudo	152
<b>Gambar 30.</b>	Sketsa Permainan Lubang Mancik	153
<b>Gambar 31.</b>	Sketsa Permainan Engklek Lempar Bola	156
<b>Gambar 32.</b>	Sketsa Permainan Kapocong	159
<b>Gambar 33.</b>	Sketsa Permainan Lari Lempar Tangkap Bola	161
<b>Gambar 34.</b>	Permainan Rangkul Loncat	163
<b>Gambar 35.</b>	Permainan Sama Warna	165
<b>Gambar 36.</b>	Permainan Shuttle Run With Ball	167
<b>Gambar 37.</b>	Permainan Enggrang	170
<b>Gambar 38.</b>	Lintasan Permainan Engrang	170
<b>Gambar 39.</b>	Engrang Kayu	171
<b>Gambar 40.</b>	Permainan Gobak Sodor	175
<b>Gambar 41.</b>	Lapangan Permainan Gobak Sodor	175
<b>Gambar 42.</b>	Permainan Ye Ye	184





## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1.</b>	Teori Pendidikan Jasmani	38
<b>Tabel 2.</b>	Hasil Observasi Pada TK di Kota Padang	52
<b>Tabel 3.</b>	Variabel Instrumen Keterampilan Gerak Dasar	118
<b>Tabel 4.</b>	Jenis Instrumen Variabel Keterampilan Gerak dasar	119



[Halaman ini sengaja dikosongkan]

# 1



## PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

### A. Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu pilar utama dalam pembangunan nasional. Melalui pendidikan bisa mempersiapkan sumber daya manusia yang bermutu baik. Sesuai dengan visi pembangunan nasional, pada dasarnya berdasarkan paradigma pembangunan manusia seutuhnya yang meletakkan manusia sebagai subjek yang memiliki potensi untuk mengaktualisasikan potensi dirinya secara optimal. Berkaitan dengan itu, pendidikan diarahkan untuk mengembangkan kecerdasan secara menyeluruh, yang meliputi kemampuan kognitif, sosial, emosional, estetis dan kinestetis, afektif dan psikomotorik.

Salah satu program pemerintah dalam mewujudkan sasaran pembangunan pendidikan Nasional adalah pembinaan pendidikan prasekolah. Pendidikan prasekolah ditekankan kepada bentuk pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) yang terdapat di jalur pendidikan sekolah. TK adalah suatu lembaga pendidikan prasekolah bagi anak yang berusia 3-6 Tahun.

Samsudin (2008) menjelaskan Pendidikan Taman Kanak-Kanak adalah lembaga pendidikan prasekolah

sebelum memasuki lembaga pendidikan Sekolah Dasar (SD) yang melibatkan anak didiknya berkisar pada usia 4 s.d 6 tahun, dengan lama pendidikan berkisar antara 1 s.d 2 tahun. Pendidikan ini bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian, dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Zainal (2011) mengatakan fungsi pendidikan Taman Kanak-kanak adalah untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, perilaku, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta anak didik serta untuk pertumbuhan perkembangan selanjutnya. Berdasarkan kutipan di atas, dapat dilihat bahwa dalam pelaksanaan pendidikan di TK banyak manfaat yang dapat diambil oleh murid-murid, dengan adanya pendidikan TK, maka murid berkesempatan untuk mengenal peraturan dan menanamkan disiplin, murid bisa mengenal alam sekitar. Selain itu juga dengan adanya pendidikan TK, maka anak dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi, bersosialisasi dan mengembangkan kreativitas.

## **B. Usia Emas**

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini merupakan masa keemasan (*golden age*) di mana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Perlu disadari bahwa masa-masa awal kehidupan anak, termasuk anak TK, merupakan masa terpenting dalam rentang kehidupan seseorang anak. Pada masa ini pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang pesat. Pendidikan TK diberikan pada anak agar dapat berkembang secara optimal. Mengingat pentingnya masa ini, maka peran stimulasi berupa penyediaan lingkungan yang kondusif harus disiapkan oleh



para pendidik, baik orang tua, guru, pengasuh ataupun orang dewasa lain yang ada di sekitar anak, sehingga anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan seluruh potensinya. Potensi yang dimaksud meliputi aspek moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian, kemampuan berbahasa, kognitif, fisik/motorik, dan seni.

Upaya pengembangan harus dilakukan melalui kegiatan bermain agar tidak membuat anak kehilangan masa bermainnya. Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, bermain juga membantu anak mengenal dirinya, dengan siapa ia hidup, serta lingkungan tempat di mana ia hidup. Melalui bermain anak memperoleh kesempatan untuk berkreasi, bereksplorasi, menemukan, dan mengekspresikan perasaannya.

Masa lima tahun pertama adalah masa emas (*golden age*) bagi perkembangan motorik anak. Masa kecil sering disebut sebagai “saat ideal” untuk mempelajari kemampuan motorik. Untuk ini ada sejumlah alasan, pertama karena tubuh anak lebih lentur ketimbang tubuh remaja atau orang dewasa, sehingga anak lebih mudah menerima semua pelajaran, kedua, anak belum banyak memiliki keterampilan yang akan berbenturan dengan keterampilan yang baru dipelajarinya, maka bagi anak mempelajari keterampilan baru lebih mudah, ketiga, secara keseluruhan anak lebih berani pada waktu kecil ketimbang telah besar, oleh karena itu, mereka lebih berani mencoba sesuatu yang baru. Hal yang demikian menimbulkan motivasi yang diperlukan untuk belajar.

Pada usia ini anak memiliki kemampuan untuk belajar yang luar biasa khususnya pada masa kanak-kanak awal. Mengingat usia dini merupakan usia emas maka pada masa itu perkembangan anak harus dioptimalkan. Perkembangan anak usia dini sifatnya holistik, yaitu dapat berkembang optimal apabila sehat badannya, cukup gizinya dan didik secara baik dan benar. Anak berkembang dari berbagai aspek



yaitu berkembang fisiknya, baik gerak dasar maupun halus, berkembang aspek kognitif, aspek sosial dan emosional.

Anak-anak pada usia dini sangat energik dan tidak mengenal diam, mereka selalu ingin bergerak, lari-lari loncat-loncat, naik dan sebagainya. Sedangkan untuk menunjukkan tanda-tanda kelelahan, dapat terlihat jika itu mereka mudah tersinggung. Keterampilan gerak yang berbeda antara individu satu dengan individu lainnya memainkan peran yang berbeda pula dalam penyesuaian sosial dan pribadi anak. Sebagai contoh melalui keterampilan motorik seorang anak akan tampil lebih mandiri, bisa mengerjakan pekerjaan sendiri secara tuntas. Dengan kemandiriannya dapat memiliki rasa percaya diri yang tinggi dan mampu menjadikan anak memiliki konsep diri yang baik dalam pergaulan dengan anak yang lain.

### **C. Konsep Perkembangan Motorik**

Pada usia dini keadaan fisik maupun segala kemampuan anak sedang berkembang cepat. Adapun ciri-ciri perkembangan kemampuan anak TK meliputi: perkembangan motorik, bahasa dan berpikir, sosial. Perkembangan motorik disebabkan oleh bertambah matangnya perkembangan otak yang mengatur sistem saraf (neuromuscular) memungkinkan anak-anak usia TK lebih lincah dan aktif.

Perkembangan bahasa dan berpikir disebabkan karena adanya pematangan organ bicara dan fungsi berpikir yang dibantu oleh lingkungan. Sedangkan sosial anak semakin nyata dengan adanya pergaulan dengan anak yang lain, dengan bertambahnya luas sosial anak semakin punya keinginan untuk melakukan bermacam-macam kegiatan yang pada intinya menuntut susunan energi baru.

Menurut Sujiono (2005) tujuan pengembangan motorik anak usia dini, adalah untuk membantu mengembangkan kemampuan fisik motorik anak dalam melatih gerak dasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola dan mengontrol



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

Pada pendidikan usia dini, proses perkembangan sensori-motorik haruslah mendapat perhatian pendidik dengan benar. Salah satu faktor keberhasilan pendidikan usia dini, yaitu melibatkan pendidikan jasmani/aktivitas gerak dasar sebagai pembentuk dan penyetel pertumbuhan otot, tulang, dan sistem syaraf anak. Pendidik yang menangani masalah ini harus mengetahui sistem kerja motorik anak saat bergerak, berjalan, berlari, mengangkat, atau melompat.

Membicarakan gerak pada anak usia dini menjadi menarik, karena aktivitas atau kondisi bergerak pada anak usia dini tinggi (dominan), hasil pengamatan 70-80% anak TK melakukan gerak pada proses belajarnya yang menggunakan pendekatan bermain. Berdasarkan pada keadaan aktivitas siswa TK yang begitu aktif, maka masalah gerak dan belajar gerak menjadi sangat penting dan harus mendapat perhatian khusus. Penanaman gerak/motorik yang benar sangat penting, sebab akan memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan anak, Samsudin (2008).

Berdasarkan uraian di atas, salah satu komponen yang penting untuk dikembangkan bagi murid dalam pendidikan usia dini adalah kemampuan motorik. Kemampuan motorik diartikan sebagai kualitas unjuk kerja/tampilan seseorang yang dapat mempermudah dalam melakukan keterampilan gerak. Kemampuan motorik juga merupakan kualitas umum yang dapat ditingkatkan melalui aktivitas gerak. Pengembangan motorik ini dilakukan dengan bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar dan gerakan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan keterampilan tubuh dan koordinasi serta meningkatkan keterampilan tubuh.



Kiram (2000) mengatakan bahwa gerak merupakan unsur pokok kehidupan manusia. Tanpa gerak, manusia menjadi kurang sempurna dan dapat menyebabkan kelainan dalam tubuh maupun organ-organnya. Oleh karena itu, gerak menjadi kebutuhan yang sangat penting seperti kebutuhan hidup lainnya yang dapat membantu kelangsungan hidup. Menurut Kiram gerak merupakan sesuatu yang sangat vital dan mempunyai nilai yang sangat strategis bagi manusia dalam kehidupannya, dikatakan vital karena melalui gerak manusia dapat mengatasi berbagai persoalan dalam hidupnya. Tanpa gerak, manusia merupakan manusia yang sangat lemah dan mempunyai tingkat ketergantungan yang sangat tinggi terhadap lingkungannya.

Gerak merupakan sifat kehidupan dan gerak tersebut mengalami perubahan hal ini dapat kita amati dari sejak manusia lahir sampai dewasa. Dari gerak bebas yang tidak bermakna menjadi gerak yang terarah dan memiliki makna, dari gerak kasar menjadi halus, dari yang tidak beraturan menjadi beraturan. Banyak jenis dan bentuk gerakan yang perlu dipelajari, dibina dan disesuaikan dengan kebutuhan diri, perkembangan dan bahkan norma sosialnya.

Secara langsung perkembangan fisik seorang anak menentukan keterampilan anak dalam bergerak, sedangkan secara tidak langsung pertumbuhan dan perkembangan fisik memengaruhi bagaimana anak memandang kemampuan dirinya sendiri. Perkembangan fisik erat kaitannya dengan perkembangan motorik yaitu perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi.

Pada anak terdapat dua komponen kemampuan gerak yang perlu dikembangkan, yaitu keterampilan gerak dasar dan motorik halus. keterampilan gerak dasar yaitu gerakan yang dilaksanakan dengan menggunakan otot-otot besar, aktivitas yang dilakukan seperti: berjalan, berlari, melompat dengan



dua kaki, dan melompati rintangan. Sedangkan Motorik Halus adalah gerakan yang dilaksanakan oleh kerja dari otot-otot kecil, aktivitas yang dilakukan seperti: menggantung, menempel, meronce, merobek, menyusun balok menjadi suatu bentuk yang representatif, menggambar, mewarnai, dan menulis.

Setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Ada anak yang memiliki keterampilan gerak dasar yang baik dan ada juga yang masih kurang. Bagi anak yang kurang mampu melakukan gerakan gerak dasar seperti gerakan lokomotor, gerakan nonlokomotor, dan gerakan manipulatif, dapat diberikan latihan seperti melompat, memanjat, berlari, berjalan. Bagi anak yang belum mampu melaksanakan kegiatan motorik halus, dapat diberikan latihan seperti melipat, membentuk, dan sebagainya. Perbedaan secara umum antara gerak dasar dengan motorik halus dapat dilihat pada koordinasinya dan biomekanikanya.

Keterampilan gerak dasar penting dikembangkan karena, sejalan pengembangan keterampilan gerak dasar, maka juga akan dapat berperan dalam mengembangkan kemampuan anak lain seperti perkembangan fisiologis, perkembangan sosio-emosional, dan perkembangan kognitif.

Dari segi fisiologis, pentingnya anak bergerak atau berolahraga akan meningkatkan kekuatan otot, kelentukan, keseimbangan, dan koordinasi tubuh, meningkatkan kerja visual, mengembangan gerakan yang lebih kompleks seperti berlari, melompat, dan melempar, selain itu menjaga anak agar tidak mendapat masalah dengan jantungnya, karena sering dan rutinnya anak bergerak, maka kegiatan tersebut juga menstimulasi semua proses fisiologis anak seperti peningkatan sirkulasi darah dan pernapasannya.

Dari segi sosial dan emosional, seorang anak yang mempunyai kemampuan motorik yang baik akan mempunyai rasa percaya diri yang besar, mendorong untuk bekerja sama,



mendorong jalinan persahabatan, meningkatkan pembelajaran tentang konsekuensi dari tingkah laku, membangun kepercayaan diri, meningkatkan rasa keberhasilan, mengatasi rasa cemas dan depresi, meningkatkan kemampuan mengatasi tekanan, dan meningkatkan disiplin diri dan kontrol diri. Dari sisi kognitif, Adanya kemampuan motorik anak menumbuhkan kreativitas dan imajinasi anak, meningkatkan koneksi otak mengembangkan kemampuan berbicara dan berbahasa, meningkatkan daya ingat dan konsentrasi, dan mampu mengemukakan ide.

Proses tumbuh kembang kemampuan gerak seseorang anak disebut perkembangan motorik. Keterampilan gerak ini pada dasarnya berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot. Setiap gerakan yang dilakukan seorang anak, sesederhana apa pun, sebenarnya merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak. Karena proses kematangan masing-masing anak tidak selalu sama, maka laju perkembangan antara anak satu dengan yang lainnya bisa saja berbeda. Pembentukan kualitas SDM yang optimal, baik sehat secara fisik maupun psikologis bergantung dari proses tumbuh dan kembang pada usia dini. Pada lima tahun pertama kehidupan, anak mengalami perkembangan yang pesat pada semua bidang perkembangan.

Berbagai manfaat bisa diperoleh anak ketika ia semakin terampil menguasai gerakan motoriknya. Selain kondisi badan, juga sehat karena anak banyak bergerak, ia juga jadi lebih mandiri dan percaya diri. Anak semakin yakin dalam mengerjakan segala sesuatu karena sadar akan kemampuan fisiknya. Anak-anak yang baik perkembangan motoriknya, biasanya juga mempunyai keterampilan sosial positif. Mereka akan senang bersama teman-temannya karena dapat mengimbangi gerak teman sebayanya, seperti berlompat-lompatan dan berkejar-kejaran.



Mengoptimalkan kemampuan anak perlu dukungan fasilitas, sarana dan prasarana serta guru yang kreatif dan inovatif dalam hal-hal baru. Saat ini masih banyak anak yang mengalami kesulitan dan mengoptimalkan kemampuannya. Oleh sebab itu, bermain sangat berperan penting dalam membantu guru dan anak untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Prinsip pendidikan di Taman Kanak-kanak adalah bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Dengan penerapan prinsip tersebut anak diharapkan akan terhindar dari ketegangan fisik dan mental, sebaliknya tanpa disadari anak telah melakukan kegiatan belajar dengan penuh ceria. Suasana bermain yang menyenangkan, selain memicu kreativitas juga akan menumbuhkan kemandirian dan rasa percaya diri pada anak, dengan tumbuhnya rasa percaya diri berbagai potensi anak pun akan dapat berkembang secara optimal.

Faktor yang memengaruhi perkembangan gerak, antara lain, genetik, lingkungan, stimuli, dan status gizi, Rosidi (2012). Menurut Patmonodewo (2000) pertumbuhan dipengaruhi oleh jumlah dan macam makanan yang dikonsumsi tubuh. Hubungan antara makanan yang dikonsumsi tubuh dan pertumbuhan badan menjadi perhatian para ahli gizi, sedangkan perkembangan dipengaruhi oleh pola interaksi anak dengan lingkungan.

Secara rinci Mutohir dan Gusril (2004) menguraikan bahwa proses pengembangan keterampilan motorik, dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain: (1) faktor mekanik terdapat unsur-unsur yaitu: (a) faktor keseimbangan yang terdiri dari pusat gaya, garis gaya, dan dasar penyokong badan; (b) faktor pemberi daya yang terdiri dari gerak yang lamban, percepatan, aktivitas/reaksi; (c) faktor penerima daya yang terdiri dari: daerah permukaan dan jarak; (d) kemampuan lokomotor terdiri dari fase refleks, fase belum sempurna, fase dasar, dan fase spesialisasi; (e) kemampuan manipulatif; (f)



kemampuan yang stabil, (2) faktor fisik terdapat unsur-unsur sebagai berikut: (a) faktor kesegaran jasmani yang terdiri dari kekuatan, daya tahan aerobik, daya tahan, kelentukan, komposisi tubuh; (b) faktor kesegaran gerak (motor fitness) terdiri dari kecepatan, kelincahan, koordinasi, keseimbangan dan daya ledak (*power*).

Lebih lanjut Yamin dan Sanan (2012) menyampaikan pendapat tentang faktor yang memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak yaitu: faktor bawaan dan faktor lingkungan, yang dimaksud dengan faktor bawaan adalah sifat yang diturunkan oleh kedua orang tuanya, misalnya bentuk wajah, warna kulit, tinggi badan dan lain sebagainya. Sedangkan faktor lingkungan adalah pengaruh luar yang memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut, misalnya; kesehatan, gizi, pola asuh, pendidikan dan lain sebagainya.

Lebih lanjut Gusril (2009) menjelaskan tentang faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan individu setelah lahir adalah: faktor genetik (*heredity*/bawaan), faktor eksternal yang terdiri: pengaruh gizi, suku bangsa, kegiatan fisik, sistem hormon pertumbuhan, penyakit, iklim, kondisi ekonomi, kondisi psikososial, perubahan dunia dan globalisasi.

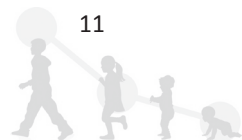
Faktor keturunan (genetik) cukup memengaruhi keterampilan gerak dasar anak, keturunan bertanggung jawab terhadap struktur fisik, tinggi postur, waktu kerusakan gigi, mata dan warna rambut, kepribadian dan juga inteligensia. bagaimanapun juga, semua sifat dan karakteristik ini dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor lingkungan seperti terhadap postur tubuh, dan dengan keadaan struktur fisik, akan berpengaruh dengan keterampilan gerak dasar. Manusia lahir dengan membawa sifat-sifat dari kedua orang tuanya. Sifat bawaan ikut menentukan perkembangan maksimal yang mungkin dapat dicapai oleh individu setelah mencapai kedewasaan.



Faktor status gizi, jika status gizi anak rendah tentu ia tidak dapat bergerak dengan baik konsekuensinya tentu kemampuan motoriknya rendah. Gizi yang kurang atau buruk pada anak-anak dapat berakibatkan terganggunya pertumbuhan jasmani dan kecerdasannya. Jika pertumbuhan jasmani terhambat, maka kemampuan fisik dan motoriknya akan sulit untuk dikembangkan. Asupan makanan yang dikonsumsi seseorang sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan fisiknya. Untuk memenuhi kebutuhan hidup agar dapat tumbuh berkembang dengan baik anak-anak hendaknya mengonsumsi gizi yang memenuhi kebutuhan baik dilihat dari kuantitas maupun kualitasnya.

Perbedaan latar belakang budaya/suku bangsa, juga dianggap faktor yang ikut memengaruhi tingkat keterampilan gerak dasar. Perbedaan budaya dan suku bangsa pada dasarnya tercakup dalam konsep lingkungan sosial budaya yang pada gilirannya berpengaruh terhadap perkembangan keterampilan gerak dasar.

Faktor yang juga berhubungan erat dengan keterampilan gerak dasar anak, adalah aktivitas bermain yang dilakukan anak. Perkembangan keterampilan gerak dasar anak akan terlihat secara jelas melalui berbagai gerakan dan permainan yang dapat mereka lakukan. Semakin kuat dan terampilnya gerak seorang anak membuat anak senang bermain dan tak lelah untuk menggerakkan seluruh anggota tubuhnya saat bermain. Karakteristik bagi anak usia dini adalah bermain, merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Dengan bermain anak dapat bereksplorasi dan dapat mengembangkan gerak dasar, agar gerak dasar pada anak usia dini dapat berkembang secara optimal, maka dirancanglah berbagai bentuk permainan-permainan yang menarik bagi anak. Kegiatan fisik bagi setiap individu di mana pun ia berada adalah sangat penting karena kegiatan fisik dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak.



Septiari (2012) mengatakan faktor genetik, status gizi, dan aktivitas bermain, faktor pola asuh dianggap juga mempunyai kontribusi yang cukup besar dalam peningkatan keterampilan gerak dasar murid TK. Menurut Septiari pola pengasuhan adalah asuhan yang diberikan ibu atau pengasuh lain berupa sikap dan perilaku dalam hal kedekatannya dengan anak, memberikan makan, merawat, menjaga kebersihan, memberikan kasih sayang.

Pengasuhan anak didefinisikan sebagai perilaku yang dipraktikkan oleh pengasuh (ibu, bapak, nenek, atau orang lain) dalam memberikan makanan, pemeliharaan kesehatan, memberikan stimuli serta dukungan emosional yang dibutuhkan anak untuk tumbuh-kembang. Peranan keluarga terutama ibu dalam mengasuh anak sangat menentukan tumbuh kembang anak. Jika kurangnya pola pengasuhan pada anak, maka anak jarang mendapat kasih sayang. anak jarang diajak berkomunikasi, dan banyak diam. Akhirnya anak menjadi anak yang pasif, anak akan terlambat mengembangkan kemampuan berbahasa, terlambat perkembangan sosial dan motoriknya, dan mengalami gangguan pertumbuhan anak.

Latar belakang pendidikan dan tingkat pengetahuan orang tua, juga cukup berpengaruh dengan tingkat keterampilan gerak dasar anak. Pengetahuan adalah hasil tahu dari manusia dan ini terjadi setelah orang melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang. Pengetahuan itu sendiri di pengaruhi oleh beberapa faktor yang dapat diperoleh dari pendidikan formal dan nonformal, jadi pengetahuan sangat erat hubungannya dengan pendidikan. Pendidikan yang cukup, dipandang dapat membantu orang tua dalam hal pengetahuan mengenai pemenuhan kecukupan gizi dan praktik pengasuhan anak dalam pencapaian tingkat keterampilan gerak dasar yang baik.

Faktor lain, yang juga mempunyai pengaruh terhadap



keterampilan gerak dasar anak, adalah faktor sarana dan prasarana. Sarana adalah perangkat alat dan bahan yang menunjang program kegiatan pengembangan pendidikan anak usia dini, sedangkan prasarana adalah tempat kegiatan pendidikan anak usia dini yang memenuhi syarat tertentu. Sarana dan prasarana pengembangan keterampilan motorik adalah semua alat dan kelengkapan pengembangan yang digunakan anak usia dini untuk memenuhi naluri bermainnya dan dimanfaatkan pendidik dalam mendukung keberhasilan penyelenggaraan pengembangan keterampilan motorik pada anak usia dini.

Faktor yang juga berhubungan dengan keterampilan gerak dasar anak adalah, faktor kondisi ekonomi keluarga. Faktor ini cukup memberi pengaruh terhadap keterampilan gerak dasar anak. Logikanya dengan keadaan ekonomi yang mapan, maka tentu saja kecukupan zat gizi mudah terpenuhi dalam proses tumbuh kembang anak.

Berdasarkan beberapa faktor yang memengaruhi keterampilan gerak dasar anak, maka dalam hal pengembangan keterampilan gerak dasar anak di Pendidikan TK, diharapkan dapat menyesuaikan kurikulum pengembangan gerak dasar dengan faktor-faktor tersebut. Dengan demikian, pengembangan keterampilan gerak dasar anak, lebih mudah ditingkatkan, dan dalam hal pencapaian salah satu tujuan Pendidikan TK yaitu mengembangkan keterampilan, kreativitas dan kemampuan yang dimiliki anak, lebih mudah dilaksanakan.

Graham, Holt, dan Parker (2007) berpendapat bahwa salah satu premis kritikan pengembangan kemampuan motorik pada anak-anak yaitu perkembangan pada tingkat yang berbeda, beberapa anak-anak TK dapat melewati, lainnya belum siap melewati, beberapa dapat melacak pergerakan bola, sedangkan lainnya belum siap secara visual.



[Halaman ini sengaja dikosongkan]

# 2

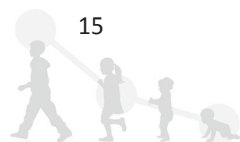


## KEMAMPUAN MOTORIK PADA ANAK-ANAK

### A. Pengantar

Dasar perkembangan gerak menjadi fondasi bagi setiap individu untuk memahami ruang lingkup gerak, yaitu pengertian perkembangan gerak, prinsip-prinsip perkembangan gerak, dan tujuan dan fungsi perkembangan gerak. Yudha menjelaskan bahwa perkembangan gerak adalah suatu perubahan dalam perilaku gerak yang memperlihatkan interaksi dari kematangan makhluk dan lingkungannya, (Yudha, 2005). Pada manusia perkembangan gerak merupakan perubahan kemampuan gerak dan bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan gerak, Aspek perilaku dan perkembangan gerak saling memengaruhi satu sama lainnya.

Gallahue, (2012) menjelaskan Gerak adalah kehidupan semua yang dilakukan dalam pekerjaan dan permainan melibatkan gerak. Memahami bagaimana mendapatkan kontrol gerak dan koordinasi gerak adalah dasar untuk mengerti bagaimana kita hidup. Menurut Depdiknas, (2004) bahwa gerak merupakan ciri dan kehidupan manusia secara khusus, berfungsi untuk menyatakan diri bahwa manusia itu



ada. Manusia bisa hidup karena ada gerak, misalnya gerak pernapasan, gerak peredaran darah, gerak pencernaan dan gerak fungsi anggota tubuh lainnya. Oleh sebab itu, gerak menjadi kebutuhan yang hakiki seperti layaknya kebutuhan hidup yang lainnya.

Perkembangan motorik pada permulaannya tergantung pada proses kematangan yang selanjutnya kematangan tergantung dari belajar dan pengetahuan serta pengalaman. Pengalaman masa kanak-kanak akan sangat bermanfaat pada masa dewasa, di antaranya kemampuan dalam memecahkan suatu masalah baik dalam bentuk keseharian maupun dalam bentuk kemampuan berolahraga. Dengan demikian, semakin banyak pengalaman masa kecil maka semakin besar dalam menemukan kemampuan penguasaan pola gerak dasar, Pola-pola gerak dasar berkat pengalaman gerakan pada masa kanak-kanak menentukan kualitas gerakan karena pada masa kanak-kanak selalu didorong bergerak dengan pola gerak dasar yang benar.

## **B. Definisi Kemampuan Motorik**

Depdiknas menjelaskan motorik merupakan terjemahan dari kata "motor" yang artinya, dasar mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak. Gerak (*movement*) adalah suatu aktivitas yang didasari oleh proses motorik. Proses motorik ini melibatkan sebuah sistem pola gerakan yang terkoordinasi (otak, syaraf, otot, dan rangka) dengan proses mental yang sangat kompleks, disebut sebagai proses cipta gerak. Keempat unsur tersebut tidak bisa bekerja secara sendiri-sendiri, melainkan selalu terkoordinasi. Apabila salah satu unsur mengalami gangguan, maka gerak yang dilakukan dapat mengalami gangguan. Dengan kata lain, gerakan yang dilakukan oleh anak secara sadar dipengaruhi oleh stimulus dari lingkungannya (informasi verbal atau lisan, gambar, dan alat lainnya) yang dapat direspons oleh anak (Depdiknas, 2008).



Usia 4-6 Tahun, merupakan masa peka bagi anak. Anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespons stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Menurut Kiram, (2000) motorik diartikan sebagai suatu rangkaian peristiwa laten yang meliputi keseluruhan proses-proses pengendalian dan pengaturan fungsi-fungsi organ tubuh baik secara fisiologis maupun secara psikis yang menyebabkan terjadinya suatu gerak.

Menurut Wuest dan Bucher (2009: 64) motorik merupakan proses konsekuensi yang terjadi sepanjang hidup, yang dapat diartikan bahwa sepanjang makhluk hidup bernyawa pasti akan mengalami gerak. Gerak atau juga dikenal dengan motorik terjadi akibat adanya koordinasi antara organ-organ pada tubuh. Pada manusia gerak terjadi melalui rangsangan yang diterima saraf yang dikirim ke otak dan otak memerintahkan pada otot untuk bergerak. Menurut Ariyani dan Rini (2009: 12) “motorik merupakan perkembangan pengendalian gerak tubuh melalui kegiatan yang terkoordinasi antara susunan saraf, otot, dan *spinal cord*”.

Gusril (2009) mengemukakan pendapat bahwa: Perkembangan motorik mencerminkan perubahan dalam diri seorang anak dan perubahan-perubahan di dalam bagaimana mereka berinteraksi dengan lingkungannya. Perubahan perilaku motorik yang terjadi pada anak bersama bertambahnya waktu yang mencerminkan interaksi di antara seseorang dan lingkungan di mana mereka akan hidup. Lebih lanjut Samsudin menjelaskan motorik menyebabkan terjadinya suatu gerak (*movement*) maka setiap penggunaan kata motorik selalu dikaitkan dengan gerak dan dalam penggunaan sehari-hari sering tidak dibedakan antara motorik dengan gerak. Yang harus selalu diperhatikan adalah bahwa gerak yang dimaksudkan di sini bukan hanya semata-mata berhubungan dengan gerak seperti yang kita lihat sehari-hari, yakni geraknya



anggota tubuh (tangan, lengan, kaki dan tungkai) melalui alat gerak tubuh (otot dan rangka). Tetapi gerak yang di dalamnya melibatkan fungsi motorik seperti otak, saraf, otot dan rangka, (Samsudin, 2008).

Muhibin, (2011) menjelaskan kata motor diartikan sebagai istilah yang menunjuk pada hal, keadaan, dan kegiatan yang melibatkan otot-otot juga gerakan-gerakannya, demikian pula kelenjar-kelenjar juga sekresinya (pengeluaran cairan/getah). Secara singkat motor dapat pula dipahami sebagai segala keadaan yang meningkatkan atau menghasilkan stimuli/rangsangan terhadap kegiatan organ-organ fisik.

Gerak adalah kehidupan semua yang kita lakukan dalam pekerjaan dan permainan melibatkan gerak. Memahami bagaimana kita mendapatkan kontrol gerak dan koordinasi gerak adalah dasar untuk mengerti bagaimana kita hidup (Gallahue, 2012: 3). Gerak atau juga dikenal dengan motorik terjadi akibat adanya koordinasi antara organ-organ pada tubuh. Pada manusia gerak terjadi melalui rangsangan yang diterima saraf yang dikirim ke otak dan otak memerintahkan pada otot untuk bergerak. Menurut Depdiknas (2004: 5) bahwa gerak merupakan ciri dan kehidupan manusia secara khusus, berfungsi untuk menyatakan diri bahwa manusia itu ada. Manusia bisa hidup karena ada gerak, misalnya gerak pernapasan, gerak peredaran darah, gerak pencernaan dan gerak fungsi anggota tubuh lainnya”.

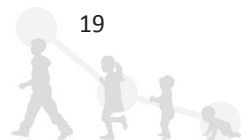
Berdasarkan beberapa pandangan ahli di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan motorik adalah kemampuan unjuk kerja/tampilan seseorang yang dipengaruhi oleh faktor kekuatan, kecepatan, daya tahan dan koordinasi, dengan demikian akan lebih mempermudah dalam melakukan keterampilan gerak.

Depdiknas (2008) menjelaskan masa kanak-kanak sangat penting untuk mendasari pemahaman terhadap pengetahuan, sikap dan kepribadian. Masa pendidikan Taman Kanak-kanak



(TK) sangat pendek antara 1-2 tahun. Pada masa ini proses pembelajaran bagi anak ditekankan pada aspek pertumbuhan dan perkembangan fisik/motorik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Sebagai masa peka, TK memberikan pengalaman yang mampu dilakukan dan dialami anak untuk menuju jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan TK yang baik harus memenuhi standar minimal dalam proses pembelajarannya, termasuk bagaimana sistem pembelajaran dan model yang digunakan di dalamnya. Dalam proses pembelajaran di TK, contohnya bermain di luar kelas yang berkaitan dengan fungsi dan tujuan motorik kasar, kurang mendapat perhatian dibandingkan dengan kegiatan lainnya. Seharusnya pengembangan kognitif, afektif, dan psikomotor berjalan seimbang. Hal ini menghambat laju pertumbuhan fisik anak, khususnya motorik kasar.

Pada pendidikan TK, proses perkembangan sensori-motorik haruslah mendapat perhatian pendidik dengan benar. Salah satu faktor keberhasilan pendidikan TK, yaitu melibatkan pendidikan jasmani/aktivitas motorik kasar sebagai pembentuk dan penyalaras pertumbuhan otot, tulang, dan sistem syaraf anak. Pendidik yang menangani masalah ini harus mengetahui sistem kerja motorik anak saat bergerak, berjalan, berlari, mengangkat, atau melompat. Santrock menjelaskan bahwa saat anak usia prasekolah tumbuh lebih besar, persentase kenaikan tinggi dan berat badan menurun di tiap tahun berikutnya. Anak perempuan hanya sedikit lebih kecil dan lebih ringan daripada anak laki-laki selama tahun-tahun ini (Santrock, 2007). Perkembangan motorik pada murid TK meliputi perkembangan keterampilan gerak dasar dan halus. Sehubungan dengan ini Depdiknas yang mengatakan bahwa: “Motorik kasar berkaitan dengan aktivitas fisik/jasmani dengan menggunakan otot-otot besar, seperti otot lengan, otot tungkai, otot bahu, otot punggung dan otot perut yang dipengaruhi oleh kematangan fisik anak. Motorik



kasar dilakukan dalam bentuk berjalan, berjinjit, melompat, meloncat, berlari, dan berguling”. Perkembangan motorik berbeda dari setiap individu, ada anak yang perkembangan motoriknya sangat baik, seperti atlet, namun ada juga yang memiliki keterbatasan fisik. Selain itu juga dipengaruhi oleh perbedaan jenis kelamin (gender).

Keterampilan gerak dasar adalah pola gerakan yang melibatkan bagian tubuh seperti kaki, lengan, batang dan kepala, dan termasuk keterampilan seperti berjalan, melompat, menangkap, melempar, memukul dan menyeimbangkan. Haywood (2012) menjelaskan Gerakan dasar yang diperlukan untuk anak-anak 3-8 tahun sebagai pendahulu yang lebih khusus, keterampilan kompleks digunakan dalam bermain, permainan, olahraga, tari, senam, pendidikan luar ruangan dan fisik dan kegiatan rekreasi.

Dari beberapa kutipan di atas diambil kesimpulan bahwa definisi dari keterampilan gerak dasar Murid Taman Kanak-kanak adalah keterampilan untuk melakukan gerakan berlari, berjalan biasa, melompat, meloncat, berdiri dengan satu kaki, sikap menyerupai pesawat terbang yaitu salah satu kaki diangkat, kedua tangan direntangkan lalu perlahan badan dibungkukkan, menaiki tangga dengan kaki bergantian, melempar, menangkap, menendang, menggelindingkan dan memantul-mantulkan bola.

Haywood (2012) menjelaskan bahwa perkembangan motorik adalah studi tentang perubahan perilaku motorik dari waktu ke waktu, termasuk lintasan khas perilaku seluruh umur, proses yang mendasari perubahan yang kita lihat, dan faktor-faktor yang memengaruhi perilaku motorik. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak. Gerakan ini mengandalkan kematangan dan koordinasi. Berbagai gerakan motorik kasar yang dicapai anak tentu berguna bagi kehidupan kelak. Misalnya anak dibiasakan untuk terampil berlari atau memanjat jika mereka



sudah lebih besar senang berolahraga. Ada tiga jenis gerakan yang dapat dilakukan dalam motorik kasar, yaitu gerak lokomotor, gerak nonlokomotor, dan gerak manipulatif. Sayuti Syahara (2011) menguraikan pendapat tentang keterampilan motorik dasar pada anak usia dini berhubungan dengan perkembangan pembesaran otot anak besar dan kemampuan untuk bergerak dari satu tempat ke tempat atau melakukan aktivitas fisik yang melibatkan otot-otot besar lengan tubuh, dan kaki. Perkembangan kelompok otot besar pada anak-anak diperlukan untuk merangkak, berjalan, mengangkat dan jenis-jenis kegiatan fisik.

Lebih lanjut *Department of Education WA* (2013) menjelaskan bahwa keterampilan gerak dasar adalah pola gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh yang berbeda seperti kaki, lengan, batang tubuh dan kepala, dan termasuk keterampilan seperti berjalan, melompat, menangkap, melempar, memukul dan menyeimbangkan. Gerakan dasar atau *precursor* pola ke yang lebih khusus, keterampilan kompleks yang digunakan dalam bermain, permainan, olahraga, tari, senam, pendidikan luar ruangan dan kegiatan rekreasi fisik.

Berdasarkan pendapat di atas, bahwa keterampilan gerak dasar erat kaitannya dengan proses pembesaran otot dan kemampuan untuk aktivitas gerak yang melibatkan otot besar dari lengan tubuh dan kaki. Keterampilan gerak dasar adalah kemampuan seorang anak dalam melakukan aktivitas gerak yang didominasi penggunaan dari otot-otot besar. Seperti yang diungkapkan Septiari (2012) yaitu motorik kasar merupakan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan, dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian atau seluruh anggota tubuh. Contoh berjalan, berlari, melompat dan sebagainya.



## C. Unsur-unsur Kemampuan Motorik

Unsur-unsur utama dalam kemampuan motorik adalah: “kekuatan, kecepatan, koordinasi, keseimbangan, kelincahan, dan kelenturan. Unsur-unsur kemampuan motorik di atas dapat dikembangkan dengan aktivitas-aktivitas fisik yang dirancang khusus untuk pengembangan unsur tersebut. Unsur kemampuan motorik di atas dapat diukur dengan tes kemampuan motorik.

### 1. Kekuatan

Kekuatan adalah kemampuan sekelompok otot untuk menimbulkan tenaga sewaktu kontraksi. Kekuatan otot ini harus dipunyai oleh anak. Apabila anak tidak mempunyai kekuatan otot tentu dia tidak dapat melakukan aktivitas bermain yang menggunakan fisik seperti: berjalan, berlari, melompat, melempar, memanjat, bergantung dan mendorong. Menurut Syafruddin (1999) “kekuatan otot kemampuan otot atau tarik menarik otot untuk mengatasi beban atau tahanan, baik beban dalam artian tubuh sendiri maupun beban dari luar”.

Sedangkan menurut Mutohir (2004: 120) mendefinisikan bahwa kekuatan adalah “kualitas yang memungkinkan terjadinya kontraksi sekelompok otot secara maksimal”. Menurut Waharsono dan Sajato (2002) menyatakan pada anak perkembangan jaringan ototnya cepat. Pada anak perempuan kekuatan tercepatnya dicapai pada usia 9 tahun sampai 10 tahun, sedangkan pada anak laki-laki peningkatan tercepatnya terjadi pada usia antara 11 sampai 12 tahun. Menurut Arsil (2008: 68) menyimpulkan bahwa kekuatan dipengaruhi oleh biomekanika, ukuran otot, jenis kelamin, usia dan aspek psikologis. Dan kekuatan dapat dibedakan secara umum, khusus, maksimal, absolut dan kekuatan relatif. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kekuatan adalah kemampuan otot seseorang sehingga menimbulkan tenaga sewaktu otot berkontraksi dalam jangka waktu tertentu.



## 2. Koordinasi

Salah satu unsur penting untuk mempelajari dan menguasai keterampilan-keterampilan dalam olahraga adalah koordinasi. Koordinasi adalah kemampuan untuk menyelesaikan tugas-tugas motorik secara cepat dan terarah. Menurut Larson (1974) mengatakan bahwa gerakan koordinasi meliputi kesempurnaan waktu antara otot dan sistem syaraf. Sebagai contoh: anak dalam melakukan lemparan harus ada koordinasi seluruh anggota tubuh yang terlibat. Anak dikatakan baik koordinasi gerakannya apabila ia mampu bergerak dengan mudah, lancar dalam rangkaian dan irama gerakannya terkontrol dengan baik.

Syafruddin (1999) mengartikan “koordinasi merupakan salah satu elemen kondisi fisik yang relatif sulit didefinisikan karena fungsinya sangat terkait dengan elemen-elemen kondisi fisik yang lain dan sangat sangat ditentukan oleh kemampuan sistem”. Koordinasi ditentukan oleh proses pengendalian dan pengaturan gerakan, sehingga koordinasi sering kali dikaitkan dengan kualitas gerakan. Semakin baik tingkat koordinasi seseorang maka semakin baik pula kualitas gerakan yang ditampilkan.

Bila koordinasi gerakan seseorang terlihat jelek, maka tingkat keterampilan motorik yang dimilikinya masih rendah atau kasar. Kemampuan koordinasi ini ditandai oleh penguasaan berbagai bentuk dan variasi gerakan. Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa koordinasi adalah kemampuan dalam melakukan keterampilan gerak dan kemampuan motorik secara cepat dan terarah ditentukan oleh proses pengendalian dan pengaturan gerakan.

## 3. Kecepatan

Kecepatan diartikan sebagai kemampuan tubuh melakukan gerakan sebanyak mungkin dalam waktu tertentu. Atau dapat juga diartikan sebagai kemampuan tubuh melakukan



suatu gerakan dengan waktu yang sesingkat mungkin. Menurut Bumpa (2000) mengatakan “kecepatan merupakan kemampuan untuk menyelesaikan suatu jarak tertentu dengan cepat”. Secara fisiologis, kecepatan diartikan sebagai kemampuan untuk melakukan gerakan-gerakan dalam satu satuan waktu tertentu yang ditentukan oleh fleksibilitas tubuh, proses persyarafan dan kemampuan otot. Menurut Corbin dalam Arsil (2008: 82) mengartikan “kecepatan adalah kemampuan untuk melangkah lari dari satu tempat ke tempat lain dalam waktu sesingkat mungkin”.

Kecepatan dipengaruhi oleh beberapa faktor, sedangkan faktor tersebut tergantung dari jenis kecepatannya, seperti kecepatan reaksi dipengaruhi oleh susunan syaraf, kecepatan bergerak ditentukan oleh faktor kekuatan otot, daya ledak dan daya koordinasi gerakan. Kecepatan *sprint* dipengaruhi oleh kekuatan otot dan persendian. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kecepatan adalah kemampuan tubuh melakukan gerakan sebanyak mungkin dalam waktu sesingkat mungkin pada kecepatan tertentu.

#### **4. Keseimbangan**

Keseimbangan tubuh dipengaruhi oleh sistem indra yang terdapat di tubuh manusia bekerja secara bersamaan jika salah satu sistem mengalami gangguan maka akan terjadi gangguan keseimbangan pada tubuh (*imbalance*). Menurut Mutohir (2004: 81) “keseimbangan adalah kemampuan seseorang untuk mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi”. Keseimbangan dibagi dalam dua bentuk yaitu: keseimbangan statis dan dinamis. Keseimbangan statis merujuk kepada menjaga keseimbangan tubuh ketika berdiri pada satu tempat. Keseimbangan dinamis adalah kemampuan untuk menjaga keseimbangan tubuh ketika berpindah dari suatu tempat ke tempat lain. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keseimbangan adalah kemampuan dalam mempertahankan posisi tubuh secara tepat pada saat melakukan gerakan.



## 5. Kelentukan

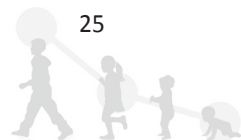
Soekarman, (1987) menyatakan bahwa kelentukan ditentukan oleh kondisi tulang, otot, ligament, jaringan ikat dan kulit. Kelenturan bersifat esensial untuk semua olahraga, untuk memberikan kebebasan dari gerak pada persendian, mempertinggi elastisitas otot dan membantu untuk mencegah kerusakan pada otot tendon, Jarver (1985: 16). Selanjutnya Jonath dan Krempel (1985), menyatakan bahwa kelentukan (fleksibilitas) merupakan persyaratan yang diperlukan secara anatomis bagi berlangsungnya gerak dalam olahraga.

## 6. Kelincahan

Kelincahan merupakan komponen kesegaran jasmani yang sangat diperlukan pada semua aktivitas yang membutuhkan kecepatan perubahan posisi tubuh dan bagian-bagiannya. Menurut Arsil (2008: 138) kelincahan adalah kemampuan seseorang untuk bergerak dengan cepat dan mengubah arah dengan tangkas. Kelincahan merupakan kombinasi kecepatan, kekuatan, kecepatan reaksi, keseimbangan, fleksibilitas, dan koordinasi *neurumuscular*. Menurut Ismaryati (2008: 41) “kelincahan adalah kemampuan untuk mengubah arah dan posisi tubuh atau bagian-bagiannya secara cepat dan tepat. Kelincahan memainkan peranban khusus terhadap mobilitas fisik”. Kelincahan bukan merupakan kemampuan fisik tunggal, akan tetapi tersusun dari komponen koordinasi, kekuatan, kelentukan, waktu reaksi, dan power.

Sedangkan menurut Gusril (2008: 12) mengemukakan “kelincahan adalah kemampuan seseorang mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak pada satu titik ke titik lain. Misalnya siswa melakukan tes lari ziq-zaq dan semakin cepat waktu ditempuh, maka semakin tinggi kelincahannya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kelincahan adalah kemampuan seseorang untuk bergerak secepat mungkin dengan cepat dan tepat berpindah dari



satu tempat ke tempat lain. Dalam melakukan kelincihan keseimbangan harus dijaga akan posisi tubuh. Menurut Gusril (2008: 17) Kemampuan motorik dipengaruhi juga oleh faktor mekanik dan faktor fisik sebagai berikut.

Faktor mekanik meliputi “a) faktor keseimbangan yang terdiri dari pusat gaya, garis gaya dan dasar penyokong, b) faktor pemberi gaya yang terdiri dari gerak yang lambat, percepatan, aktivitas/reaksi, c) faktor penerima daya yang terdiri dari daerah permukaan dan jarak, d) kemampuan lokomotor terdiri dari fase refleks, fase belum sempurna, fase dasar, fase spesialisasi, e) kemampuan manipulatif terdiri dari kecepatan, kelincihan, koordinasi, keseimbangan, dan daya ledak (*power*)”. Faktor fisik terdapat unsur-unsur sebagai berikut “a) faktor kesegaran jasmani yang terdiri dari kekuatan, daya tahan aerobik, kelentukan dan posisi tubuh, b) faktor kesegaran gerak (motor fitness) terdiri dari kecepatan, kelincihan, koordinasi, keseimbangan dan daya ledak.

#### **D. Pembagian Kemampuan Motorik**

Pengembangan motorik yang optimal merupakan salah satu fungsi utama pendidikan jasmani pada Taman Kanak-kanak. Samsudin mengemukakan pengayaan motorik kasar adalah kemampuan anak TK beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besar. Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga kategori, yaitu lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif:

- a) Kemampuan Non-Lokomotor, Kemampuan non lokomotor dilakukan di tempat, tanpa ada ruangan gerak yang memadai. Kemampuan nonlokomotor terdiri dari menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat, dan menurunkan, melipat dan memutar, mengocok, melingkar, melambungkan dan lain-lain,
- b) Kemampuan Locomotor, Kemampuan lokomotor digunakan untuk memindahkan tubu dari satu tempat ke tempat yang lain atau untuk mengangkat tubuh ke atas seperti, lompat dan loncat, kemampuan gerak lainnya

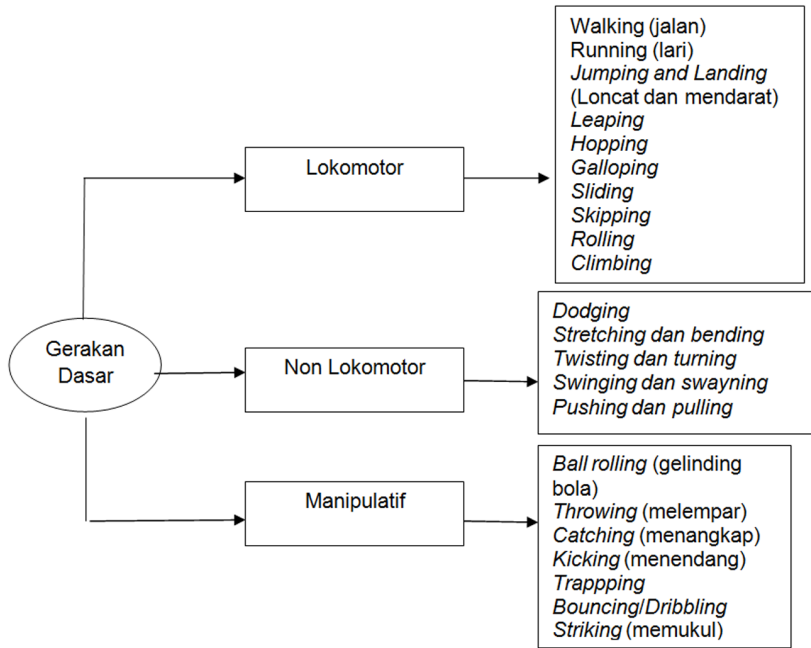


berjalan, berlari, skipping, melompat, meluncur, dan lari seperti kuda (gallop),

- c) Gerak manipulatif, Kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam objek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan. Manipulasi objek jauh lebih unggul daripada koordinasi mata kaki dan mata tangan, yang mana koordinasi ini cukup penting untuk proses berjalan dalam ruang gerak, bentuk-bentuk kemampuan manipulatif terdiri dari, gerakan mendorong (melempar dan memukul, menendang), gerakan menerima (menangkap) objek adalah kemampuan penting yang diajarkan dengan menggunakan bola plastik yang terbuat dari bantalan karet (bola medisn) atau bola plastik dengan gerakan memantul-mantulkan atau menggiring bola (Samsudin, 2008).

Berdasarkan kutipan di atas, bahwa perkembangan gerak dasar dapat tercermin dari kemampuan gerak yang dituangkan dalam ketiga gerakan. Ketiga klasifikasi yaitu lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif merupakan gerakan yang mendasari aktivitas fisik yang lebih kompleks seperti yang banyak terlihat di dalam kegiatan berolahraga. Sayuti Syahara menggambarkan ketiga klasifikasi gerakan dalam skema berikut:





**Gambar 1.** Skema Gerakan Dasar

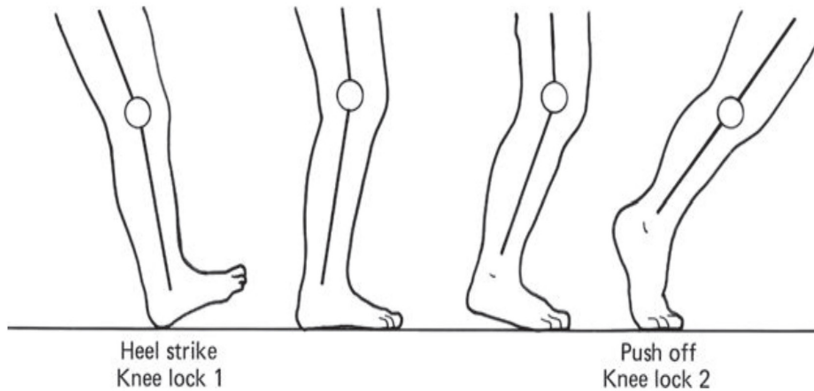
Sumber: Sayuti, Syahara (2011) *Pertumbuhan dan Perkembangan Fisik-Motorik*

Beberapa bentuk gerak dasar dari perilaku hasil gerak motorik anak-anak yang belum mencapai puncak penampilan, kenaikan terus menerus dan mantap yang telah nampak dari ukuran tubuh dan kekuatan. Diharapkan peningkatan yang konsistensi dalam keterampilan dasar seperti jalan, lari, lompat, dan lempar pada masa anak-anak (Gusril, 2009). Selanjutnya Goodway, dkk., menjelaskan Keterampilan Gerak Dasar adalah blok bangunan untuk kegiatan fisik masa depan dan olahraga dan gerakan setara dengan ABC dalam membaca keaksaraan. Keterampilan Gerak dasar terdiri dari dua kelompok keterampilan termasuk alat gerak dan manipulasi keterampilan, seperti berlari, melompat, meluncur, berlari dan melompat-lompat, dengan kata lain seorang anak Bergeraknya tubuhnya dari satu titik ke titik lain.



## 1. Jalan

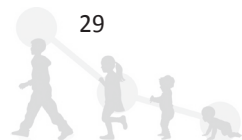
Untuk berjalan, perkembangan yang harus dikuatkan adalah keseimbangan dalam hal berdiri. Bila perkembangan jalan tidak dikembangkan dengan baik, anak mengalami gangguan keseimbangan. Anak jadi cenderung kurang percaya diri dan ia pun selalu menghindari aktivitas yang melibatkan keseimbangan seperti main ayunan, seluncuran, dan lainnya. Anak-anak dapat berjalan pada usia sekitar 12 bulan, tapi proses berjalan akan berkembang lebih halus sesuai mekanika gerakan. Kaki dan lengan secara berganti-ganti dan namun penempatan kaki masih kurang stabil tapi pola berjalan sudah efisien. Berjalan menjadi lebih otomatis, sehingga anak-anak bisa berjalan dan berbicara atau berjalan sambil memanipulasi sesuatu di tangan mereka tangan. Berjalan dapat dilakukan dalam berbagai lingkungan (Sudgen, 2013). Untuk lebih jelasnya proses berjalan bisa dilihat dalam gambar berikut ini.



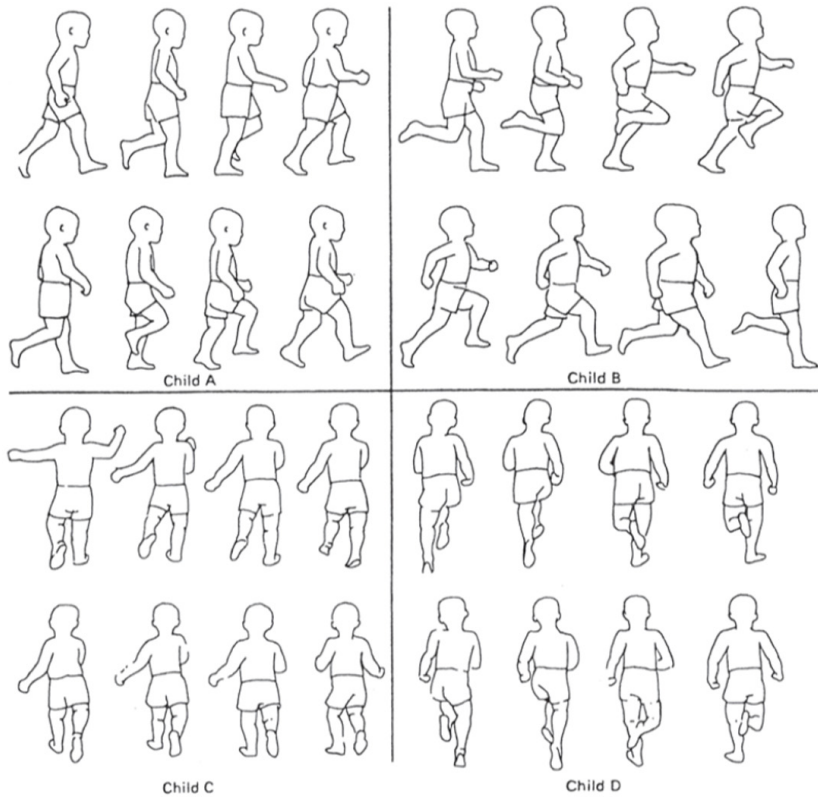
**Gambar 2.** *Knee Lock at Beginning And End of Stance Phase When Walking*  
(Sugden, David and Wade, Michael. *Typical and Atypical Motor Development*)  
(British: Clinics in Developmental Medicine | Mac Keith Press, 2013)

## 2. Lari

Lari adalah lanjutan keterampilan berjalan, karakteristik lari permulaan adalah melalui gerak kaki, saat melayang kaki masih mempunyai limit jarak dengan gerakan. Ayunan tangan



berlawanan antara kaki dan tangan. Ayunan tangan bekerja sama dengan rotasi badan, maju ke depan dan ke belakang dalam lari cepat.



**Gambar 3.** *Sequence of pictures to illustrate differences in movement mechanics for running* (Sugden, David and Wade, Michael. *Typical and Atypical Motor Development*)

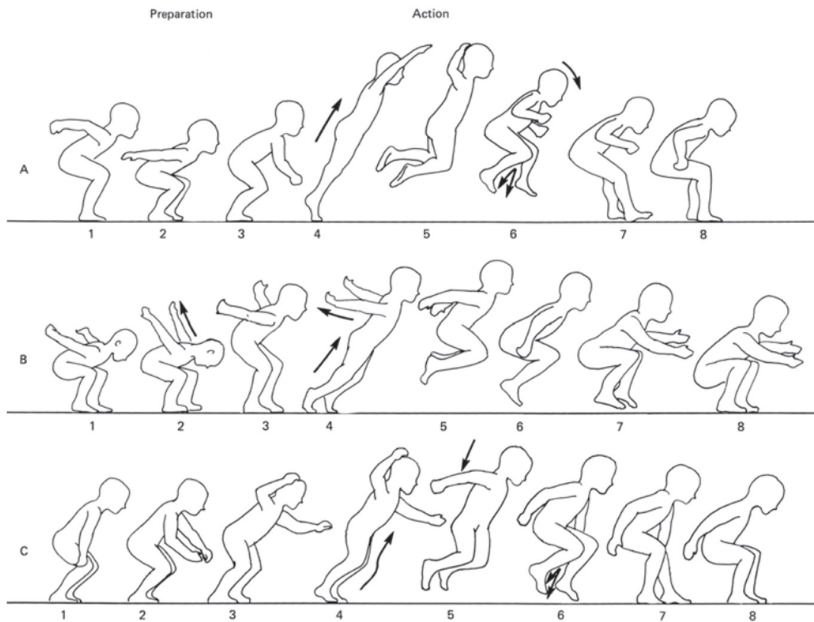
(British: Clinics in Developmental Medicine | Mac Keith Press, 2013)

### 3. Lompat

Kemampuan dasar yang harus dimiliki anak adalah keseimbangan yang baik, kemampuan koordinasi motorik perencanaan gerak. Anak-anak dapat melompat dalam bentuk yang simpel sebelum berumur dua tahun. Melompat tersebut



tugas di mana badan terdorong dari permukaan tanah bersama satu kaki atau dua kaki dari tanah setinggi dua kaki.

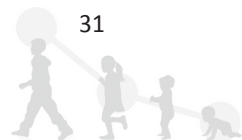


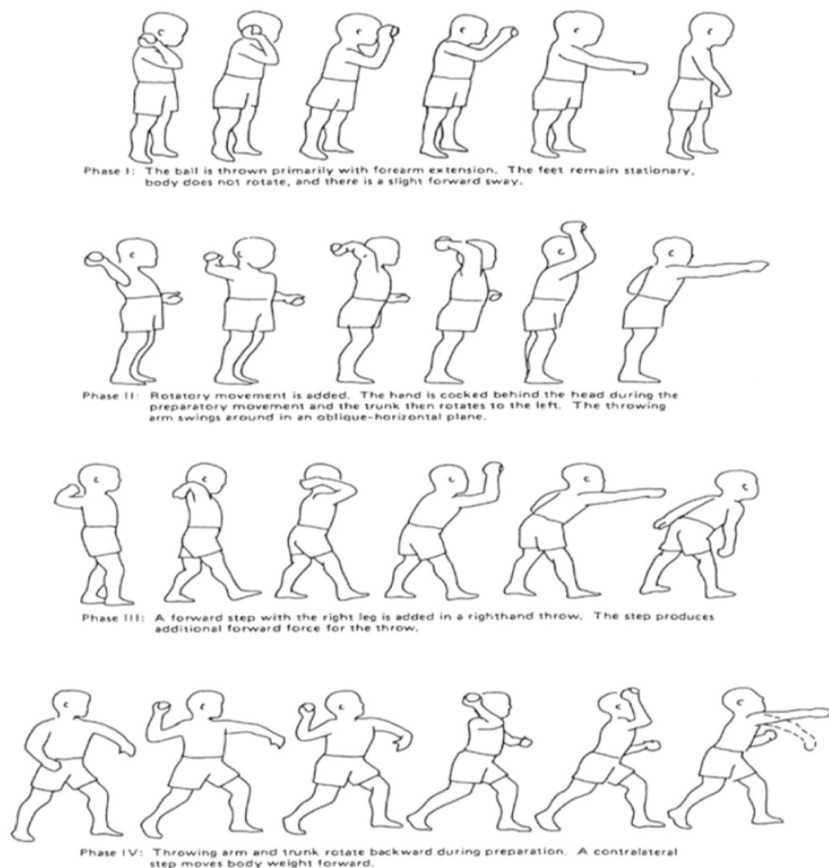
**Gambar 4.** Sequence of pictures to illustrate differences in movement mechanics for jumping (Sugden, David and Wade, Michael. Typical and Atypical Motor Development)

(British: Clinics in Developmental Medicine | Mac Keith Press, 2013)

#### 4. Lempar

Perkembangan kemampuan melempar biasanya diukur dengan bola berbagai ukuran yang dilempar pada suatu jarak. Pada fase ini yang berperan adalah sensori keseimbangan, rasa sendi (proprioseptif), serta visual. Jika kemampuan melempar tidak dikembangkan dengan baik, anak akan bermasalah dengan aktivitas yang melibatkan gerak ekstremitas atas (bahu, lengan bawah, tangan dan jari-jari tangan).





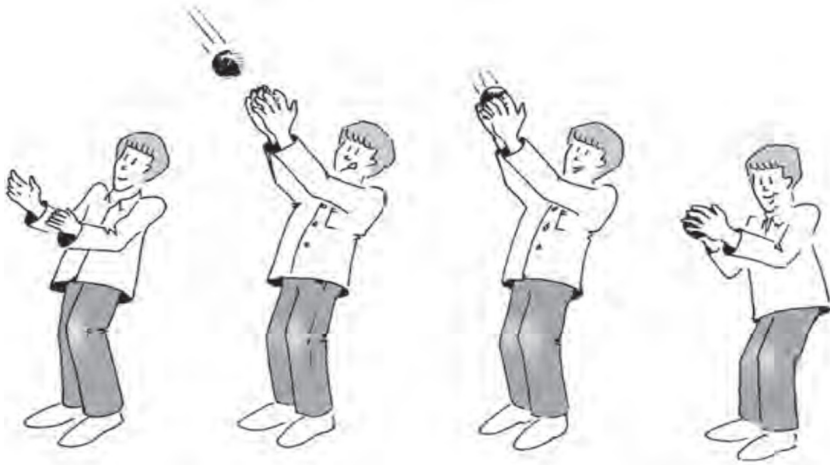
**Gambar 5.** Sequence of pictures to illustrate differences in movement mechanics in four phases proposed by Wild. (Sugden, David and Wade, Michael. Typical and Atypical Motor Development)

(British: Clinics in Developmental Medicine | Mac Keith Press, 2013)

## E. Tangkap

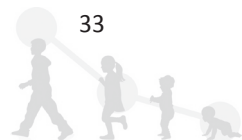
Usaha awal anak-anak dalam menangkap sedikit menyerap gaya. Anak laki-laki dalam menangkap dengan menggunakan tangan dan lengan yang kaku. Bola ditangkap dengan dadanya dan tangan berfungsi sebagai pendukung.





**Gambar 6.** Catch (Department of Education, 1996)

Berdasarkan kutipan di atas, menunjukkan bahwa perkembangan motorik kasar anak akan lebih teroptimalkan jika lingkungan tempat tumbuh kembang anak mendukung mereka untuk bergerak bebas. Masa anak-anak pada dasarnya merupakan masa pertumbuhan yang relatif stabil bila dibandingkan bayi dan remaja. Kegiatan di luar ruangan bisa menjadi pilihan yang terbaik karena dapat menstimulasi perkembangan otot. Jika kegiatan anak di dalam ruangan, pemaksimalan ruangan bisa dijadikan strategi untuk menyediakan ruang gerak yang bebas bagi anak untuk berlari, berlompat dan menggerakkan seluruh tubuhnya dengan cara-cara yang tidak terbatas.



[Halaman ini sengaja dikosongkan]

# 3

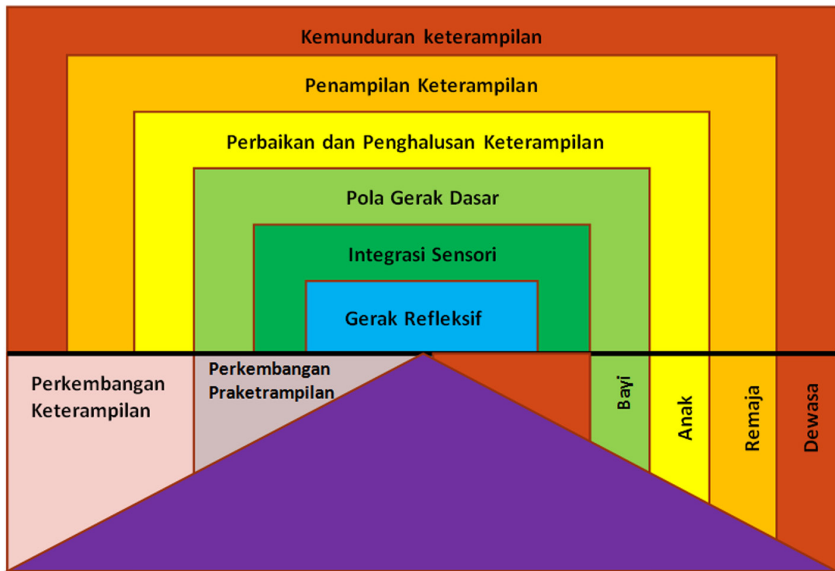


## TAHAP PERKEMBANGAN MOTORIK

### A. Tahapan Perkembangan

Perkembangan motorik terjadi secara berurut. Ini sesuai yang disampaikan Morrison yang menguraikan tentang prinsip pokok yang mengatur perkembangan gerak: perkembangan gerak terjadi sesuai dengan urutan. Matangnya sistem gerak terjadi dari perilaku kasar (besar) menuju halus (kecil). Perkembangan gerak dimulai dari cephalo (Kepala) ke caudal (ekor) - dari kepala ke kaki. Proses ini dikenal sebagai perkembangan cephalocaudal. Perkembangan gerak dimulai dari proximal (bagian tengah tubuh) ke distal (kaki dan tangan), yang dikenal sebagai perkembangan proximodistal (Morrison, 2012).

Menurut Amirullah fase-fase perkembangan Motorik disajikan dalam gambar berikut:



**Gambar 7.** Tahapan Perkembangan Motorik  
(Sumber: Amirullah, 2013).

Pada pembelajaran motorik terdapat tahapan-tahapan yang harus dilewati, berikut penjelasan tahapan pembelajaran motorik menurut ahli. Menurut Decaprio (2013: 81) tahapan pembelajaran motorik dikelompokkan menjadi tiga yaitu: (1) tahapan pemahaman konsep gerak (*cognitive stage*), (2) tahapan gerak (*motor stage*), dan (3) tahapan otonomi (*autonomous stage*).

1) Tahapan Pemahaman Konsep Gerak (*Cognitive stage*)

Tahapan pemahaman konsep gerak adalah tahapan di mana siswa harus mengerti dan memahami akan konsep gerak yang akan dilakukan. Pemahaman akan konsep gerak dapat dilakukan dengan mencari tahu apa, bagaimana, dan mengapa aktivitas motorik dilaksanakan. Dengan pemahaman konsep akan gerak anak akan lebih mudah



melaksanakan gerak yang diinstruksikan.

2) Tahapan Gerak (*Motor stage*)

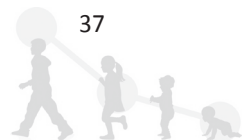
Tahapan selanjutnya setelah mengetahui konsep gerak adalah memahami tahapan gerak yang akan dilaksanakan. Pada tahapan ini siswa memahami tahapan gerak dengan melaksanakan aktivitas gerak yang dipelajari.

3) Tahapan Otonomi (*Autonomous stage*)

Tahap otonomi adalah di mana siswa telah menguasai gerakan yang diinstruksikan dengan baik dan gerakan telah menjadi otomatisasi. Berdasarkan pendapat ahli tentang tahapan pembelajaran motorik, maka pada pengembangan model pembelajaran motorik kasar akan menggunakan tahapan tersebut dengan cara memberi pemahaman konsep gerak, memberikan contoh gerak, dan bentuk pengulangan kegiatan.

Perkembangan gerak adalah perubahan secara kontinu dari perilaku gerak sepanjang siklus hidup, dibawa oleh interaksi antara syarat-syarat dan tugas gerak, biologi individu dan lingkungan. Samsudin (2008) membagi tahapan dalam mempelajari gerak (motorik): 1) Tahap verbal kognitif, tahap belajar motorik melalui uraian lisan atau menangkap penjelasan konsep tentang gerak yang dilakukan; 2) tahap asosiatif, tahap untuk menyesuaikan konsep ke dalam bentuk gerakan dengan mempersesifkan konsep gerakan pada bentuk perilaku gerak yang dipelajari mencoba-coba gerakan dan memahami gerakan yang dilakukan; 3) tahap otomatisasi adalah melakukan gerakan dengan berulang-ulang untuk mendapatkan gerakan yang benar secara alamiah.

Sukintaka (2001) memberikan penjelasan tentang klasifikasi dan persentase keterampilan motorik anak Pra-TK dan anak TK:



## B. Klasifikasi dan Persentase Keterampilan Motorik Anak Pra-Tk dan TK

**Tabel 1.** Teori Pendidikan Jasmani

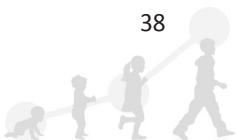
Aktivitas	Pra-TK (%)	TK (%)
Gerak yang dipelajari	10-20	20-30
Aktivitas ritmik	20-30	20-30
Aktivitas perkembangan	5-10	10-15
Bermain	10-20	20-30
Tes diri	20-30	20-30

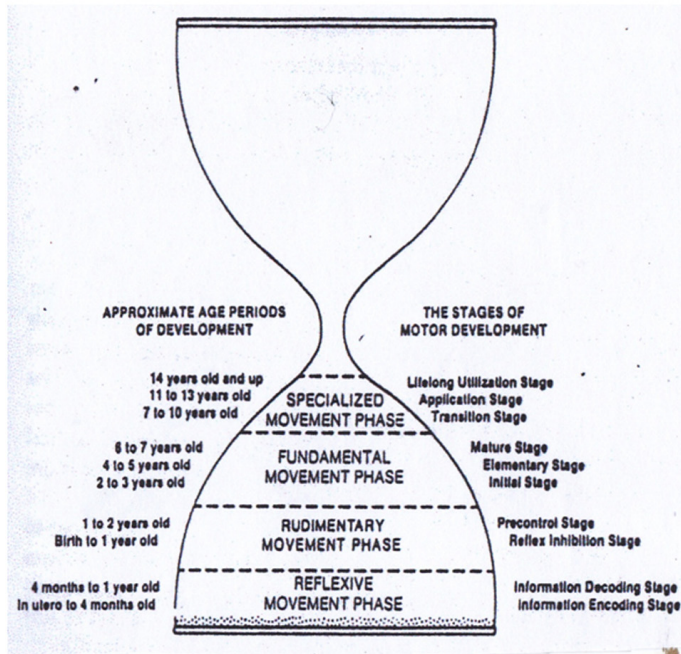
Sumber: Sukintaka (2001), Teori Pendidikan Jasmani.

Dari tabel di atas, dapat terlihat bahwa dalam usia Taman Kanak-kanak 20-30 % dari keseluruhan kemampuan gerak dimiliki oleh anak, aktivitas ritmik yang dilakukan adalah 20-30%, aktivitas perkembangan anak 10-15%, dan kegiatan bermain anak pada usia TK 20-30%, serta kemampuan tes diri sejumlah 20-30%.

Menurut Elizabeth Perkembangan motorik mengarah pada perkembangan pengendalian gerakan jasmani melalui kegiatan pusat syaraf, dan otot yang terkoordinasi, sebagian tugas perkembangan anak yang paling penting dalam masa TK dan dalam tahun-tahun permulaan sekolah, terdiri atas perkembangan motorik yang didasarkan atas penggunaan kumpulan otot yang berbeda secara terkoordinasi.

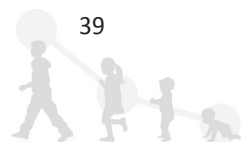
Tahapan perkembangan gerak disesuaikan dengan tingkat umur atau usia seperti yang disampaikan dalam gambar berikut ini:





**Gambar 8.** Fase Perkembangan Anak  
Gallahue, David L, Understanding Motor Development

Bakhtiar, 2014 menjelaskan bahwa untuk memungkinkan perkembangan optimal, diperlukan adanya pembinaan yang menyeluruh dan seimbang antara aspek fisik motorik, inteligensi, emosi dan sosial anak. Berdasarkan beberapa pandangan ahli di atas dapat disimpulkan bahwa motorik kasar adalah bagian dari kegiatan motorik yang menggunakan otot-otot besar, gerakan ini lebih menuntut kekuatan fisik dan keseimbangan, gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh anak, gerakan ini mengandalkan kematangan dalam koordinasi, berbagai gerakan motorik kasar yang dicapai anak berguna bagi kehidupannya kelak, meliputi gerakan lokomotor, non lokomotor dan manipulatif, yang bisa diberikan contoh dalam aktivitas sehari-hari pada anak usia TK seperti, berjalan, jinjit, berlari, melompat, melempar dan menangkap.



[Halaman ini sengaja dikosongkan]

# 4

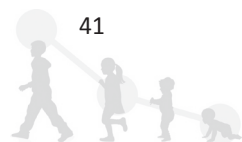


## FUNGSI KETERAMPILAN MOTORIK

### A. Pendahuluan

Perkembangan motorik merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerakan yang dapat dilakukan anak, misalnya dalam keterampilan gerak dasar anak belajar menggerakkan seluruh tubuh, kemudian metode yang digunakan adalah metode kegiatan yang dapat memacu semua kegiatan motorik kasar yang perlu dikembangkan anak seperti anak dapat belajar menangkap bola, menendang, melompat dan lain sebagainya. Pengetahuan tentang urutan perkembangan motorik sangat berharga karena dapat menginformasikan guru tentang jenis kegiatan fisik yang diberikan sesuai dengan perkembangan anak, tahap ini juga dapat berfungsi sebagai penilaian kompetensi keterampilan gerak dasar anak, (Goodway, 2014).

Fungsi gerak bagi manusia sangat mendasar. Yanuar Kiram (2000) menjelaskan bahwa gerak dibutuhkan manusia untuk bekerja dan mempertahankan hidupnya dari ancaman yang datang dari lingkungannya, tanpa kemampuan gerak, manusia sulit untuk mendapatkan kelangsungan hidup. Gerak dikatakan



mempunyai nilai yang strategis bagi manusia, karena gerak dapat berfungsi sebagai alat komunikasi yang andal. Melalui gerak, manusia dapat berkomunikasi satu dengan yang lain. Fungsi gerak bagi manusia antara lain: produktif, komunikasi, eksplorasi, adaptasi, personalia, ekspresi, komparasi, dan fungsi ritual. Apabila gerak manusia mulai terganggu, maka akan menyebabkan beberapa gangguan penyakit dan kondisi ini kalau dibiarkan akan membuat kematian.

## **B. Pengaruh Perkembangan Motorik**

Perkembangan motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan. Beberapa pengaruh perkembangan motorik terhadap konstelasi perkembangan individu dipaparkan oleh Hurlock sebagai berikut:

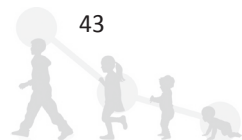
- a) Kesehatan yang baik yang sebagian bergantung pada latihan penting bagi perkembangan dan kebahagiaan anak. Apabila koordinasi motorik sangat jelek sehingga prestasi anak berada di bawah standar kelompok sebaya, maka anak hanya memperoleh kepuasan yang sedikit demi kegiatan fisik dan kurang termotivasi untuk mengambil bagian,
- b) Katarsis emosional, melalui latihan yang berat anak dapat melepaskan tenaga yang tertahan dan membebaskan tubuh dari ketegangan, kegelisahan, dan keputusasaan. Kemudian mereka dapat mengundurkan diri, baik secara fisik maupun psikologis,
- c) Kemandirian, semakin banyak anak melakukan sendiri, semakin besar kebahagiaan dan rasa percaya diri atas dirinya. Kebergantungan menimbulkan kekecewaan dan ketidakmampuan diri,
- d) Hiburan diri, pengendalian motorik memungkinkan anak berkecimpung dalam kegiatan yang akan menimbulkan kesenangan baginya meskipun tidak ada teman sebaya,



- e) Sosialisasi, perkembangan motorik yang baik turut menyumbang bagi penerimaan anak dan menyediakan kesempatan untuk mempelajari keterampilan sosial. Keunggulan perkembangan motorik memungkinkan anak memainkan peranan kepemimpinan,
- f) Konsep diri, pengendalian motorik menimbulkan rasa aman secara fisik, yang akan melahirkan perasaan aman secara psikologis. Rasa aman psikologis pada gilirannya menimbulkan rasa percaya diri yang umumnya akan memengaruhi perilaku.

Gerak merupakan unsur utama dalam pengembangan Keterampilan gerak dasar anak, oleh sebab itu perkembangan motorik anak akan dapat terlihat jelas melalui berbagai gerakan dan permainan yang dapat mereka lakukan. Jika anak banyak bergerak, maka semakin nyata manfaat yang diperoleh anak ketika ia makin terampil menguasai gerakan motoriknya. Selain kondisi badan juga semakin sehat karena anak banyak bergerak, ia juga menjadi lebih percaya diri dan mandiri, anak menjadi semakin yakin dalam mengerjakan segala kegiatan karena ia tahu kemampuan fisiknya. Anak-anak yang baik perkembangan motoriknya, biasanya juga mempunyai keterampilan fisik.

Dari kutipan di atas, menunjukkan bahwa betapa pentingnya perkembangan Keterampilan gerak dasar dikembangkan oleh murid TK, di samping meningkatkan kemampuan fisiknya, keterampilan gerak dasar juga dapat meningkatkan perkembangan sosial dan emosional anak, serta perkembangan kognitif anak. Selama tahun-tahun awal anak-anak menghabiskan banyak waktu berinteraksi melalui aktivitas gerak seperti merangkak, merayap, berjalan dan melompat (Ulrich, 2000). Lebih lanjut Wiyani (2014) mengemukakan peran kemampuan motorik terhadap perkembangan anatomis, dan fisiologis anak:



1) Perkembangan anatomis, ini ditunjukkan dengan adanya perubahan kuantitatif pada struktur tulang belulang, indeks tinggi dan berat badan, serta proporsi tinggi kepada tinggi garis keajegan badan secara keseluruhan, 2) Perkembangan fisiologis, ditandai dengan adanya perubahan secara kuantitatif, kualitatif dan fungsional dari sistem-sistem kerja hayati seperti kontraksi otak, peredaran darah, pernapasan, persyarafan, sekresi kelenjar, dan pencernaan.

Jika ingin anak-anak hidup dengan fisik yang aktif, kita perlu membantu mereka memperoleh keterampilan motorik yang memungkinkan mereka berpartisipasi dalam berbagai kegiatan fisik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perhatian lebih harus dilakukan untuk memantau tingkat perkembangan keterampilan gerak dasar, (Nicolic Ivana, 2016).



# 5



## FAKTOR-FAKTOR YANG MEMENGARUHI PERKEMBANGAN KETERAMPILAN MOTORIK

### A. Pendahuluan

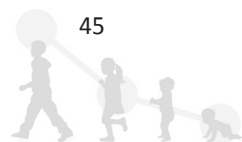
Pertumbuhan fisik motorik anak diharapkan dapat terjadi secara optimal, karena secara langsung maupun tidak langsung memengaruhi perilaku anak sehari-harinya. Dengan meningkatnya keterampilan motorik anak meningkatkan pula aspek fisiologis, kemampuan sosial emosional dan kognitif anak.

Martinis (2012) menjelaskan motorik kasar berkembang sesuai dengan usianya (*age appropriateness*). Orang dewasa tidak perlu melakukan bantuan terhadap kekuatan otot besar anak. Jika anak telah matang, maka dengan sendirinya anak melakukan gerakan yang sudah waktunya untuk dilakukan.

### B. Faktor yang Memengaruhi Kemampuan Motorik

#### 1. Faktor Genetik

Menurut Santrock menyatakan “masing-masing dari memulai hidup sebagai sebuah sel tunggal dengan berat sekitar satu per dua puluh juta dari satu ons. Kepingan materi ini menampung seluruh kode genetik, instruksi yang mengatur pertumbuhan



dari sel tunggal menjadi seseorang yang terbuat dari triliunan sel, masing-masing berisi replika kode aslinya (santrock, 2007). Faktor genetik sering juga disebut dengan faktor bawaan yaitu sifat yang diturunkan oleh kedua orang tuanya. Secara terpisah maupun secara bersama-sama, keturunan bertanggung jawab terhadap struktur fisik, tinggi postur, waktu kerusakan gigi, mata dan warna rambut, kepribadian dan juga inteligensi. Bagaimanapun juga, semua sifat dan karakteristik ini dapat dipengaruhi oleh faktor lingkungan seperti terhadap postur tubuh.

## **2. Gizi**

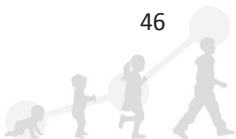
Almatsier menjelaskan penggunaan energi di luar angka metabolisme basal bagi bayi dan anak selain untuk pertumbuhan adalah untuk bermain dan sebagainya. Status gizi adalah keadaan tubuh sebagai akibat konsumsi makanan dan penggunaan zat-zat gizi, (Almetsier, 2005).

## **3. Perbedaan Latar Belakang Budaya**

Perbedaan budaya dan suku bangsa pada dasarnya tercakup dalam konsep lingkungan sosial budaya yang pada gilirannya berpengaruh terhadap perkembangan keterampilan motorik.

## **4. Kegiatan Bermain**

Martinis mengatakan bahwa: Bermain sering dikatakan sebagai fenomena yang paling alamiah dan luas serta memegang peranan penting dalam proses pengembangan anak. Perkembangan kemampuan motorik anak terlihat secara jelas melalui berbagai gerakan dan permainan yang dapat mereka lakukan, oleh sebab itu peningkatan keterampilan fisik anak juga berhubungan erat dengan kegiatan bermain. Semakin kuat dan terampilnya gerak seorang anak membuat anak senang bermain dan tidak lelah untuk menggerakkan seluruh anggota tubuhnya saat bermain.

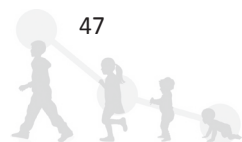


## 5. Pola Asuh

Tridhonanto (2014) menjelaskan perilaku orang tua secara langsung maupun tidak langsung akan dipelajari dan akan ditiru oleh anak. Orang tua sebagai lingkungan terdekat yang selalu mengitarinya dan sekaligus menjadi figur idola anak yang paling dekat. Bila anak melihat kebiasaan baik dari orang tuanya maka dengan cepat mencontohnya, demikian sebaliknya bila orang tua berperilaku buruk maka ditiru perilakunya oleh anak-anak. Pola asuh orang tua memperlakukan anak, mendidik, membimbing, dan mendisiplinkan anak dalam mencapai proses kedewasaan hingga pada upaya pembentukan norma-norma yang diharapkan masyarakat pada umumnya.

## 6. Lingkungan sosial

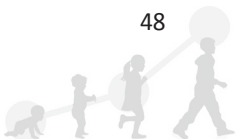
Pengembangan keterampilan motorik selama masa bayi dan masa kecil tergantung dan dipengaruhi oleh pertumbuhan dan karakteristik kematangan anak (morfologi, fisiologis, dan neuromuscular). Sebagai perkembangan motorik terjadi dalam konteks sosial tertentu, lingkungan di mana anak dibesarkan penting. Setiap tempat konteks tuntutan spesifik pada kompetensi bermotor dan fisik kegiatan bayi dan anak-anak. masyarakat di mana hidup anak; sekolah menetapkan dia / dia berikut; kualitas kondisi hidup; ukuran keluarga atau jumlah saudara kandung; interaksi antara saudara dan ekonomi secara keseluruhan keadaan tersebut merupakan faktor potensial yang memengaruhi (Venetsanou, 2010). Pengaruh yang diberikan oleh lingkungan baik itu lingkungan sosial maupun budaya pada anak menimbulkan reaksi yang nyata untuk proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Lingkungan yang baik untuk perkembangan anak, maka perkembangan anak akan optimal dan sebaliknya. Lingkungan dan beberapa faktor lain juga berpengaruh pada perkembangan sosial anak. Hal ini juga diungkapkan oleh Eileen Allen (2010), menyatakan pertumbuhan dan perkembangan anak dipengaruhi oleh susunan genetika anak dan lingkungan sehari-



hari, yang mencakup pengasuhan, perawatan medis, dan kesempatan anak untuk belajar berbagai macam keterampilan yang merupakan bukti kemajuan perkembangan kesejahteraan setiap anak bergantung pada penguasaan keterampilan tertentu dalam enam bidang perkembangan (a) fisik, (b) motorik, (c), perceptual, (d) kognitif, (e) berbahasa, (f) personal-sosial.

## **7. Susunan Saraf**

Teori Kibernetik, memandang manusia sebagai suatu sistem informasi, artinya dalam menampilkan suatu respons, informasi secara intern, yaitu pengolahan informasi secara psikis. Hal ini dimungkinkan, karena manusia memiliki sistem informasi itu sendiri, yaitu alat-alat reseptor dan sistem persyarafan (kiram, 2000).



# 6



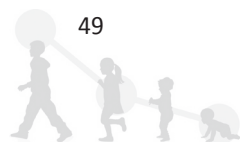
## KEDUDUKAN MOTORIK PADA MURID TAMAN KANAK-KANAK

### A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini atau usia prasekolah adalah masa di mana anak belum memasuki pendidikan formal. Rentang usia dini merupakan saat yang tepat dalam mengembangkan potensi dan kecerdasan anak. Pengembangan potensi anak secara terarah pada rentang usi tersebut akan berdampak pada kehidupan masa depannya (Isjoni, 2007).

Kurikulum Pendidikan Taman Kanak-kanak meliputi enam aspek perkembangan yakni moral dan nilai-nilai agama, sosial - emosional dan kemandirian, kemampuan berbahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni. Taman kanak-kanak merupakan salah satu bentuk program pendidikan anak usia dini. TK bukanlah jenjang pendidikan wajib diikuti, namun memberikan manfaat bagi penyiapan anak untuk masuk SD.

Langkah pertama dalam memahami Motricity sebagai indikator kesiapan sekolah mungkin untuk menilai hubungan dengan karakteristik kognitif dan perilaku yang telah secara tradisional digunakan untuk memperkirakan kesiapan sekolah, sebelum masuk sekolah formal. Ada alasan yang baik untuk



mempertimbangkan keterampilan motorik di konseptualisasi dan penilaian kesiapan sekolah Geuze, 2001.

Anak merupakan individu yang unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa anak merupakan masa keemasan (*golden age*) di mana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Perlu disadari bahwa masa-masa awal kehidupan anak, merupakan masa terpenting dalam rentang kehidupan seseorang anak. Salah satu program pemerintah dalam mewujudkan sasaran pembangunan pendidikan Nasional adalah pembinaan pendidikan prasekolah. Pendidikan prasekolah ditekankan kepada bentuk pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) yang terdapat di jalur pendidikan sekolah. TK adalah suatu lembaga pendidikan prasekolah bagi anak yang berusia 3-6 Tahun.

Pada kurikulum, proses pembelajaran murid TK difokuskan pada peletakan dasar-dasar pengembangan sikap yang akan meningkatkan kemampuan afektif anak, pengetahuan yang akan meningkatkan kemampuan kognitif anak, dan keterampilan yang akan meningkatkan kemampuan motorik anak. pembelajaran yang dilakukan tidak membebani anak dan berjalan efektif.

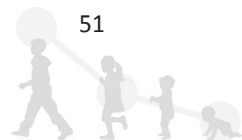
Salah satu fokus kurikulum adalah meningkatkan kemampuan gerak. Membicarakan gerak pada anak TK menjadi sangat menarik, karena aktivitas atau kondisi bergerak pada anak TK sangat tinggi (dominan), hasil pengamatan 70-80% anak TK melakukan gerak pada proses belajarnya yang menggunakan pendekatan bermain. Berdasarkan pada keadaan aktivitas murid TK yang begitu aktif, maka masalah gerak dan belajar gerak menjadi sangat penting dan harus mendapat perhatian khusus. Penanaman gerak /motorik yang benar sangat penting, sebab akan memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan anak.



Aspek fisik motorik merupakan standar patokan untuk merangsang perkembangan gerak dasar murid TK. Perangsangan yang tepat sesuai pertumbuhan dan perkembangan anak dalam proses pembelajaran akan mengoptimalkan hasil pembelajaran. Berbagai model pembelajaran fisik motorik yang diajarkan pada lembaga TK salah satunya adalah pembelajaran gerak dasar murid.

Pembelajaran gerak dasar adalah pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang melibatkan otot-otot besar. Pembelajaran gerak dasar bertujuan untuk meningkatkan potensi fisik anak sehingga dapat berguna bagi kegiatan anak sehari-hari. Proses pembelajaran gerak dasar dapat dilakukan melalui kegiatan fisik seperti seperti berlari, melompat dan meloncat. Proses pembelajaran gerak dasar pada murid TK dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satu cara yang efektif adalah dengan cara bermain. Bermain merupakan kegiatan yang paling disukai oleh anak-anak sebab dengan bermain anak akan merasa rileks dan tidak terbebani. Hal ini diperkuat oleh pendapat Tedjasaputra (2001: 17) yang menyatakan bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan dan merupakan kebutuhan inheren anak. Jenis permainan yang diperuntukkan bagi murid TK haruslah sesuai dengan kemampuan anak, memberikan edukasi, dan merangsang perkembangan anak sesuai tahapan fisik. Pemberian kegiatan bermain yang tidak sesuai dengan kemampuan anak akan berdampak buruk bagi perkembangan anak baik pada fisik maupun mental.

Permasalahan yang terjadi pada anak TK dipengaruhi berbagai faktor, seperti kurang sarana prasarana di sekolah, minimnya model pembelajaran gerak dasar murid yang diketahui guru, kurang bervariasinya pola permainan gerak dasar, kurang mengertinya guru akan tahapan pembelajaran gerak dasar, dan kurangnya antusias murid mengikuti kegiatan gerak dasar yang dilakukan. Permasalahan pada proses pembelajaran gerak dasar murid diperkuat oleh hasil observasi



penulis yang dilakukan pada beberapa TK di Kota Padang. Berikut hasil observasi yang dilakukan.

**Tabel 2.** Hasil Observasi Pada TK di Kota Padang

No	Permasalahan	Kriteria		
		Kurang	Sedang	Baik
1	Model pembelajaran gerak dasar (fundamental motor skills)	✓		
2	Kemauan anak bergerak atas keinginan sendiri		✓	
3	Pemahaman guru terhadap tahapan pembelajaran gerak dasar		✓	
4	Standardisasi pembelajaran gerak dasar	✓		
5	Optimalisasi pembelajaran gerak dasar	✓		
6	Variasi dalam pembelajaran gerak dasar	✓		

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, penulis memperoleh gambaran bahwa terdapat beberapa permasalahan pada proses pembelajaran gerak dasar. Permasalahan-permasalahan yang terjadi terdiri dari kurangnya model pembelajaran gerak dasar hal ini terlihat dari kesulitannya guru mencari model pembelajaran gerak dasar untuk murid. Kurangnya kemauan anak untuk bergerak hal ini terlihat dari banyak murid yang pasif saat proses pembelajaran. Kurang beraturan tahapan pembelajaran gerak dasar yang diberikan hal ini terlihat dari urutan-urutan pembelajaran yang kurang terprogram. Kurangnya standarisasi dalam pembelajaran gerak dasar hal ini terlihat dari pencapaian hasil pembelajaran motorik yang belum mencapai target yang telah ditentukan pemerintah. Pengembangan model pembelajaran gerak dasar yang belum maksimal, hal ini terlihat dari jenis pembelajaran gerak dasar yang kurang bervariasi.

## **B. Model Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak**

### **1. Pengertian Model Pembelajaran**

Model adalah suatu bentuk atau cara dalam melakukan pendekatan yang dipakai untuk mewujudkan tujuan yang



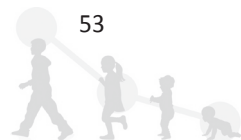
diharapkan. Dalam proses pembelajaran ketepatan dalam memilih model sangat menentukan hasil akhir dari proses kegiatan belajar mengajar tersebut, dan juga akan dapat membuat mudah siswa dalam mencapai tujuan. Ada beberapa pengertian model pembelajaran menurut beberapa ahli, menurut Trianto (2007: 7) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Menurut Sagala (2012: 175) model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan. Sependapat dengan teori sebelumnya Mills (2001: 53) menyatakan bahwa model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu.

## **2. Berbagai Macam Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan kerangka atau frame yang diciptakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut Sugiyanto (2008: 56) terdapat beberapa model yang dapat dipergunakan untuk mengoptimalkan kondisi belajar. Model pembelajaran tersebut terdiri dari model pembelajaran kontekstual, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran kuantum, model pembelajaran terpadu dan model pembelajaran berbasis masal.

### **a) Model Pembelajaran Kontekstual**

Model pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar yang mendorong guru untuk menghubungkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata. Pembelajaran ini bertujuan merangsang siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Pengetahuan



dan keterampilan siswa diperoleh dari usaha siswa mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan baru ketika siswa belajar.

b) Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar.

c) Model Pembelajaran Kuantum

Model pembelajaran kuantum merupakan gabungan dari berbagai teori atau pandangan psikologi kognitif dan pemrograman neurologi.

d) Model Pembelajaran Terpadu

Model pembelajaran terpadu merupakan pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip secara holistik. Pembelajaran ini merupakan model yang mencoba memadukan beberapa pokok bahasan.

e) Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning/ PBL*)

Model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) merupakan pembelajaran yang mengambil psikologi kognitif sebagai dukungan teoretisnya. Pada model PBL fokus pembelajaran tidak pada apa yang sedang dikerjakan siswa tetapi pada apa yang siswa pikirkan selama pembelajaran. Peran guru dalam model PBL sebagai pembimbing dan fasilitator sehingga siswa dapat belajar untuk berpikir dan menyelesaikan masalahnya sendiri.

Menurut Sujiono (2009: 140) model pembelajaran pada anak usia dini terdiri dari dua jenis, yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru dan pembelajaran yang berpusat pada anak. Pada model pembelajaran yang berpusat pada anak model pembelajaran terbagi menjadi dua model yaitu



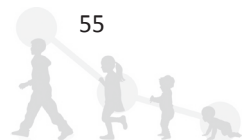
model pembelajaran kelompok dan model pembelajaran berdasarkan minat. Pada model pembelajaran kelompok siswa yang memiliki kemampuan belajar rendah, sedang, dan tinggi bekerja sama untuk mencapai tujuan belajar. Kerja sama yang dilakukan siswa pada model pembelajaran kelompok akan memotivasi siswa yang memiliki kemampuan rendah dan sedang untuk meningkatkan kemampuan. Pada siswa yang memiliki kemampuan tinggi akan menumbuhkan rasa toleransi terhadap teman kelompoknya.

### **3. Manfaat Model Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pemberi materi dengan penerima materi. Pada proses pembelajaran terkadang terdapat kendala-kendala yang dihadapi baik yang berasal dari pengajar maupun dari penerima materi. Kendala dalam pembelajaran dapat di atasi melalui berbagai cara salah satunya pembuatan model pembelajaran.

Pembuatan model pembelajaran adalah cara yang dilakukan untuk mempermudah proses pembelajaran. Pembuatan model pembelajaran memiliki banyak manfaat. Menurut Trianto (2010: 53) model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran memiliki manfaat bagi perancang model, guru, dan siswa. Pada perancang model pembelajaran, model bermanfaat sebagai bahan untuk mengidentifikasi masalah yang ada pada proses pembelajaran. Pada guru model pembelajaran bermanfaat untuk mentransfer ilmu kepada siswa, mempermudah guru menyusun bahan pembelajaran, mempermudah analisis terhadap siswa. Pada siswa model pembelajaran bermanfaat untuk mengeksplor kemampuan siswa, mempermudah siswa memahami materi, meningkatkan kemandirian siswa, dan mendorong siswa untuk semangat belajar.



#### 4. Tahapan Pengembangan Model Pembelajaran

Pengembangan model pembelajaran merupakan suatu terobosan yang dilakukan dengan cara menciptakan model baru pada proses pembelajaran. Pengembangan model pembelajaran bertujuan untuk mengefektifkan dan mengefisienkan pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat (Isjoni, 2009: 8) yang menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan strategi yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar, sikap belajar, pola berpikir kritis, keterampilan sosial, dan pencapaian hasil pembelajaran.

Menurut Rusman (2010: 136) untuk menyusun model pembelajaran terdapat beberapa ciri yang harus diupayakan. Berikut ciri penyusunan model pembelajaran:

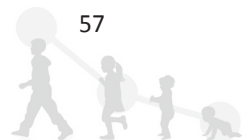
- a. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
- b. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
- c. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
- d. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan:
  - (1) Langkah-langkah pembelajaran (syntax). Syntax menjelaskan langkah pelaksanaan suatu model, bentuk kegiatan, bagaimana memulainya, dan apa tindakan selanjutnya. Syntax pada model pembelajaran motorik kasar disusun dengan menjelaskan pelaksanaan kegiatan pembelajaran, menjelaskan aktivitas kegiatan.
  - (2) Prinsip-prinsip reaksi menggambarkan bagaimana seharusnya guru memandang, memperlakukan dan merespon siswa. Pada model pembelajaran motorik kasar prinsip reaksi terlihat dari respons siswa terhadap model yang dibuat.
  - (3) Sistem sosial adalah suasana atau norma yang berlaku dalam pembelajaran. Pada model pembelajaran motorik kasar sistem sosial tercermin dari kerja sama siswa saat



melakukan permainan. (4) Sistem pendukung adalah segala sarana, bahan, atau lingkungan yang mendukung pembelajaran. Pada model pembelajaran motorik kasar sistem pendukung berupa sarana, prasarana yang mendukung proses pembelajaran dan guru yang bertugas sebagai fasilitator.

- e. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi: (1) Dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur. (2) Dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
- f. Membuat persiapan mengajar (disain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Pada umumnya pembelajaran di TK untuk aspek perkembangan fisik/motoriknya lebih banyak difokuskan ke perkembangan motorik halus, sedangkan motorik kasar kurang diperhatikan. Padahal pengembangan motorik kasar anak usia dini juga memerlukan bimbingan dari pendidik. Perkembangan motorik kasar untuk anak usia TK antara lain melempar dan menangkap bola, berjalan di atas papan titian (keseimbangan tubuh), berjalan dengan berbagai variasi (maju mundur di atas satu garis), memanjat dan bergelantungan (berayun), melompati parit atau guling, dan sebagainya. Seyogianya gerakan-gerakan motorik kasar ini dipraktikkan oleh anak-anak TK di bawah bimbingan dan pengawasan pendidik/guru, sehingga diharapkan semua aspek perkembangan dapat berkembang secara optimal. Pengembangan Keterampilan gerak dasar sama pentingnya dengan aspek-aspek perkembangan lainnya, karena ketidakmampuan anak melakukan kegiatan fisik akan membuat anak kurang percaya diri, bahkan menimbulkan konsep diri negatif dalam kegiatan fisik. Padahal jika anak dibantu oleh pendidik, besar peluangnya dapat mengatasi ketidakmampuan tersebut dan menjadi lebih percaya diri.



Anak-anak prasekolah sangat cocok dengan pola pembelajaran lewat pengalaman konkret dan aktivitas motorik (Rusdinal, dkk., 2008). Perkembangan Keterampilan gerak dasar merupakan hal yang sangat penting bagi anak usia dini khususnya anak kelompok bermain/KB dan taman kanak-kanak/ TK. Sebenarnya anggapan bahwa perkembangan Keterampilan gerak dasar akan berkembang dengan secara otomatis dengan bertambahnya usia anak, merupakan anggapan yang keliru. Perkembangan Keterampilan gerak dasar pada anak perlu adanya bantuan dari para pendidik di lembaga pendidikan usia dini yaitu dari sisi apa yang dibantu, bagaimana membantu yang tepat/*appropriate*, bagaimana jenis latihan yang aman bagi anak sesuai dengan tahapan usia dan bagaimana kegiatan fisik motorik kasar yang menyenangkan anak. Kemampuan melakukan gerakan dan tindakan fisik untuk seorang anak terkait dengan rasa percaya diri dan pembentukan konsep diri. Oleh karena itu, perkembangan motorik kasar sama pentingnya dengan aspek perkembangan yang lain untuk anak usia dini.

Keterampilan gerak dasar melibatkan seluruh bagian-bagian tubuh anak terutama otot-otot besar, misalnya berlari, melompat, melempar, menangkap, dan lain-lain. Pertumbuhan relatif stabil, anggota badan terus tumbuh dengan cepat dalam proporsi yang seimbang, keseimbangan perkembangan jadi lebih baik. Gerakan motorik kasar membutuhkan tenaga yang banyak karena seluruh anggota tubuh ikut bergerak.



# 7



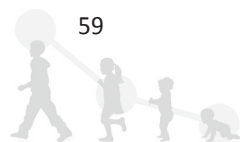
## KAITAN KONDISI EKONOMI KELUARGA DENGAN PERKEMBANGAN MOTORIK

Keluarga merupakan patokan atau standar awal dari pendidikan yang akan dipelajari oleh anak, sebelum ke sekolah anak akan mengenal terlebih dahulu lingkungan keluarga, dan dikatakan yang utama karena pendidikan dalam keluarga merupakan landasan atau dasar untuk perkembangan anak pada masa selanjutnya.

Pemenuhan kebutuhan anak secara baik harus dilakukan pra orang tua agar tumbuh kembang anak berjalan dengan baik. Seperti yang dijelaskan Septiari (2012: 34) menjelaskan agar tumbuh kembang otak anak dapat optimal, ada hal penting yang dapat dilakukan yaitu memenuhi kebutuhan gizi, stimulus, baik stimulus motorik maupun psikis, dan pengasuhan. Pemenuhan kebutuhan kepada berdasarkan kutipan di atas adalah meliputi pemenuhan kebutuhan gizi, rangsang motorik dan psikis.

### A. Pengertian Kondisi Ekonomi

Keluarga, lingkungan, dan sekolah anak-anak memiliki karakteristik sosial ekonomi. Beberapa anak memiliki banyak uang dan memiliki pekerjaan prestisius. Anak-anak ini tinggal



di rumah dan lingkungan yang menarik serta bersekolah di sekolah yang muridnya kebanyakan berlatar belakang ekonomi menengah dan atas. Anak-anak lain memiliki orang tua yang tidak memiliki banyak uang dan memiliki pekerjaan yang kurang prestisius. Anak-anak ini tidak tinggal di rumah dan lingkungan yang menarik, dan mereka bersekolah di sekolah yang muridnya kebanyakan berlatar belakang ekonomi rendah. Menurut Yahya (1992: 4) aspek ekonomi di dalam modal manusia erat kaitannya dengan nilai spiritual dalam mendorong berbagai potensi yang ada dalam diri. Hanya manusialah yang menghasilkan nilai melalui penerapan nilai kemanusiaan dalam bentuk instrinsik, motivasi, keterampilan yang dipelajarinya, dan memanipulasi peralatan untuk mempermudah kehidupannya. Manusia jugalah yang mampu memikirkan kedamaian dan ketenangan hidup.

Menurut pendapat Santrock (2007: 282) bahwa status ekonomi adalah pengelompokan orang-orang berdasarkan kesamaan karakteristik pekerjaan, pendidikan, dan ekonomi. Status sosio ekonomi menunjukkan ketidaksetaraan tertentu. Secara umum, anggota masyarakat memiliki (1) pekerjaan yang sangat bervariasi prestisenya, dan beberapa individu memiliki akses yang lebih besar terhadap pekerjaan berstatus lebih tinggi dibanding orang lain, (2) Tingkat pendidikan yang berbeda, ada beberapa individual memiliki akses yang lebih besar terhadap pendidikan yang lebih baik dibanding orang lain; (3) sumber daya ekonomi yang berbeda; dan tingkat kekuasaan untuk memengaruhi institusi masyarakat. Perbedaan dalam kemampuan mengontrol sumber daya dan berpartisipasi dalam ganjaran masyarakat menghasilkan kesempatan yang tidak setara.

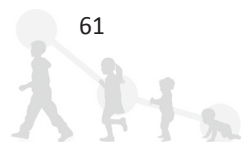
Istilah sosio-ekonomi memberikan penekanan pada dua aspek yang saling berkaitan dan saling mendukung, pertama bahwa manusia itu adalah makhluk yang bersahabat tidak hidup menyendiri, seperti dalam ungkapan klasik Inggris yang terkenal, *no men is an island* (tidak ada manusia seperti sebuah



pulau yang hidup menyendiri. Kedua manusia adalah makhluk ekonomi yang artinya manusia tidak mungkin hidup, tanpa makan, pakaian, dan perumahan (Dagun, 1992).

Terkait dengan status ekonomi orangtua, Bahrein (1996: 42) menyatakan bahwa Status cenderung merujuk pada kondisi ekonomi seseorang dalam kaitannya dengan jabatan (kekuasaan), dan peranan yang dimiliki orang bersangkutan di dalam masyarakat. Status cenderung memperlihatkan tingkat kedudukan seseorang dalam hubungannya dengan status orang lain berdasarkan suatu ukuran tertentu. Ukuran atau tolok ukur yang dipakai didasarkan pada salah satu atau kombinasi yang mencakup tingkat pendapatan, pendidikan, prestise atau kekuasaan. Bahrein, menjelaskan keberagaman status ekonomi orangtua mahasiswa dapat kita lihat dari beberapa aspek seperti pekerjaan, pendidikan dan pendapatan. Harton mengemukakan bahwa status ekonomi orang tua adalah kedudukan atau tingkat ekonomi seseorang dilihat dari tingkat pendidikan, jenis pekerjaan dan keadaan ekonomi atau tingkat pendapatan seseorang. Status ekonomi orang tua dapat ditandai dengan tinggi rendahnya tingkat pendidikan orang tua, jenis pekerjaan orang tua dan tingkat pendapatan atau penghasilan dari keluarga secara kualitas maupun kuantitas.

Berdasarkan penjelasan kutipan di atas bahwa status ekonomi bisa terlihat dari status pekerjaan, tingkat pendidikan yang dimiliki oleh orang tua, dan juga tingkat kekuasaan yang ada di masyarakat. George (2012: 41) berpendapat bahwa: dalam kehidupan sekolah dan di luar sekolah, kesuksesan dan prestasi anak sangat dipengaruhi oleh status ekonomi keluarga mereka. Status ekonomi terdiri dari tiga hal utama namun saling berkaitan yaitu; tingkat pendidikan orang tua, status pekerjaan orang tua dan pendapatan keluarga. Tiga hal tersebut sebagai satu kesatuan, berpengaruh terhadap; cara membesarkan anak, interaksi keluarga dengan anak, lingkungan rumah dan sampai sejauhmana lingkungan



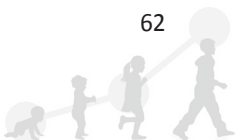
mendukung atau tidak mendukung perkembangan bahasa dan pemelajaran, jenis dan jumlah disiplin yang digunakan dan jenis dan jangkauan rencana masa depan yang menyangkut pendidikan anak dan pekerjaan.

Berdasarkan kutipan di atas dapat, dilihat dalam penentuan status ekonomi sebuah keluarga bisa terlihat melalui pendidikan yang dienyam, pekerjaan yang dimiliki dan materi yang dipunyai. Pekerjaan adalah merupakan sesuatu kegiatan atau aktivitas seseorang untuk memperoleh penghasilan demi memenuhi kebutuhan hidupnya sehari-hari. Pekerjaan/karyawan adalah mereka yang bekerja pada orang lain atau instansi, kantor, perusahaan dengan menerima upah atau gaji baik berupa uang maupun barang.

Sebagai kesimpulan dari pengertian beberapa kutipan di atas adalah bahwa kondisi ekonomi adalah suatu posisi seseorang dalam suatu kelompok sosial dan menempatkan seseorang pada posisi tertentu dalam masyarakat atau dengan kata lain kondisi ekonomi adalah suatu keadaan yang menunjukkan keadaan keuangan keluarga dan perlengkapan materi yang dimiliki.

## **B. Kaitan Tingkatan Kondisi Ekonomi Dengan Motorik**

Sudaryanto (2015) mengemukakan beberapa pendapat tentang tingkat ekonomi. Pendapat Geimar dan Lasorte membagi tingkat ekonomi menjadi empat bagian: (1) Adekuat, menyatakan uang yang dibelanjakan atas dasar suatu permohonan bahwa pembiayaan adalah tanggung jawab kedua orang tua, keluarga menganggarkan dan mengatur biaya secara realistis; (2) Marginal, pada tingkat marginal sering terjadi ketidaksepakatan dan perselisihan siapa yang seharusnya mengontrol pendapatan dan pengeluaran; (3) Miskin, keluarga tidak bisa hidup dengan caranya sendiri, pengaturan keuangan yang buruk akan menyebabkan didahulukannya kemewahan; (4) Sangat miskin, manajemen keuangan yang sangat jelek,



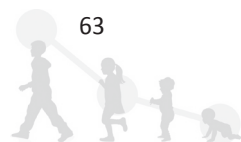
termasuk pengeluaran saja dan berutang terlalu banyak, serta kurang tersedianya kebutuhan dasar.

Keberhasilan suatu keluarga di tengah masyarakat adalah dalam kedudukan yang berbeda-beda, ada berada dalam status ekonomi yang rendah dan ada yang tinggi. Orang tua bisa termasuk tingkat ekonominya tinggi jika memperoleh penghasilan yang tinggi, pendidikan yang tinggi dan pekerjaan yang memadai. Dan sebaliknya orang tua yang status ekonominya rendah karena mendapat gaji yang kecil, pendidikan yang rendah, dan pekerjaan yang tidak memadai.

Tingkat kondisi ekonomi juga dapat diklasifikasikan melalui tingkat pendapatan yang dihasilkan pada periode tertentu. Badan Pusat Statistik (BPS) membagi pendapatan penduduk menjadi empat Golongan yaitu: (1) Golongan pendapatan sangat tinggi adalah jika pendapatan rata-rata lebih dari Rp3.500.000 per bulan; (2) Golongan pendapatan tinggi adalah jika pendapatan rata-rata antara Rp2.500.000 s/d Rp3.500.000 per bulan; (3) Golongan pendapatan sedang adalah jika pendapatan rata-rata di bawah antara Rp1.500.000 s/d Rp2.500.000 per bulan; (4) Golongan pendapatan rendah adalah jika pendapatan rata-rata Rp1.500.000 per bulan.

Syamsu Yusuf (2008: 53) mengemukakan pendapat Becker tentang kaitan antara kelas sosial dengan cara atau teknik orang tua teknik orang tua dalam mengatur (mengelola/memperlakukan) anak, yaitu bahwa:

- a) Kelas bawah (*lower Class*): cenderung lebih keras dalam “*toilet training*” dan lebih sering menggunakan hukuman fisik, dibandingkan dengan kelas menengah. Anak-anak dari kelas bawah cenderung lebih agresif, independen, dan lebih awal dalam pengalaman seksual,
- b) Kelas menengah (*Middle Class*) cenderung lebih memberikan pengawasan, dan perhatiannya sebagai orang tua. Para ibunya merasa bertanggung jawab terhadap tingkah laku anak-anaknya, dan menerapkan kontrol yang lebih halus.



Mereka mempunyai ambisi untuk meraih status yang lebih tinggi, dan menekan anak untuk mengejar statusnya melalui pendidikan atau latihan profesional,

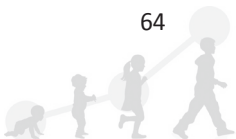
- c) Kelas atas (*Upper Class*) cenderung lebih memanfaatkan waktu luangnya dengan kegiatan-kegiatan tertentu, lebih memiliki latar belakang pendidikan yang reputasinya tinggi, dan biasanya senang mengembangkan apresiasi estetikanya. Anak-anaknya cenderung memiliki rasa percaya diri, dan cenderung bersikap memanipulasi aspek realitas.

Jumlah status ekonomi yang berbeda secara signifikan bergantung pada ukuran kompleksitas masyarakat. Kebanyakan riset tentang status ekonomi menggambarkan dua kategori, rendah dan menengah, namun beberapa penelitian menggambarkan sebanyak enam kategori. Kadang-kadang status sosioekonomi rendah digambarkan sebagai berpendapatan rendah, kelas pekerja, atau kerah biru; kadang-kadang kategori menengah digambarkan sebagai berpendapatan menengah, manjerial, atau kerah putih. Contoh pekerjaan berstatus ekonomi rendah adalah pekerja pabrik, buruh manual, penerima dana kesejahteraan, dan pekerja pemeliharaan. Contoh pekerjaan berstatus ekonomi menengah mencakup pekerja terampil, manajer, dan profesional (dokter, pengacara, guru, akuntan, dan lain-lain).

### **C. Dinamika Kondisi Ekonomi Pada Keluarga**

Keluarga yang dipimpin oleh kepala keluarga wajib mencukupi nafkah untuk anggota keluarganya. Pendapat ini memberikan penjelasan bahwa dalam sebuah keluarga akan sangat berguna dalam hal pemenuhan kebutuhan, dan ini juga secara langsung menunjang tumbuh kembang anak, karena dengan pendapatan keluarga dapat menyediakan semua kebutuhan anak.

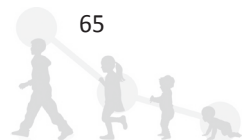
Orang tua pada kelompok ekonomi yang berbeda juga cenderung berpikir berbeda tentang pendidikan. Orang tua berpendapatan menengah dan tinggi lebih sering memikirkan



pendidikan sebagai sesuatu yang harus didorong oleh orang tua dan guru, sebaliknya orang tua berpendapatan rendah lebih cenderung memandang pendidikan sebagai tugas guru. Karenanya, sistem keterkaitan sekolah-keluarga terutama dapat memberikan keuntungan kepada siswa dari keluarga berpendapatan rendah.

Untuk mencapai hasil belajar yang baik dibutuhkan biaya, artinya siswa harus siap dengan semua bahan, peralatan dan model yang dibutuhkan untuk melakukan praktik sesuai dengan kompetensi yang diharapkan. Ketidaksiapan siswa tersebut disebabkan oleh kekurangmampuan orang tua dalam segi finansial. Dengan kata lain status ekonomi orang tua relatif masih rendah. Hal ini tentu saja menyebabkan keterlambatan mengerjakan tugas-tugas sesuai dengan materi praktik, sehingga proses belajar siswa menjadi terganggu. Keberhasilan dalam belajar pada status ekonomi orang tua seperti diungkapkan Slameto (2010: 35) menjelaskan bahwa: Status ekonomi orangtua menjadi salah satu faktor penting yang dapat memengaruhi hasil belajar, tinggi rendahnya pendidikan orang tua memengaruhi cara belajar siswa sedangkan jenis pekerjaan dan penghasilan yang diterima menentukan fasilitas yang diperoleh siswa juga memengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar karena fasilitas yang lengkap menunjang kelancaran belajar. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa status ekonomi orang tua akan membantu memenuhi kebutuhan siswa dalam belajar.

Fungsi ekonomis dalam hal ini menunjukkan bahwa keluarga sebagai kesatuan ekonomis. Aktivitas dalam fungsi ekonomi berkaitan dengan pencarian nafkah, pembinaan usaha, dan perencanaan anggaran biaya, baik penerimaan maupun pengeluaran biaya keluarga. Santrock (2007) menguraikan hasil penelitian bahwa banyak ibu yang menghabiskan sebagian besar hari jauh dari anak, bahkan bayi mereka. Lebih dari satu dari dua ibu di Amerika Serikat yang memiliki anak berusia di bawah 5 tahun adalah pekerja; lebih



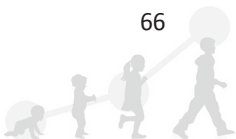
dari dua dari tiga ibu yang memiliki anak berusia 6 hingga 17 tahun. Peningkatan jumlah anak yang dibesarkan dalam keluarga yang hanya memiliki orang tunggal mengejutkan. Ibu yang bekerja adalah bagian dari kehidupan modern, namun pengaruhnya masih diperdebatkan.

Hasil penelitian di atas, memberikan pemahaman bahwa betapa pentingnya penghasilan atau upah dari sebuah pekerjaan harus dimiliki oleh sebuah keluarga. Penghasilan keluarga merupakan besaran upah ataupun gaji dalam bidang keuangan yang dihasilkan oleh keluarga yang diterima dalam periode berkala (hari/minggu/bulan/tahun). Besaran gaji yang diterima akan berpengaruh terhadap pemenuhan kebutuhan primer dan sekunder anak.

Anak-anak yang berasal dari keluarga dengan status ekonomi rendah, cenderung lebih kecil daripada anak yang berasal dari keluarga yang status ekonominya tinggi, Keluarga yang kaya dapat memenuhi kebutuhan primer anak-anaknya. Sebaliknya, keluarga miskin tidak akan dapat memenuhi kebutuhan primer secara memadai (Enung, 2008: 56). Penempatan seseorang dalam lapisan ekonomi tertentu merupakan pembahasan stratifikasi sosial. Stratifikasi sosial dilihat dari tiga dimensi: 1) Dimensi kekayaan; 2) dimensi kekuasaan; 3) dimensi prestise (Elly, M, 2013: 104).

Santrock (2007: 192) menjelaskan hasil penelitian dari Hoff, Laursen, dan Tardif bahwa perbedaan dalam cara membesarkan anak ditemukan pada berbagai kelompok status ekonomi. Orang tua dengan status ekonomi yang lebih rendah (1) lebih ingin anaknya menyesuaikan diri dengan keinginan masyarakat, (2) menciptakan suasana rumah di mana terlihat jelas bahwa orang tua memiliki otoritas atas anak mereka, dan (4) lebih mengatur serta kurang suka mengadakan percakapan dengan anak mereka.

Orang tua dengan status ekonomi yang lebih tinggi (1) lebih peduli pada pembentukan inisiatif anak dan penundaan



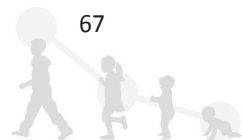
kepuasaan, (2) menciptakan suasana rumah di mana anak diposisikan hampir setara dan aturan didiskusikan, bukan ditetapkan secara otoriter, (3) lebih sedikit menggunakan hukuman fisik, dan (4) tidak mengatur serta lebih membuka percakapan dengan anak mereka.

Hidup dalam kemiskinan berarti anak dan keluarganya tidak memiliki pendapatan yang memungkinkan mereka membiayai perawatan kesehatan, makanan, pakaian dan pendidikan. Hidup di komunitas kota meningkatkan kemungkinan keluarga hidup dalam kemiskinan. Dengan meningkatnya tingkat kemiskinan di desa dan kota, terjadi penurunan kekayaan dan dana pendidikan, ini berarti bahwa, secara keseluruhan anak yang hidup dalam kemiskinan masuk ke sekolah yang hanya memiliki sedikit sumber daya dan guru yang tidak disiapkan dengan baik. Anak-anak yang hidup dalam kemiskinan cenderung memiliki masalah perilaku dan emosi dan cenderung kurang “aktif” di sekolah dibanding anak-anak lain.

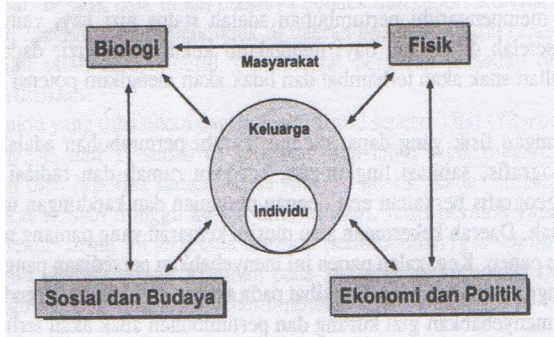
Gusril (2009) menjelaskan bahwa kondisi ekonomi keluarga memengaruhi kebiasaan hidup dan kecukupan kebutuhan hidup setiap anggota keluarga. Keluarga yang berkecukupan atau memiliki tingkat ekonomi yang tinggi cenderung memberikan kemungkinan setiap anggota keluarganya memenuhi kebutuhan hidupnya serta akan memberikan peluang kepada para anggota keluarga tersebut untuk tumbuh dan berkembang dengan baik. Dalam skala yang lebih besar kondisi ekonomi suatu negara berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan fisik warganya (Supriasa, 2002).

Struktur keluarga dan harapan mendapat pendidikan berhubungan erat dengan status ekonomi, ras/etnis, dan nilai tes anak, walaupun dampaknya dalam kemampuan kognitif jauh lebih kecil dibandingkan ras atau status ekonomi.

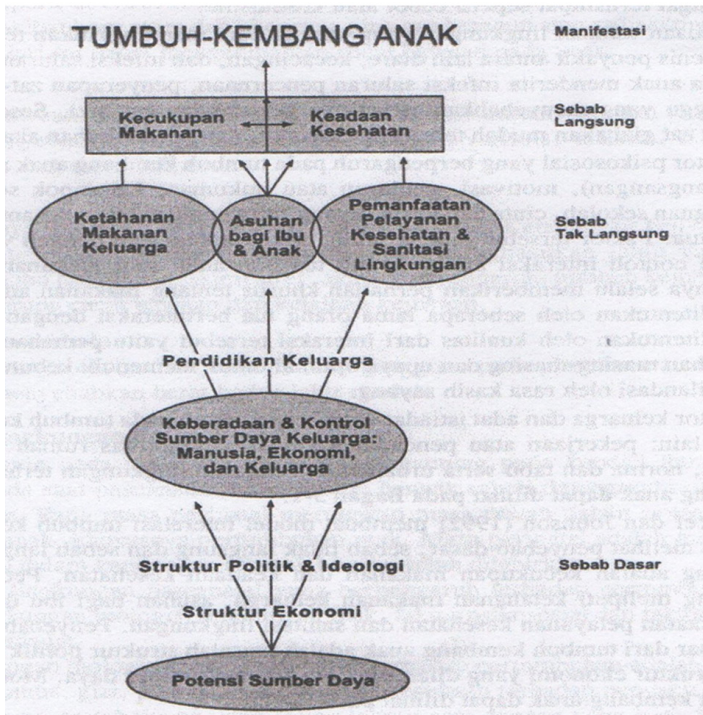
Faktor keluarga dan adat istiadat yang berpengaruh pada tumbuh kembang anak antara lain: pekerjaan atau pendapatan



keluarga stabilitas rumah tangga, adat istiadat, norma dan tabu serta urbanisas (Gusril, 2009). Adapun model pengaruh lingkungan pada tumbuh kembang anak dan model interelasi tumbuh kembang anak digambarkan pada gambar model berikut ini:



Gambar 9. Pengaruh Lingkungan pada Tumbuh Kembang Anak (Soetjningsih, 1995)



Gambar 10. Model Interelasi Tumbuh Kembang Anak (Soetjningsih, 1995)

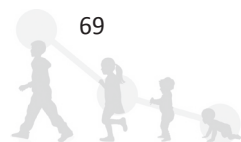


Terdapat hubungan yang positif dan meyakinkan antara keterlibatan keluarga dan manfaatnya bagi anak, yang juga meliputi perkembangan kemampuan motorik anak. Hubungan ini berlaku bagi seluruh keluarga dari semua latar belakang ekonomi, ras, dan latar belakang pendidikan serta usia. Anak yang orang tuanya terlibat, cenderung memperoleh nilai dan skor yang lebih tinggi. Model perilaku orang tua secara langsung maupun tidak langsung akan dipelajari dan ditiru oleh anak. Orang tua sebagai lingkungan terdekat yang selalu mengitarinya dan sekaligus menjadi figur idola anak yang paling dekat. Bila anak melihat kebiasaan baik dari orang tuanya, maka dengan cepat mencontohnya.

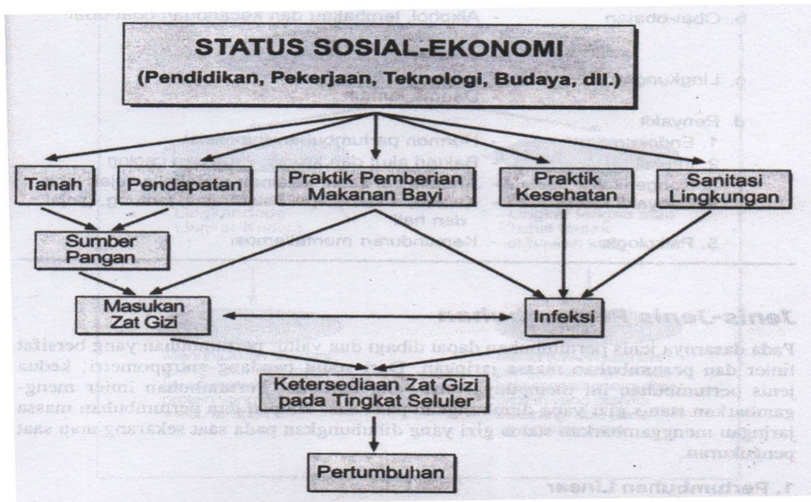
Pengajaran dan pembelajaran berbasis keluarga berfokus pada pemenuhan kebutuhan anak melalui unit keluarga. Jelas ini bisa diterapkan atas dasar beberapa alasan. Pertama, keluarga memiliki tanggung jawab untuk memenuhi kebutuhan anak. Perkembangan anak dimulai dari sistem keluarga. Keluarga adalah penentu bagi proses perkembangan untuk menjadi lebih baik atau lebih buruk. Membantu orang tua dan anggota keluarga yang lain untuk memenuhi kebutuhan anak dengan cara yang sesuai dapat menguntungkan setiap orang. Kedua, masalah keluarga pertama-tama harus diarahkan untuk membantu anak secara positif. Ketiga, banyak hal yang bisa dilakukan mencakup anak dan keluarga, penggunaan pendekatan keluarga sangat bermanfaat pada perkembangan anak.

#### **D. Hasil Penelitian Tentang Hubungan Ekonomi dengan Kemampuan Motorik**

Hasil pengujian hipotesis dalam penelitian penulis menunjukkan bahwa kondisi ekonomi memiliki pengaruh langsung terhadap keterampilan gerak dasar murid TK. Hal ini memberikan makna bahwa tinggi rendahnya keterampilan motorik salah satunya ditentukan oleh kondisi ekonomi tersebut. Namun penemuan hasil hipotesis ini tidak serta



merta menyimpulkan secara mutlak bahwa gerak dasar dipengaruhi oleh kondisi ekonomi, melainkan dari hasil wawancara penulis yang mendapatkan data bahwa orang tua yang memiliki status ekonomi golongan kaya dan menengah, akan lebih mampu memberikan pemenuhan kebutuhan gizi pangan, tempat bermain, dan alat permainan, sehingga dengan kondisi ini, anak lebih berpeluang dalam mencapai derajat tingkat keterampilan gerak dasar. Faktor *social* ekonomi ikut memengaruhi pertumbuhan anak, faktor ekonomi tersebut antara lain: pendidikan, pekerjaan, teknologi, budaya dan pendapatan keluarga (Supariasa, 2002).



**Gambar 11.** Faktor Sosial Ekonomi yang Memengaruhi Pertumbuhan pada Anak  
(Fasli Jalal dan Soekirman)

Pemenuhan kebutuhan anak secara baik harus dilakukan para orang tua agar tumbuh kembang anak berjalan dengan baik. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Venetsanou, dkk., (2010) yang menunjukkan bahwa kelas sosial yang lebih tinggi dan tingkat pendidikan ibu berkaitan dengan kinerja psikomotor yang lebih baik pada anak-anak usia lebih dari 1 tahun. Agar tumbuh kembang otak anak dapat optimal, ada

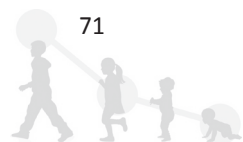


hal penting yang dapat dilakukan yaitu memenuhi kebutuhan gizi, stimulus, baik stimulus motorik maupun psikis, dan pengasuhan (Septiari, 2012). Pemenuhan kebutuhan kepada berdasarkan kutipan di atas adalah meliputi pemenuhan kebutuhan gizi, rangsang motorik dan psikis. Sebaliknya apabila pemenuhan kebutuhan gizi kurang tercukupi akan menghambat perkembangan keterampilan gerak dasar.

Keluarga, lingkungan, dan sekolah anak-anak memiliki karakteristik ekonomi. Beberapa anak memiliki banyak uang dan memiliki pekerjaan prestisius. Anak-anak ini tinggal di rumah dan lingkungan yang menarik serta bersekolah di sekolah yang muridnya kebanyakan berlatar belakang ekonomi menengah dan atas. Anak-anak lain memiliki orang tua yang tidak memiliki banyak uang dan memiliki pekerjaan yang kurang prestisius. Anak-anak ini tidak tinggal di rumah dan lingkungan yang menarik, dan mereka bersekolah di sekolah yang muridnya kebanyakan berlatar belakang ekonomi rendah. Sebagai penutup peneliti mengambil pendapat dari Gusril (2009) yang menjelaskan bahwa kondisi ekonomi keluarga memengaruhi kebiasaan hidup dan kecukupan kebutuhan hidup setiap anggota keluarga. Keluarga yang berkecukupan atau memiliki tingkat ekonomi yang tinggi cenderung memberikan kemungkinan setiap anggota keluarganya memenuhi kebutuhan hidupnya serta akan memberikan peluang kepada para anggota keluarga tersebut untuk tumbuh dan berkembang dengan baik. Dalam skala yang lebih besar kondisi ekonomi suatu negara akan berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan fisik warganya.

Struktur keluarga dan harapan mendapat pendidikan berhubungan erat dengan status ekonomi, ras/etnis, dan nilai tes anak, walaupun dampaknya dalam kemampuan kognitif jauh lebih kecil dibandingkan ras atau status ekonomi.

Terdapat hubungan yang positif dan meyakinkan antara keterlibatan keluarga dan manfaatnya bagi anak, yang juga



meliputi perkembangan kemampuan motorik anak. Hubungan ini berlaku bagi seluruh keluarga dari semua latar belakang ekonomi, ras, dan latar belakang pendidikan serta usia. Anak yang orang tuanya terlibat, cenderung memperoleh nilai dan skor yang lebih tinggi. Model perilaku orang tua secara langsung maupun tidak langsung akan dipelajari dan ditiru oleh anak. Orang tua sebagai lingkungan terdekat yang selalu mengitarinya dan sekaligus menjadi figur idola anak yang paling dekat. Bila anak melihat kebiasaan baik dari orang tuanya maka dengan cepat mencontohnya. Hasil Penelitian Lang, dkk., (2013), menjelaskan bahwa status ekonomi berhubungan dengan perkembangan motorik anak-anak dan menunjukkan persentase hubungan yang cukup besar (keterampilan motorik halus hingga 20,9%; keterampilan motorik kasar hingga 14,4%). Keterampilan motorik halus yang lebih terpengaruh daripada keterampilan motorik kasar.

Pengajaran dan pembelajaran berbasis keluarga berfokus pada pemenuhan kebutuhan anak melalui unit keluarga. Jelas ini bisa diterapkan atas dasar beberapa alasan. *Pertama*, keluarga memiliki tanggung jawab untuk memenuhi kebutuhan anak. Perkembangan anak dimulai dari sistem keluarga. Keluarga adalah penentu bagi proses perkembangan untuk menjadi lebih baik atau lebih buruk. Membantu orang tua dan anggota keluarga yang lain untuk memenuhi kebutuhan anak dengan cara yang sesuai dapat menguntungkan setiap orang. *Kedua*, masalah keluarga pertama-tama harus diarahkan untuk membantu anak secara positif. *Ketiga*, banyak hal yang bisa dilakukan mencakup anak dan keluarga, penggunaan pendekatan keluarga akan sangat bermanfaat pada perkembangan anak.

Status ekonomi sebagai pengelompokan orang-orang berdasarkan kesamaan karakteristik pekerjaan, pendidikan, dan ekonomi. Status ekonomi menunjukkan ketidaksetaraan tertentu. Secara umum, anggota masyarakat memiliki (1)

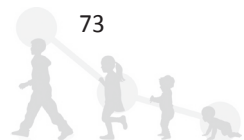


pekerjaan yang sangat bervariasi prestisenya, dan beberapa individu memiliki akses yang lebih besar terhadap pekerjaan berstatus lebih tinggi dibanding orang lain, (2) Tingkat pendidikan yang berbeda, ada beberapa individual memiliki akses yang lebih besar terhadap pendidikan yang lebih baik dibanding orang lain; (3) sumber daya ekonomi yang berbeda; dan tingkat kekuasaan untuk memengaruhi institusi masyarakat. Perbedaan dalam kemampuan mengontrol sumber daya dan berpartisipasi dalam ganjaran masyarakat menghasilkan kesempatan yang tidak setara.

Kondisi ekonomi keluarga memengaruhi kebiasaan hidup dan kecukupan kebutuhan hidup setiap anggota keluarga. Keluarga yang berkecukupan atau memiliki tingkat ekonomi yang tinggi cenderung memberikan kemungkinan setiap anggota keluarganya memenuhi kebutuhan hidupnya serta akan memberikan peluang kepada para anggota keluarga tersebut untuk tumbuh dan berkembang dengan baik. Dalam skala yang lebih besar kondisi ekonomi suatu negara berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan fisik warganya.

Oleh karena itu, kondisi ekonomi yang baik dapat memberikan kesempatan pada anak untuk dapat mengembangkan kemampuan motorik kasarnya karena dengan status ekonomi yang baik, maka keluarga akan lebih mudah memberikan wahana maupun alat dalam rangka pengembangan motorik kasar murid Taman Kanak-kanak.

Kondisi ekonomi sangat berpengaruh dalam perkembangan gerak dasar anak, karena kondisi ekonomi bukan hanya tentang asupan gizi tapi juga tempat tinggal yang layak, fasilitas yang memadai dan pola asuh orang tua. Dengan demikian, temuan dalam penelitian ini semakin mendukung temuan terdahulu mengenai adanya pengaruh kondisi ekonomi terhadap keterampilan motorik kasan murid TK.



[Halaman ini sengaja dikosongkan]

# 8



## AKTIVITAS BERMAIN ANAK

### A. Pengertian Aktivitas Bermain Anak

Pada usia 3 tahun, anak-anak sudah lebih suka menghabiskan waktu dengan teman bermain yang berjenis kelamin berbeda, dan preferensi ini meningkat pada masa awal masa kanak-kanak, selama tahun ini, frekuensi interaksi sebaya, baik yang positif maupun yang negatif, meningkat cukup tajam. Walaupun interaksi agresif dan permainan yang kasar meningkat, proporsi pertukaran yang agresif, dibandingkan dengan pertukaran yang ramah, menurun. Banyak anak-anak prasekolah menghabiskan waktu yang cukup lama dengan interaksi sebaya dengan hanya mengobrol dengan teman bermain tentang menegosiasikan peran dan aturan dalam permainan, berdebat, dan setuju. Ada beberapa definisi dari beberapa ahli tentang aktivitas bermain (Santrock, 2007).

Arti bermain menurut Hurlock (1978) adalah bermain (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas, sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Berdasarkan kutipan ini simpulkan bahwa bermain dilaksanakan anak dalam keadaan yang tidak ada tekanan dan murni untuk mencari kesenangan.

Bermain juga diartikan kegiatan yang menunjang kesegaran jasmani jika dilakukan sungguh-sungguh. Sesuai dengan pendapat Gusril (2009) bahwa bermain adalah kegiatan yang memberikan kesegaran pada fisik dan kesenangan pada psikis melalui aktivitas fisik. Rasa senang timbul apabila yang bermain atau semua yang bermain sungguh-sungguh melakukannya. Bila anggota bermain tidak melakukannya dengan sungguh-sungguh berarti dia berada dalam kurang senang bermain atau mungkin kondisi fisiknya kurang sehat.

Konsep aktivitas bermain menurut Patmonodewo (2003: 103) adalah: Sebagai suatu kegiatan bermain di mana anak mendapat kesempatan melakukan berbagai pilihan permainan dengan ataupun tanpa alat, serta mereka dapat memilih bagaimana menggunakan alat-alat tersebut. Lebih lanjut Semiawan (2002: 20) mengemukakan bahwa: Bagi anak, aktivitas bermain adalah suatu kegiatan yang serius, namun mengasyikkan, melalui aktivitas bermain, berbagai pekerjaan terwujud. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan bukan karena memperoleh hadiah atau pujian, bermain adalah salah satu alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhannya, bila anak bermain secara bebas sesuai kemauan maupun sesuai kecepatannya sendiri, maka ia melatih kemampuannya.

Bermain merupakan suatu proses alamiah yang dengan sendirinya akan dilakukan oleh anak-anak. Anak-anak tidak perlu disuruh ataupun dilarang untuk bermain, namun secara naluriah anak-anak melakukan aktivitas bermain. Melalui bermain anak-anak mengeksplorasi semua perasaan. Anak-anak juga akan berlatih menyelesaikan konflik yang dialaminya, misalnya dengan konflik teman sebayanya.



Berdasarkan beberapa definisi bermain di atas, maka dapat disimpulkan. Aktivitas bermain adalah segala kegiatan spontan yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak, tidak memiliki tujuan ekstrinsik, namun motivasinya lebih bersifat intrinsik, melibatkan peran serta aktif anak baik memakai alat ataupun tanpa alat, tanpa memikirkan hasil akhir yang dilakukan tanpa paksaan orang lain, dan tidak mengharapkan imbalan maupun pujian.

## **B. Fungsi Aktivitas Bermain Bagi Anak**

Aktivitas bermain dapat membantu perkembangan anak apabila anak diberikan cukup waktu, ruang, materi dan pilihan permainan yang cukup. Dunia anak adalah dunia bermain, aktivitas bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan sesuai kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum, melalui bermain anak memperoleh dan memproses informasi belajar hal-hal baru dan melatih melakukan keterampilan yang ada.

Fungsi permainan menurut Santrock (2007) adalah membantu anak menguasai kecemasan dan konflik. Karena ketegangan mengendur dalam permainan, anak tersebut dapat menghadapi masalah kehidupan. Permainan memungkinkan anak menyalurkan kelebihan energi fisik dan melepaskan emosi yang tertahan, yang meningkatkan kemampuan si anak untuk menghadapi masalah.

Fungsi utama bermain adalah merangsang perkembangan sensoris-motorik, perkembangan intelektual, perkembangan sosial, perkembangan kreativitas, perkembangan kesadaran diri, perkembangan moral dan bermain sebagai terapi. Semiawan (2002) mengemukakan beberapa manfaat bermain bagi perkembangan anak, yaitu:

(a)Aspek fisik motorik, bila anak mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan aktivitas fisik terutama motorik kasar, akan membuat tubuh menjadi



sehat, (b) Permainan yang melibatkan keterampilan gerak dasar dan motorik halus akan meningkatkan keterampilan anak, (c) Perkembangan kognitif. Saat bermain anak akan mengandalkan kemampuan bereksplorasi terhadap lingkungan melalui pancaindranya, (d) Keterlibatan anak dengan orang lain dapat membantu anak untuk bersosialisasi dengan teman sebaya atau orang lain, (e) Aspek perkembangan bahasa, melalui kegiatan bermain anak akan memperoleh kesempatan yang luas untuk berani berbicara, (f) Aspek emosi dan kepribadian, melalui bermain seorang anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya. Selain itu anak akan dapat mengembangkan kemampuan berinteraksi dengan orang lain, peka, mau memantau dan dapat bekerja sama.

Berdasarkan kutipan di atas jelas bahwa bermain merupakan kegiatan yang penting bagi anak. Melalui bermain seorang anak akan memperoleh berbagai keuntungan di antaranya kematangan aspek fisik motorik, kognitif, sosial, bahasa, dan emosi serta kepribadian, sekaligus belajar berbagai hal yang dapat memperluas wawasan, pengetahuan dan keterampilan yang dapat digunakan pada saat dewasa nantinya. Fungsi aktivitas bermain juga bisa dilakukan dengan konsep pengembangan *physical education*, hal ini sesuai dengan hasil penelitian Lemos, dkk., (2012) mengungkapkan bahwa: dua kelompok anak-anak menunjukkan skor keterampilan motorik yang setara sebelum pendaftaran dalam kegiatan apa pun, pada awal tahun. Berbeda, setelah diberi dalam kegiatan masing-masing, anak-anak yang diberikan pendidikan fisik menunjukkan skor keterampilan motorik baku yang lebih tinggi dibandingkan anak yang diberi rekreasi. Hasil ini menjelaskan bahwa pendidikan fisik secara teratur, yang disusun secara terstruktur, meningkatkan kemampuan motorik anak pada usia muda seperti di TK.

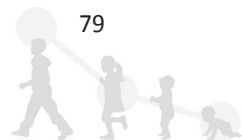


### C. Bentuk-bentuk Aktivitas Bermain

Melalui kegiatan bermain yang dilakukan anak orang tua dan guru akan mendapat gambaran tentang tahap perkembangan dan kemampuan umum anak. Dalam melakukan aktivitas bermain, si anak akan dihadapkan dengan pilihan bentuk permainan yang cukup banyak, sesuai dengan lingkungan dan keadaan sarana dan prasarana yang tersedia. Patmonodewo (2003) mengungkapkan bentuk-bentuk dalam bermain antara lain meliputi:

- (1) Bermain sosial, ini berarti peran orang tua yang mengamati cara bermain anak akan memperoleh kesan bahwa partisipasi anak dalam kegiatan bermain dengan teman-temannya masing-masing akan menunjukkan derajat partisipasi yang berbeda,
- (2) Bermain dengan Benda, permainan dalam hal ini meliputi bentuk permainan praktis, bermain simbolik, dan permainan dengan peraturan-peraturan,
- (3) Bermain Sosio-Dramatik, bermain dalam bentuk ini sangat pening dalam mengembangkan kreativitas, pertumbuhan intelektual, dan keterampilan sosial.

Gusril (2009) mengelompokkan permainan dengan memandang jumlah pemain dan alat permainan yang digunakan sebagai berikut: (a) berdasarkan jumlah pemain terdiri dari: permainan beregu, permainan perorangan; (b) berdasarkan sifat permainan terdiri dari: permainan untuk mengembangkan fantasi, kemampuan berpikir, rasa seni, bahasa, aspek fisik terdiri dari: permainan untuk meningkatkan kekuatan, koordinasi, kecepatan, keseimbangan dan kelincahan, ketahanan, ketangkasan, dan reaksi; (c) berdasarkan alat yang digunakan terdiri dari: permainan tanpa alat dan dengan alat; (d) pengelompokan berdasarkan lapangan yang digunakan terdiri dari: lapangan besar dan kecil; (e) pengelompokan berdasarkan bentuk penyajiannya terdiri dari: permainan dalam bentuk perlombaan, tugas, komando,



meniru, dan bercerita; (f) pengelompokan berdasarkan orang yang melakukannya terdiri dari permainan besar dan kecil.

Lebih Lanjut dikatakan bahwa ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam aktivitas bermain, yaitu sebagai berikut: (a) ekstra energi; (b) waktu yang cukup untuk bermain; (c) alat permainan; (d) ruangan untuk bermain; (e) pengetahuan cara bermain; (f) teman bermain. Anak-anak memerlukan alat permainan yang lain. Bermain harus ada keseimbangan antara bermain aktif dan pasif, dengan kata lain bermain aktif kesenangan diperoleh dari apa yang diperbuat oleh mereka sendiri, sedangkan bermain pasif kesenangan diperoleh dari orang lain.

Aktivitas bermain atau aktivitas fisik yang baik dan terprogram akan lebih mudah meningkatkan keterampilan gerak dasar anak. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Tsapakidou (2014) menunjukkan bahwa program gerakan yang cocok, dan baik dapat membentuk dan mengembangkan keterampilan gerakan dasar anak. Untuk itu maka, program pengembangan gerak di taman kanak-kanak sangat penting ditekankan. Selanjutnya, pendidik didorong untuk dapat memanfaatkan kemampuan alami anak-anak untuk bergerak dan mengintegrasikan dengan program keterampilan motorik terorganisir ke dalam jadwal sehari-hari.

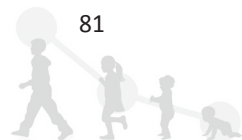
#### **D. Tipe dan tempat bermain**

Harris dan Liebert (1984) mengemukakan tentang kategori permainan interaktif yaitu sebagai berikut: a) Tipe pertama disebut *solitary play* terjadi ketika anak bermain, sendiri dan mandiri dari orang lain, si anak terlihat asyik dengan aktivitasnya dan tidak terlalu memedulikan hal lain yang terjadi. Anak-anak usia 2 dan 3 tahun lebih sering terlibat dalam *solitary play* dibanding siswa preschool yang lebih tua; b) yang kedua *Onlooker play* terjadi ketika si anak memerhatikan anak-anak lain bermain. Si anak mungkin berbicara dengan



anak lain dan bertanya namun tidak ikut bermain. Minat aktif si anak pada permainan anak lain membedakan *onlooker play* dan *unoccupied play*; c) *parallel play* terjadi ketika si anak bermain terpisah dari anak-anak lain tetapi dengan mainan yang sama dengan yang dimainkan anak lain dan dengan cara yang meniru permainan anak lain. Semakin tua usia anak, semakin jarang mereka melakukan jenis permainan ini; d) *Associative play* melibatkan interaksi sosial dengan sedikit atau tanpa pengaturan. Dalam tipe permainan ini, anak-anak kelihatan lebih tertarik pada satu sama lain dibanding pada permainan yang mereka mainkan; e) *Cooperative play* terdiri dari interaksi sosial dalam satu kelompok dibarengi dengan adanya perasaan identitas kelompok dan aktivitas terorganisir. Permainan formal anak-anak, kompetisi dengan sasaran kemenangan, dan kelompok-kelompok yang dibentuk oleh guru untuk melakukan hal tertentu bersama-sama adalah contoh *cooperative play*.

Banyak sekali jenis permainan yang dapat dimainkan oleh anak-anak. Baik itu permainan yang dimainkan secara individual maupun secara berkelompok. Permainan tersebut terus berkembang dan tersebar di seluruh wilayah. Secara umum, jenis permainan anak dapat dikategorikan ke dalam tiga kelompok yaitu sebagai berikut: 1) permainan aktif, yaitu permainan yang biasanya melibatkan lebih dari satu orang anak. Permainan aktif biasanya berupa olahraga yang bermanfaat untuk mengolah kemampuan kinestetik pada anak; 2) Permainan pasif, yaitu permainan yang bersifat mekanis dan biasanya dilakukan tanpa teman yang nyata. Salah satu permainan pasif yaitu permainan elektronik seperti *playstation*. Jenis permainan ini memiliki sisi positif dan negatif. Positifnya adalah anak bisa memiliki keterampilan tertentu yang bisa berproses menjadi keahlian tertentu, sehingga bermanfaat untuk kehidupannya nanti. Namun secara fisik, permainan ini dapat menghambat perkembangan kinestetik pada anak-anak karena permainan ini sedikit sekali menggunakan seluruh



anggota tubuh; 3) Permainan fantasi atau permainan imajinasi yang diciptakan sendiri oleh anak dalam dunianya. Anjangan-anjangan merupakan salah satu permainan fantasi.

Bermain bebas dan spontan merupakan bentuk bermain aktif yang merupakan wadah anak-anak untuk melakukan apa, kapan, dan bagaimana mereka melakukannya. Tidak ada kaidah dan peraturan. Anak-anak terus bermain selama kegiatan itu menimbulkan kegembiraan dan kemudian berhenti bila perhatian dan kegembiraan dari permainan itu berkurang. Rangsangan yang membangkitkan bermain bebas dan spontan adalah segala sesuatu yang baru dan berbeda dalam lingkungan atau mainan yang terutama dirancang untuk eksplorasi. Semakin rumit sebuah benda semakin lama waktu yang dihabiskan untuk mengeksplorasinya.

Bermain dapat dilakukan di dalam maupun di luar ruangan. Kedua tempat ini sama pentingnya namun berbeda keuntungannya. Bermain di luar ruangan biasanya membutuhkan kekuatan dan lebih bersemangat dalam arti fisik, sedangkan bermain di dalam ruangan biasanya sedikit lebih tenang.

Berdasarkan beberapa uraian tentang teori aktivitas bermain tersebut, maka berikut dapat disimpulkan definisi dari aktivitas bermain. Aktivitas Bermain adalah kegiatan spontan, kegiatan yang serius, namun mengasyikkan yang dilakukan anak secara aktif atau pasif dalam bentuk perorangan atau kelompok menggunakan alat atau tanpa alat, dilakukan di dalam atau di luar ruangan dengan melibatkan *imajinasi*, penampilan, seluruh perasaan, tangan atau seluruh badan, untuk mendapat kesenangan dan kesegaran fisik bagi anak.

## **E. Lingkungan Bermain**

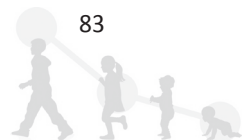
Secara umum lingkungan dapat diartikan sebagai lingkungan ataupun media di mana makhluk hidup tinggal dan melakukan kegiatan serta melakukan interaksi dengan orang lain. Semua



kegiatan yang dilakukan oleh manusia setiap hari tidak terlepas dari interaksi dengan lingkungan tempat ditinggalinya. Pengertian lingkungan juga diutarakan Elly (2006: 183-184) ialah: “suatu media di mana makhluk hidup tinggal, mencari penghidupannya, dan memiliki karakter serta fungsi khas yang mana terkait secara timbal balik dengan keberadaan makhluk hidup yang menempatnya, terutama manusia yang memiliki peranan yang lebih kompleks dan real”.

Pengertian di atas menunjukkan bahwa hubungan antara manusia dan lingkungan sangat kuat dan memiliki hubungan timbal balik. Manusia tidak bisa terlepas dari lingkungan hidup, karena lingkungan sangat dibutuhkan untuk kelangsungan hidupnya. Hal sebaliknya juga berlaku pada lingkungan yang ditempati oleh manusia. Ungkapan ini juga diperkuat oleh pernyataan Otto Sumarwoto lingkungan yang dimaksud adalah segala sesuatu yang ada di sekeliling manusia yang berpengaruh pada kehidupan”.

Lingkungan yang dimaksud seperti yakni lingkungan bermain. Lingkungan juga dapat memengaruhi banyak hal yang berkaitan dengan manusia, mulai dari tingkah laku manusia, kehidupan dan juga termasuk perkembangan manusia itu sendiri. Lingkungan yang berpengaruh pada manusia ini sangat bervariasi, baik dalam jenis dan sifatnya, dalam jumlah, kuantitas dan volumenya, kekuatan dan daya tekannya, kualitasnya, hasrat dan dorongan manusia untuk membutuhkannya. Demikian pula ragam lingkungan, seperti itu seiring berpengaruh pada perlakuan manusia terhadap lingkungan itu sendiri”. Berdasarkan pendapat di atas maka dapat dinyatakan bahwa lingkungan dan manusia saling memengaruhi satu sama lain. Pengaruh ini tergantung bagaimana respons dari masing-masing. Namun demikian variasi lingkungan di sekitar manusia itu relatif sama, bisa saja individu yang ada dalam lingkungan yang sama melakukan respons dan perlakuan yang berbeda terhadap lingkungan



tersebut, tergantung bagaimana cara pandang terhadap lingkungan, kecerdasan manusia dalam merespons lingkungan, serta kemampuan manusia memperlakukan lingkungan dalam memenuhi kebutuhan hidup baik itu dengan lingkungan sosialnya, maupun lingkungan budaya yang ditempati.

Manusia sebagai makhluk budaya yang mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan baik maka akan menghasilkan perkembangan yang baik pula dari hasil hubungan dengan lingkungan. Manusia bukan hanya sebagai makhluk yang dipengaruhi oleh lingkungan, namun manusia mampu beradaptasi dengan lingkungan, mengatur, dan bahkan mengolah lingkungannya. Sikap saling memengaruhi antara manusia dan lingkungan dapat memengaruhi perkembangan manusia itu sendiri, baik itu pada fisik-motorik, psikologi dan juga pembelajarannya.

Pengaruh yang diberikan oleh lingkungan baik itu lingkungan sosial maupun budaya pada anak, akan menimbulkan reaksi yang nyata untuk proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Lingkungan yang baik untuk perkembangan anak, maka perkembangan anak akan optimal dan juga sebaliknya. Lingkungan dan beberapa faktor lain juga sangat berpengaruh pada perkembangan anak. Hal ini juga diungkapkan oleh Eileen Allen (2010: 32), menyatakan: pertumbuhan dan perkembangan anak dipengaruhi oleh susunan genetika anak dan lingkungan sehari-hari, yang mencakup pengasuhan, perawatan medis, dan kesempatan anak untuk belajar berbagai macam keterampilan yang merupakan bukti kemajuan perkembangan kesejahteraan setiap anak bergantung pada penguasaan keterampilan tertentu dalam enam bidang perkembangan (a) fisik, (b) motorik, (c), perceptual, (d) kognitif, (e) berbahasa, (f) personal-sosial". Ungkapan di atas menguatkan pernyataan sebelumnya yang menyebutkan bahwa perkembangan anak dipengaruhi oleh lingkungan sosial, lingkungan bermain

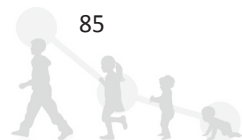


dan budaya di sekitar tempat tinggalnya. Kualitas tempat tinggalnya akan memengaruhi perkembangan enam hal di atas yang disebutkan. Salah satunya perkembangan kemampuan motorik anak. Kemampuan motorik anak sangat ditentukan oleh lingkungan sosial tempat tinggalnya, seperti lingkungan bermain (tempat bermain) dan komunikasi dengan teman sebaya serta orang dewasa.

Lingkungan bermain atau disebut juga tempat bermain anak merupakan suatu tempat yang berfungsi sebagai prasana melakukan aktivitas fisik (bermain) seperti berlari, melompat, menangkap, memanjat yang merupakan rutinitas hariannya. Seorang anak membutuhkan tempat bermain yang layak dan aman untuk melangsungkan aktivitas bermainnya. Hal ini juga diungkapkan oleh Gusril (2009: 122), menyebutkan: “kegiatan bermain anak dapat dilakukan di dalam maupun di luar ruangan”.

Pernyataan di atas jelas menunjukkan bahwa dalam melakukan aktivitas bermain seorang anak, mereka sangat membutuhkan suatu tempat saat melakukan aktivitas tersebut. Aktivitas tersebut bisa dilakukan di dalam maupun di luar ruangan. Hal ini juga dijelaskan oleh Mulyasa (2012: 182), menyebutkan: “ada tiga tempat di mana anak-anak sering melakukan aktivitas bermain, yaitu sekolah, di dalam ruangan (di rumah), di luar ruangan (perkarangan atau lapangan)”.

Pernyataan di atas jelas menyebutkan bahwa aktivitas bermain anak dapat dilakukan di sekolah (TK), di dalam ruangan (rumah), di luar ruangan (lapangan). Namun ketiga tempat tersebut memiliki keuntungan tersendiri bagi perkembangan motorik seorang anak. Kualitas gerakan yang tercipta juga tergantung pada luas dan keamanan tempat bermain seorang anak. Hal ini juga disampaikan oleh Gusril (2009: 122), menyebutkan: “kegiatan bermain dapat dilakukan di dalam maupun di luar ruangan. Kedua tempat ini sama pentingnya namun berbeda keuntungannya”.



Penjelasan tersebut jelas menunjukkan perbedaan dalam keuntungan yang diperoleh pada setiap tempat bermain yang digunakan untuk bermain. selain dari itu manfaat, risiko yang terjadi pada seorang anak pada saat bermain juga berbeda. Pernyataan lainnya yang menyebutkan tentang lingkungan bermain anak diungkapkan oleh Mulyasa (2012: 182-191), menyebutkan:

1) Bermain di sekolah

Dalam beberapa hal bermain di sekolah berbeda dari bermain di rumah. Biasanya di sekolah memiliki kesempatan bermain dalam kelompok yang lebih besar bila dibandingkan kelompok bermain di rumah. Materi permainannya jauh berbeda karena umumnya anak-anak tidak memiliki alat bermain dalam jumlah yang besar seperti yang tersedia di sekolah.

2) Bermain di dalam ruangan

Bermain di dalam ruangan biasanya sedikit lebih tenang dan ruangnya lebih luas karena ruangan untuk bermain biasanya dirancang dan ditata sedemikian rupa sehingga dapat dipergunakan untuk berbagai macam kegiatan.

3) Bermain di luar ruangan

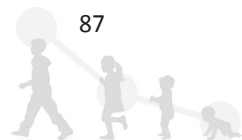
Bermain di luar ruangan biasanya lebih banyak menimbulkan suara serta membutuhkan kekuatan dan lebih bersemangat. Bermain di luar ruangan membutuhkan lokasi yang luas untuk anak berlari, melompat, dan bersepeda. Bermain di halaman yang berumput atau adanya pasir tidak terlalu membahayakan dibandingkan dengan lantai di ruangan yang umumnya lebih keras.

Dampak dari lingkungan terhadap anak sangat besar, termasuk perkembangan anak ke depannya salah satunya kemampuan motorik seorang anak. Lingkungan anak yang dimaksud ialah lingkungan keluarga, sekolah, dan juga tempat bermain. Ketiga hal tersebut merupakan lingkungan yang



sangat berpengaruh untuk perkembangan anak, baik itu perkembangan fisik motorik, psikologi, maupun pembelajaran anak. Hubungan dan juga interaksi orang tua terhadap anak juga diperlukan dalam hal penentuan tempat bermain anak. Orang tua akan memberikan pengaturan dan pengawasan pada anaknya saat akan melakukan aktivitas fisik di dalam maupun di luar rumah (ruangan). Tempat bermain baik itu di rumah maupun di luar rumah merupakan salah faktor terpenting dalam pertumbuhan dan perkembangan fisik-motorik seorang anak. Hal ini juga dijelaskan oleh Gusril (2009: 122), menyebutkan: “ kegiatan bermain anak dapat dilakukan di dalam maupun di luar ruangan. Kedua tempat ini sama pentingnya namun berbeda keuntungannya”.

Pernyataan di atas jelas menyebutkan bahwa tempat bermain anak merupakan hal yang sangat dibutuhkan dalam hal melakukan kegiatan fisik, seperti bermain. Kegiatan bermain anak dapat dilakukan di dalam maupun di luar ruangan namun memiliki keuntungan dan dampak yang berbeda bagi perkembangan fisik motorik anak. Kualitas pergerakan yang dilakukan anak di dalam ruangan sangat berdeda dengan kualitas pergerakan anak yang dilakukan di dalam ruangan. Pendapat-pendapat di atas jelas menyebutkan bahwa lingkungan anak, terutama lingkungan bermain merupakan salah satu faktor terpenting dalam kemampuan motorik kasar seorang anak. Sesuai dengan pernyataan di atas yang menyatakan aktivitas fisik-motorik anak di luar ruangan akan lebih membutuhkan kekuatan dan juga memiliki banyak ruangan (tempat) untuk melakukan kegiatan fisik, seperti berlari, melompat, menangkap dan lain sebagainya. Sedangkan di dalam ruangan seorang anak akan terbatas pergerakannya, dikarenakan keterbatasan ruangan yang dimiliki.



## **F. Hasil Penelitian tentang Hubungan Aktivitas Bermain dengan Kemampuan Motorik**

Hasil pengujian hipotesis penelitian penulis menunjukkan bahwa aktivitas bermain memiliki pengaruh langsung terhadap keterampilan gerak dasar murid TK. Hal ini memberikan makna bahwa tinggi rendahnya keterampilan motorik murid TK salah satunya ditentukan oleh aktivitas bermain tersebut. Hasil penelitian didukung dari temuan Bakhtiar (2014) yang menyatakan bahwa keterampilan gerak dasar kelompok siswa yang diberi perlakuan strategi pembelajaran rangkaian permainan lebih tinggi daripada kelompok siswa yang diberikan perlakuan strategi pembelajaran konvensional. Hal ini disebabkan karena dengan strategi pembelajaran rangkaian permainan siswa lebih aktif berlatih dan untuk meraih keterampilan gerak waktu aktif berlatih adalah hal yang utama.

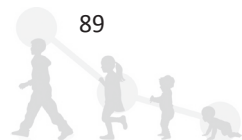
Bagi anak, aktivitas bermain adalah suatu kegiatan yang serius, namun mengasyikkan, melalui aktivitas bermain, berbagai pekerjaan terwujud. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian, bermain adalah salah satu alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhannya, bila anak bermain secara bebas sesuai kemauan maupun sesuai kecepatannya sendiri, maka ia melatih kemampuannya (Semiawan, 2002).

Bermain merupakan suatu proses alamiah yang dengan sendirinya akan dilakukan oleh anak-anak. Anak-anak tidak perlu disuruh ataupun dilarang untuk bermain, namun secara naluriah anak-anak akan melakukan aktivitas bermain. Melalui bermain anak-anak akan mengeksplorasi semua perasaan. Anak-anak juga akan berlatih menyelesaikan konflik yang dialaminya, misalnya dengan konflik teman sebayanya. (Rani Yulianti). Aktivitas bermain adalah segala kegiatan spontan yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak, tidak memiliki tujuan ekstrinsik, namun motivasinya lebih bersifat



instrinsik, melibatkan peran serta aktif anak baik memakai alat ataupun tanpa alat, tanpa memikirkan hasil akhir yang dilakukan tanpa paksaan orang lain, dan tidak mengharapkan imbalan maupun pujian. Melalui bermain seorang anak akan memperoleh berbagai keuntungan di antaranya kematangan aspek fisik motorik, kognitif, sosial, bahasa, dan emosi serta kepribadian, sekaligus belajar berbagai hal yang dapat memperluas wawasan, pengetahuan dan keterampilan yang dapat digunakan pada saat dewasa nantinya. Banyak sekali jenis permainan yang dapat dimainkan oleh anak-anak. Baik itu permainan yang dimainkan secara individual maupun secara berkelompok.

Permainan tersebut terus berkembang dan tersebar di seluruh wilayah. Secara umum, jenis permainan anak dapat dikategorikan ke dalam tiga kelompok yaitu sebagai berikut: 1) permainan aktif, yaitu permainan yang biasanya melibatkan lebih dari satu orang anak. Permainan aktif biasanya berupa olahraga yang bermanfaat untuk mengolah kemampuan kinestetik pada anak; 2) Permainan pasif, yaitu permainan yang bersifat mekanis dan biasanya dilakukan tanpa teman yang nyata. Salah satu permainan pasif yaitu permainan elektronik seperti *playstation*. Jenis permainan ini memiliki sisi positif dan negatif. Positifnya adalah anak bisa memiliki keterampilan tertentu yang bisa berproses menjadi keahlian tertentu, sehingga bermanfaat untuk kehidupannya nanti. Namun secara fisik, permainan ini dapat menghambat perkembangan kinestetik pada anak-anak karena permainan ini sedikit sekali menggunakan seluruh anggota tubuh; 3) Untuk meningkatkan aktivitas fisik anak-anak prasekolah, ada beberapa hal yang diperlukan: (1) meningkatkan pengetahuan guru melalui kedua *service training* dan *in-service training*, (2) membuat ruang kelas, sekolah, dan ruang bermain yang memungkinkan anak-anak untuk bergerak dan bermain dengan aman, (3) mengembangkan *self-efficacy* guru melalui kegiatan kebugaran yang berhubungan dengan kesehatan, (4)



mendorong keterlibatan orang tua dengan mendidik orang tua tentang peran mereka dalam hal perilaku fisik-aktivitas anak-anak, dan (5) berkolaborasi dan bekerja sama dengan rekan-rekan di departemen lain untuk berbagi ide, sumber daya, dan metode dalam hal pelaksanaan aktivitas fisik pada anak-anak tahun-tahun awal (Celik, 2013).

Keterampilan gerak dasar anak bisa diasah melalui aktivitas bermain anak, anak-anak yang aktif bergerak cenderung memiliki gerak dasar yang baik dibandingkan dengan anak yang kurang aktif dalam bergerak. Dengan demikian, temuan dalam penelitian ini semakin mendukung temuan terdahulu mengenai adanya pengaruh aktivitas bermain terhadap keterampilan gerak dasar murid TK. Hasil penelitian Mori, dkk., menyebutkan bahwa lingkungan fisik dan sosial-psikologis (pengalaman dan pandangan orang tua) memengaruhi pengembangan motorik anak-anak di rumah.

Bagi anak, aktivitas bermain adalah suatu kegiatan yang serius, namun mengasyikkan, melalui aktivitas bermain, berbagai pekerjaan terwujud. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian, bermain adalah salah satu alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhannya, bila anak bermain secara bebas sesuai kemauan maupun sesuai kecepatannya sendiri, maka ia melatih kemampuannya.

Fungsi utama aktivitas bermain salah satunya adalah merangsang perkembangan sensoris-motorik, bila anak mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan aktivitas fisik terutama motorik kasar, akan membuat tubuh menjadi sehat. Semakin kuat dan terampilnya gerak seorang anak membuat anak senang bermain dan tak lelah untuk menggerakkan seluruh anggota tubuhnya saat bermain. Pergerakan anggota tubuh anak saat bermain mempunyai banyak manfaat untuk pertumbuhan aspek-aspek kemampuan anak yang salah satunya perkembangan aspek fisik dan motorik.



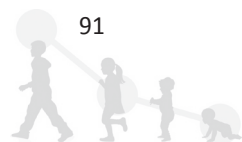
# 9



## KAITAN STATUS GIZI DENGAN MOTORIK

### A. Pengertian Status Gizi

Ada beberapa istilah yang perlu diketahui sebelum mengetahui lebih lanjut tentang status gizi, istilah tersebut yaitu: gizi, keadaan gizi, malnutrisi, dan kurang energi protein (KEP). Supariasa, Bakri dan Fajar (2002) menjelaskan bahwa: 1) Gizi (*Nutrition*) adalah suatu proses organisme menggunakan makanan yang dikonsumsi secara normal melalui proses digesti, absorpsi, transportasi, penyimpanan, metabolisme dan pengeluaran zat-zat yang tidak digunakan untuk mempertahankan kehidupan, pertumbuhan, dan fungsi normal dari organ-organ, serta menghasilkan energi; 2) Keadaan gizi yaitu keadaan akibat dari keseimbangan antara konsumsi dan penyerapan zat gizi dan penggunaan zat gizi tersebut, atau keadaan fisiologik akibat dari tersedianya zat gizi dalam seluler tubuh; 3) Malnutrisi adalah keadaan patologis akibat kekurangan atau kelebihan secara relatif maupun absolut satu atau lebih zat gizi; 4) KEP adalah seseorang yang kurang gizi yang disebabkan oleh rendahnya konsumsi energi dan protein dalam makanan sehari-hari dan atau gangguan penyakit tertentu.



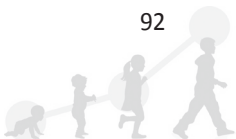
Lebih lanjut menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, dijelaskan secara bahasa bahwa status gizi terdiri dari kata status dan gizi, yang dapat diartikan sebagai keadaan atau kedudukan zat makanan pokok dalam tubuh seseorang yang diperlukan bagi tubuh untuk pertumbuhan dan kesehatan.

Status gizi menurut Almatzier (2005) adalah: “Keadaan tubuh sebagai akibat konsumsi makanan dan penggunaan zat-zat gizi, dibedakan antara status gizi buruk, kurang, baik, dan lebih. Lebih lanjut Depkes (2000) menjelaskan bahwa: Status gizi merupakan keadaan tubuh yang menggambarkan status kesehatan seseorang atau masyarakat di dalam kehidupan sehari-hari akibat interaksi makanan, tubuh dan lingkungan. Sedangkan menurut Syafrizar dan Welis (2009) status gizi keadaan tubuh sebagai akibat konsumsi, penyerapan dan penggunaan pangan di dalam tubuh. Berdasarkan beberapa kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa status gizi adalah klasifikasi atau ukuran keadaan gizi seseorang yang diakibatkan oleh konsumsi, penyerapan, dan penggunaan zat gizi makanan.

## **B. Sumber Gizi**

Kebutuhan gizi setiap anak akan berbeda-beda, ini menyangkut terhadap faktor fisiologis pada anak dan lingkungan di mana mereka berada, serta berhubungan dengan umur, berat badan, jenis kelamin, iklim dan aktivitas yang dilakukan anak. Makanan yang mengandung gizi yang dianjurkan yaitu: (a) karbohidrat; (b) protein; (c) lemak; (d) vitamin; (e) mineral; dan (f) air.

Karbohidrat sebagai zat gizi merupakan nama kelompok zat-zat organik yang mempunyai struktur molekul yang berbeda-beda, meski terdapat persamaan-persamaan dari sudut kimia dan fungsinya. Karbohidrat yang terasa manis, biasa disebut gula (sakar). Molekul dasar dari karbohidrat disebut monosakarida atau monosa (Ahmad Jaeni, Sediaoetama, 2004).



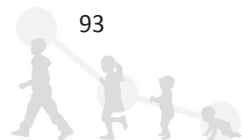
Protein merupakan komponen terbesar yang terdapat dalam tubuh setelah air. Protein tersebar yang terdapat dalam tubuh manusia yaitu pada otot, kulit, rambut, paru-paru, dan otak yang tersebar sebagai cairan tubuh. Protein diperlukan bila energi yang berasal dari karbohidrat dan lemak tidak cukup. Menurut Sukmaniah dan Prastowo bahwa besarnya energi yang berasal dari protein adalah 10 % sampai 15 % dari energi total.

Lemak mempunyai peranan penting dalam tubuh manusia, sebab lemak merupakan zat kaya energi dan cadangan energi yang terbesar dalam tubuh. Lemak bisa dijadikan sumber energi apabila karbohidrat sudah habis. Kuntaraf menjelaskan bahwa 1 gr lemak dapat menghasilkan 9 kalori. Menurut Depkes RI menyebutkan bahwa lemak merupakan sumber zat tenaga kedua selain karbohidrat, lemak dibutuhkan oleh tubuh lebih kurang 20 % sampai 30 % dari total kalori sehari.

Vitamin merupakan suatu zat gizi yang diperlukan tubuh dalam jumlah-jumlah kecil dan harus didatangkan dari luar, karena tidak dapat disintesa di dalam tubuh. Meskipun kebutuhan akan vitamin sangat kecil tetapi vitamin sangat penting untuk proses pertumbuhan, mempertahankan kesehatan dan proses metabolisme normal dalam tubuh.

Mineral merupakan senyawa organik yang mempunyai peranan penting dalam tubuh. Unsur-unsur mineral adalah unsur-unsur kimia selain karbon (C), hidrogen (H), oksigen (O), dan nitrogen (N). Di dalam tubuh, mineral terdapat di jaringan tulang, dan gigi. Mineral dalam tubuh berfungsi sebagai unsur esensial bagi fungsi normal sebagian enzim dan sangat penting dalam pengendalian komposisi cairan tubuh. Kurang lebih empat persen berat badan merupakan unsur mineral (Rizqie , Auliana, 2001).

Air merupakan bahan yang penting bagi kehidupan manusia, dan fungsinya tidak dapat digantikan oleh senyawa



lain. Tubuh manusia mengandung kira-kira 60%-70% air. Di dalam tubuh air merupakan dasar bagi cairan intraseluler dan ekstraseluler, serta menjadi konstituen semua sekresi dan ekskresi tubuh. Air berfungsi untuk membantu proses pencernaan makanan, mengangkut zat-zat gizi ke seluruh tubuh, mengeluarkan sisa-sisa pencernaan makanan, melumasi persendian dan mengurangi risiko pembentukan batu ginjal.

### **C. Fungsi Status Gizi**

Status gizi baik atau optimal terjadi bila tubuh memperoleh cukup zat-zat gizi, dan digunakan secara efisien sehingga memungkinkan pertumbuhan fisik, perkembangan otak, kemampuan aktivitas fisik dan kesehatan secara umum pada tingkat setinggi mungkin. Pada umumnya kondisi status gizi yang baik memungkinkan seseorang melakukan aktivitas yang tinggi.

Pengaruh Makanan terhadap perkembangan otak menurut Depkes yaitu: Apabila makanan tidak cukup mengandung zat-zat gizi yang dibutuhkan, dan keadaan ini berlangsung lama, akan menyebabkan perubahan metabolisme dalam otak, berakibat terjadi ketidak-mampuan berfungsi normal. Pada keadaan yang lebih berat dan kronis, kekurangan gizi menyebabkan pertumbuhan badan terganggu, badan lebih kecil diikuti dengan ukuran otak yang juga kecil. Jumlah sel dalam otak berkurang dan terjadi ketidak-matangan dan ketidak-sempurnaan organisasi biokimia dalam otak. Keadaan ini berpengaruh terhadap perkembangan kecerdasan anak.

Ada dua jalan untuk menerangkan bagaimana kurang gizi berpengaruh terhadap perilaku dan kecerdasan anak. Jalan pertama adalah berupa efek langsung dari keadaan kurang gizi terhadap fungsi sistem neuron dari susunan pusat syaraf. Zat besi diketahui berperan sangat penting dalam metabolisme transmitter pada sistem susunan pusat syaraf. Jalan kedua tentang pengaruh gizi terhadap kecerdasan adalah efek



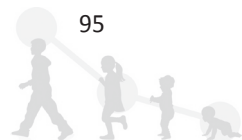
tidak langsung. Kurang Gizi menyebabkan isolasi diri, yaitu mempertahankan untuk tidak mengeluarkan energi yang banyak dengan mengurangi kegiatan interaksi sosial, aktivitas, perilaku eksploratori, perhatian, dan motivasi.

Pada keadaan kurang energi dan protein (KEP), anak menjadi tidak aktif, apatis, pasif, dan tidak mampu berkonsentrasi. Akibatnya anak dalam melakukan kegiatan eksplorasi lingkungan fisik di sekitarnya hanya mampu sebentar saja dibandingkan dengan anak yang gizinya baik yang mampu melakukannya dalam waktu yang lebih lama. Akibatnya perkembangan kognitif terhambat, ditekan oleh mekanisme penurunan aktivitas pada keadaan kurang gizi.

#### **D. Faktor-faktor yang Memengaruhi Status Gizi**

Status gizi baik atau optimal terjadi bila tubuh memperoleh cukup zat-zat gizi, dan digunakan secara efisien sehingga memungkinkan pertumbuhan fisik, perkembangan otak, kemampuan aktivitas fisik dan kesehatan secara umum pada tingkat setinggi mungkin. Pada umumnya kondisi status gizi yang baik memungkinkan seseorang melakukan aktivitas yang tinggi. Status gizi yang ideal adalah status gizi yang normal, artinya tidak kegemukan, (kelebihan berat badan) dan tidak pula kekurusan (kekurangan berat badan).

Faktor-faktor yang memengaruhi status gizi, sangat tergantung dari kebiasaan makan sehari-hari, karena baik atau buruknya pola makan sehari-hari akan berdampak terhadap tinggi atau rendahnya status gizi seseorang. Ditinjau dari sudut pandang epidemiologi masalah gizi sangat dipengaruhi oleh faktor pejamu, agens dan lingkungan. Faktor pejamu meliputi fisiologi, metabolisme, dan kebutuhan zat gizi. Faktor agens meliputi zat gizi yaitu zat gizi makro seperti karbohidrat, protein dan lemak, serta zat gizi mikro seperti vitamin dan mineral. Faktor lingkungan (makanan) meliputi bahan makanan, pengolahan, penyimpanan, penghidangan higienis, serta sanitasi makanan (Supariasa, 2002).



Permasalahan belum normalnya status gizi pada anak juga dapat menyebabkan berbagai permasalahan yang dapat mengganggu pada pertumbuhan baik perkembangan otak, pertumbuhan tulang dan otot, hal ini dapat terlihat dari bentuk fisik, kemampuan gerak yang kurang serta mudah terserang penyakit. Kekurangan zat-zat gizi dapat menyebabkan berat badan menurun, kemampuan kerja juga menurun, mudah sakit dan mudah terinfeksi, sebaliknya kelebihan zat-zat gizi akan mengakibatkan kegemukan dan pergerakan menjadi lamban. Jadi Kekurangan gizi (seperti energi, protein, zat besi) akan menyebabkan berbagai keterbatasan, antara lain pertumbuhan mendatar, berat, dan tinggi badan menyimpang dari pertumbuhan normal, dan lain-lain, dan hal tersebut dapat diamati pada anak-anak yang kurang gizi.

## **E. Penilaian Status Gizi**

Untuk melihat keadaan klasifikasi status gizi seseorang, dikenal adanya istilah penilaian status gizi. Penilaian status gizi adalah proses yang digunakan untuk mengevaluasi status gizi, mengidentifikasi malnutrisi, dan menentukan individu yang sangat memerlukan bantuan gizi. Cara penilaian status gizi menurut Supriasa (2002), adalah sebagai berikut:

### 1). Penilaian status gizi secara tidak langsung

Penilaian status gizi secara tidak langsung dapat dibagi tiga yaitu:

#### a). Survei konsumsi makanan

Metode penentuan status gizi secara tidak langsung dengan melihat jumlah dan jenis zat gizi yang dikonsumsi.

#### b). Statistik vital

Adalah dengan menganalisis data beberapa statistik kesehatan seperti angka kematian berdasarkan umur, angka kesakitan, dan kematian akibat penyebab

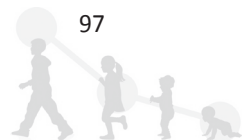


tertentu dan data lainnya yang berhubungan dengan gizi.

- c). Faktor ekologi. Pengukuran faktor ekologi dipandang sangat penting untuk mengetahui penyebab malnutrisi di suatu masyarakat sebagai dasar untuk melakukan program intervensi gizi.
- 2). Penilaian status gizi secara langsung
- Penilaian status gizi secara langsung dapat dibagi menjadi empat penilaian yaitu:
- a). Antropometri

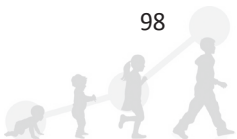
Secara umum antropometri artinya ukuran tubuh manusia. Ditinjau dari sudut pandang gizi, maka antropometri gizi berhubungan dengan berbagai macam pengukuran dimensi tubuh dan komposisi tubuh dari berbagai tingkat umur dan tingkat gizi. Secara umum digunakan untuk melihat ketidakseimbangan asupan protein dan energi.

- (1) Berat Badan Menurut Umur (BB/U). Berat Badan adalah salah satu parameter yang memberikan gambaran massa tubuh. Massa tubuh sangat sensitif terhadap perubahan-perubahan yang mendadak, misalnya karena terserang penyakit infeksi, menurunnya nafsu makan atau menurunnya jumlah makanan yang dikonsumsi. Berat badan adalah parameter antropometri yang sangat labil. Dalam keadaan normal, di mana keadaan kesehatan baik dan keseimbangan antara konsumsi dan kebutuhan zat gizi terjamin, maka berat badan berkembang mengikuti pertambahan umur.
- (2) Tinggi Badan menurut Umur (TB/U). Tinggi badan merupakan antropometri yang menggambarkan keadaan pertumbuhan skeletal. Pada keadaan normal, tinggi badan tumbuh seiring dengan



pertambahan umur. Pertumbuhan tinggi badan tidak seperti berat badan, relatif kurang sensitif terhadap masalah kekurangan gizi dalam waktu yang pendek. Pengaruh defisiensi zat gizi terhadap tinggi badan akan tampak dalam waktu yang relatif lama.

- (3) Berat Badan Menurut Tinggi Badan (BB/TB). Berat badan memiliki hubungan yang linear dengan tinggi badan. Dalam keadaan normal, perkembangan berat badan akan searah dengan pertumbuhan tinggi badan dengan kecepatan tertentu.
- (4) Lingkar Lengan Atas Menurut Umur (LLA/U). Lingkar lengan atas memberikan gambaran tentang keadaan jaringan otot dan lapisan lemak bawah kulit. Lingkar lengan atas berkorelasi dengan indeks BB/U maupun TB. Lingkar lengan atas merupakan parameter antropometri yang sangat sederhana dan mudah dilakukan oleh tenaga yang bukan profesional.
- (5) Indeks Massa Tubuh (IMT). Masalah kekurangan dan kelebihan gizi pada orang dewasa (Usia 18 tahun ke atas) merupakan masalah penting, karena selain mempunyai risiko penyakit-penyakit tertentu, juga dapat memengaruhi produktivitas kerja. Oleh karena itu, pemantauan keadaan tersebut perlu dilakukan secara berkesinambungan. Salah satu cara adalah dengan mempertahankan berat badan yang ideal atau normal.
- (6) Persentil. Cara lain untuk menentukan ambang batas selain persen terhadap median adalah persentil. Para pakar merasa kurang puas dengan menggunakan persen terhadap median untuk menentukan ambang batas. Akhirnya mereka memilih cara persentil. Persentil 50 sama dengan



median atau nilai tengah dari jumlah populasi berada di atasnya dan setengahnya berada di bawahnya. Sebagai contoh, ada 100 anak diukur tingginya. Kemudian diurutkan dari yang terkecil sampai yang terbesar.

b) Klinis

Metode ini didasarkan atas perubahan-perubahan yang terjadi yang dihubungkan dengan ketidakcukupan zat gizi, hal ini dapat dilihat pada jaringan epitel seperti, kulit, mata, rambut, dan mukosa oral.

(1) Tebal Lemak Bawah Kulit menurut Umur. Pengukuran lemak tubuh melalui pengukuran ketebalan lemak bawah kulit (*skinfold biceps*), lengan bawah (*Forearm*), tulang belikat (*subscapular*), di tengah garis ketiak (*midaxillary*), sisi dada (*pectoral*), perut (*abdominal*), suprailiaka, paha, tempurung lutut (*suprapatellar*), dan pertengahan tungkai bawah (*medial calf*).

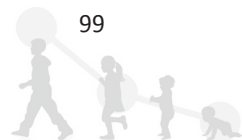
(2) Rasio Lingkar Pinggang dengan Pinggul. Banyaknya lemak dalam perut menunjukkan ada beberapa perubahan metabolisme termasuk daya tahan terhadap insulin dan meningkatnya produksi asam lemak bebas, dibanding dengan banyaknya lemak bawah kulit atau pada kaki dan tangan

c). Biokimia

Pemeriksaan spesimen yang diuji secara laboratoris yang dilakukan pada berbagai macam jaringan tubuh. Jaringan tubuh yang digunakan antara lain: darah, urine, tinja dan juga beberapa jaringan tubuh seperti hati dan otot.

d). Biofisik

Metode penentuan status gizi dengan melihat kemampuan fungsi (khususnya jaringan) dan melihat perubahan struktur dan jaringan.



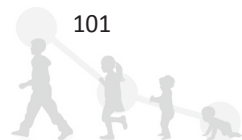
Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa Status gizi adalah kondisi atau ukuran keadaan gizi seseorang yang diakibatkan oleh konsumsi, penyerapan, dan penggunaan zat gizi makanan. Status gizi dalam penelitian ini diukur dengan penilaian antropometri secara langsung yaitu dengan perhitungan parameter Berat badan/Usia (BB/U). Secara umum antropometri artinya ukuran tubuh manusia. Ditinjau dari sudut pandang gizi, maka antropometri gizi berhubungan dengan berbagai macam pengukuran dimensi tubuh dan komposisi tubuh dari berbagai tingkat umur dan tingkat gizi. Adapun alasan pemilihan parameter Berat Badan/usia adalah parameter BB/U lebih mudah dan lebih cepat dimengerti oleh masyarakat umum, baik untuk mengukur status gizi akut dan kronis, berat badan dapat berfluktuasi, sangat sensitif terhadap perubahan-perubahan kecil, dapat mendeteksi kegemukan (*over weight*).

## **F. Hasil Penelitian Kaitan antara Gizi dengan Kemampuan Motorik**

Hasil pengujian hipotesis penelitian penulis menunjukkan bahwa status gizi memiliki pengaruh langsung terhadap keterampilan gerak dasar murid TK. Hal ini memberikan makna bahwa tinggi rendahnya keterampilan motorik murid TK salah satunya ditentukan oleh status gizi tersebut. Anak dengan status gizi baik akan memiliki keterampilan motorik yang baik karena tubuh memperoleh cukup zat-zat gizi, dan digunakan secara efisien sehingga memungkinkan pertumbuhan fisik, perkembangan otak, kemampuan aktivitas fisik dan kesehatan secara umum pada tingkat setinggi mungkin. Pada umumnya kondisi status gizi yang baik memungkinkan seseorang melakukan aktivitas yang tinggi. Pengaruh makanan terhadap perkembangan otak menurut Depkes yaitu: Apabila makanan tidak cukup mengandung zat-zat gizi yang dibutuhkan, dan keadaan ini berlangsung lama, akan menyebabkan perubahan metabolisme dalam otak, berakibat terjadi ketidak-mampuan



berfungsi normal. Pada keadaan yang lebih berat dan kronis, kekurangan gizi menyebabkan pertumbuhan badan terganggu, badan lebih kecil diikuti dengan ukuran otak yang juga kecil. Jumlah sel dalam otak berkurang dan terjadi ketidakmatangan dan ketidak-sempurnaan organisasi biokimia dalam otak. Keadaan ini berpengaruh terhadap perkembangan kecerdasan anak. Pada keadaan kurang energi dan protein (KEP), anak menjadi tidak aktif, apatis, pasif, dan tidak mampu berkonsentrasi. Akibatnya anak dalam melakukan kegiatan eksplorasi lingkungan fisik di sekitarnya hanya mampu sebentar saja dibandingkan dengan anak yang gizinya baik yang mampu melakukannya dalam waktu yang lebih lama. Akibatnya perkembangan kognitif terhambat, ditekan oleh mekanisme penurunan aktivitas pada keadaan Kurang Gizi. Permasalahan belum normalnya status gizi pada anak juga dapat menyebabkan berbagai permasalahan yang dapat mengganggu pada pertumbuhan baik perkembangan otak, pertumbuhan tulang dan otot, hal ini dapat terlihat dari bentuk fisik, kemampuan gerak yang kurang serta mudah terserang penyakit. Kekurangan zat-zat gizi dapat menyebabkan berat badan menurun, kemampuan kerja juga menurun, mudah sakit dan mudah terinfeksi, sebaliknya kelebihan zat-zat gizi akan mengakibatkan kegemukan dan pergerakan menjadi lamban. Jadi Kekurangan gizi (seperti energi, protein, zat besi) akan menyebabkan berbagai keterbatasan, antara lain pertumbuhan mendatar, berat, dan tinggi badan menyimpang dari pertumbuhan normal, dan lain-lain, dan hal tersebut dapat diamati pada anak-anak yang kurang gizi. Keadaan kurang energi dan protein (KEP), menyebabkan anak menjadi tidak aktif, apatis, pasif, dan tidak mampu berkonsentrasi. Akibatnya, anak dalam melakukan kegiatan eksplorasi lingkungan fisik di sekitarnya hanya mampu sebentar saja dibandingkan dengan anak yang gizinya baik, yang mampu melakukannya dalam waktu yang lebih lama.



Kebutuhan gizi tidak sama bagi setiap orang, tetapi bergantung pada beberapa hal antara lain umur, jenis kelamin dan jenis pekerjaan. Tubuh merupakan subjek yang terus-menerus menerima gaya ketika tidak ada gerakan yang nyata. Sewaktu gerakan tubuh ada, jumlah seluruh reaksi gaya pada tubuh seimbang, selanjutnya bila status gizi anak rendah tentu ia tidak dapat bergerak dengan baik konsekuensinya tentu kemampuan motoriknya rendah.

Gizi yang kurang atau buruk pada anak-anak dapat berakibatkan terganggunya pertumbuhan jasmani dan kecerdasannya. Keadaan Kurang Gizi berasosiasi dengan keterlambatan perkembangan motorik. Apabila keadaan Kurang Gizi diperbaiki dengan pemberian suplemen makan, maka perkembangan motorik akan bertambah baik. Keadaan ini dapat disimpulkan bahwa status gizi berkontribusi terhadap keterampilan motorik kasar.

Ketercapaian keterampilan gerak dasar murid TK dipengaruhi oleh status gizi, murid-murid TK dengan status gizi yang baik cenderung memiliki gerak dasar yang baik dibandingkan dengan murid dengan status gizi rendah. Dengan demikian, temuan dalam penelitian ini semakin mendukung temuan terdahulu mengenai adanya pengaruh status gizi terhadap keterampilan gerak dasar murid TK.



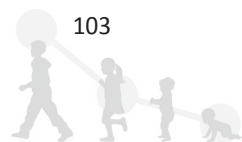
# 10



## HUBUNGAN POLA ASUH DAN LATAR BELAKANG PENDIDIKAN ORANG TUA DENGAN KEMAMPUAN MOTORIK

### A. Pola Asuh

Perkembangan anak tidak lepas dari pola asuh orang tua yang harus mampu memberikan kebutuhan pokok secara baik dan benar. Namun, orang tua harus mengerti kebutuhan ini saling terkait dan tidak terpisahkan. Dampak negatif akan timbul karena ketidakseimbangan dalam memenuhi kebutuhan tersebut yang pada akhirnya memengaruhi keseimbangan perkembangan sang anak. Hal ini sesuai dengan pernyataan Eileen Allen (2010: 4) yang menjelaskan: “kebutuhan-kebutuhan seperti kebutuhan fisik, psikologi dan pembelajaran tidak bisa dipisahkan. Memenuhi kebutuhan fisik anak namun tidak diperhatikan kebutuhan psikologinya maka akan mengakibatkan masalah perkembangan. Demikian juga sebaliknya, seorang anak yang kebutuhan fisiknya sering terabaikan mengalami masalah dalam hal belajar dan bergaul dengan orang lain. Memenuhi kebutuhan pokok anak di semua bidang dapat meningkatkan kesempatan mereka untuk berkembang mencapai potensinya”.



Uraian di atas jelas menyebutkan bahwa pola asuh orang tua memiliki pengaruh untuk mengatur keseimbangan kebutuhan-kebutuhan anak seperti kebutuhan fisik, psikologi dan juga pembelajarannya. Kebutuhan fisik yang dimaksud ialah aktivitas bermain anak di lingkungan bermainnya. Gaya mengasuh seperti kajian di atas sangat menentukan bagaimana perkembangan motorik anak tersebut. Semakin baik pola asuh yang diberikan orang tua dan pembagian waktu dan tempat bermain anak maka semakin baik pula perkembangan motorik anak tersebut, terlepas dari hal-hal lain yang memengaruhi perkembangan motorik anak.

Keluarga merupakan patokan atau standar awal dari pendidikan yang akan dipelajari oleh anak, sebelum ke sekolah anak akan mengenal terlebih dahulu lingkungan keluarga, dan dikatakan yang utama karena pendidikan dalam keluarga merupakan landasan atau dasar untuk perkembangan anak pada masa selanjutnya.

Pemenuhan kebutuhan anak secara baik harus dilakukan para orang tua agar tumbuh kembang anak berjalan dengan baik. Seperti yang dijelaskan Septiari menjelaskan agar tumbuh kembang otak anak dapat optimal, ada hal penting yang dapat dilakukan yaitu memenuhi kebutuhan gizi, stimulus, baik stimulus motorik maupun psikis, dan pengasuhan (Septiari, 2012). Pemenuhan kebutuhan kepada berdasarkan kutipan di atas adalah meliputi pemenuhan kebutuhan gizi, rangsang motorik dan psikis.

Kualitas pengasuhan yang diberikan orang tua wajib dilakukan sebuah evaluasi. Seperti yang dijelaskan Santrock (2007) memberikan penjelasan tentang evaluasi terhadap kualitas pengasuhan dilakukan berdasarkan beberapa karakteristik, jumlah anggota grup, rasio anak dan orang dewasa, lingkungan fisik, karakteristik pengasuh (seperti pendidikan formal, pelatihan spesialisasi, pengalaman mengasuh) dan juga perilaku pengasuh (seperti sensitifitas terhadap anak-anak).

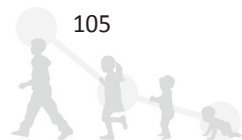


Orang tua adalah sosok penting dalam perkembangan identitas. Orang tua yang demokratis, yang mendorong anak terlibat dalam pengambilan keputusan dalam keluarga, akan menumbuhkan status *identity achievement*. Orang tua yang otoriter yang mengontrol perilaku anak tanpa memberikan kesempatan anak mengeluarkan pendapatnya, akan mendorong status *identity foreclosure*. Orang tua yang permisif, yang tidak memberikan arahan yang cukup bagi anak dan benar-benar membiarkan anak mengambil keputusan sendiri akan mendorong status *identity diffusion*.

Berdasarkan penjelasan kutipan di atas peran orang tua sangatlah vital dalam hal memberikan keyakinan kepada anak dan memberikan evaluasi terhadap perkembangan anak serta mampu mendorong anak dalam hal penemuan identitas. Keluarga memiliki peranan yang sangat penting dalam upaya mengembangkan pribadi anak. Perawatan orang tua yang penuh kasih sayang dan pendidikan tentang nilai-nilai kehidupan, baik agama maupun sosial budaya yang diberikannya merupakan faktor yang kondusif untuk mempersiapkan anak menjadi pribadi dan anggota masyarakat yang sehat (Syamsu, Yusuf, 2008).

Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan anak dalam sebuah keluarga berlangsung setahap demi setahap. Keluarga juga merupakan kelompok sosial yang pertama tempat seorang anak berinteraksi, di mana dalam keluarga akan selalu timbul hubungan timbal balik yang terus-menerus antar anggota keluarga. Karena melalui hubungan timbal balik tersebut, anak pertama kali belajar memerhatikan keinginan-keinginan orang lain, belajar bekerja sama, dan belajar membantu orang lain.

Secara umum pola asuh orang tua dapat diartikan sebagai suatu usaha yang dilakukan oleh orang tua untuk mendidik, dan mengawasi perkembangan anak. Pola asuh orang tua sangat menentukan dalam perjalanan tumbuh kembang seorang anak. Penjelasan tentang pola asuh juga diungkapkan

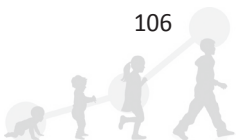


oleh Tridhonanto (2014) yang menyebutkan: Pola asuh orang tua adalah suatu keseluruhan interaksi orang tua dan anak, di mana orang tua yang memberikan dorongan bagi anak dengan mengubah tingkah laku, pengetahuan, dan nilai-nilai yang dianggap paling tepat bagi orang tua agar anaknya bisa mandiri, tumbuh serta berkembang secara sehat dan optimal, memiliki rasa percaya diri, memiliki sifat rasa ingin tahu, bersahabat dan berorientasi untuk sukses.

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pola asuh orang tua sangatlah memiliki pengaruh yang luar biasa dalam hal membantu perkembangan seorang anak. Orang tua juga memainkan peran penting dalam membantu perkembangan anak dengan memulai kontak antara anak dengan teman bermainnya serta lingkungan sosialnya.

Orang tua dan keluarga merupakan interaksi pertama yang dilakukan oleh anak sebelum melakukan interaksi dengan lingkungan sosial tempat tinggalnya. Pengaruh interaksi yang terjadi secara timbal balik antara anak dan orang tua akan berpengaruh pada interaksi sosial anak nantinya. Pernyataan ini membuktikan bahwa interaksi orang tua dan anak dilakukan secara timbal balik antara anak dan orang tua, hal ini diharapkan terjalinnya komunikasi yang baik antara orang tua dan anak sehingga orang tua mampu menerapkan pola asuh yang baik kepada anak. Interaksi ini dapat membantu orang tua menanamkan hal-hal yang baik untuk perkembangan anaknya. Hubungan orang tua dan anak pada tahap awal ini memengaruhi tahap selanjutnya dalam perkembangan dan hubungan setelahnya dengan teman, orang dewasa dan lingkungan.

Pernyataan tersebut menambah kekuatan dari pernyataan para ahli sebelumnya tentang interaksi serta hubungan orang tua dan keluarga terhadap perkembangan anak tersebut. Semakin baik terjalin komunikasi maka semakin baik pula perkembangan dan pertumbuhannya. Pola asuh orang tua yang



baik dan benar serta keseimbangan pemenuhan kebutuhan fisik, psikologi serta pembelajaran sangatlah memengaruhi tumbuh kembang seorang anak.

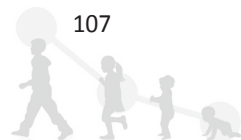
Pola asuh orang tua memiliki dua dimensi, yaitu dimensi kontrol dan dimensi kehangatan. Selain dari itu pola asuh orang tua juga memiliki beberapa macam gaya pengasuhan yang terkadang diterapkan oleh orang tua. Dimensi kontrol mempunyai lima aspek yakni, (a) pembatasan, (b) tuntutan, (c) sikap ketat, (d) campur tangan, (e) kekuasaan yang sewenang-wenang. Sedangkan dimensi kehangatan memiliki lima aspek yakni, (a) perhatian orang tua, (b) responsitas orang tua terhadap kebutuhan anak, (c) meluangkan waktu bersama, (d) menunjukkan sikap antusias pada tingkah laku yang ditampilkan anak, (e) peka terhadap kebutuhan emosional anak (Al. Tridhonanto 2014).

Uraian di atas dapat diartikan bahwa, setiap pola asuh orang tua harus memiliki kedua dimensi tersebut. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan hasil yang baik. Pertumbuhan dan perkembangan anak akan jadi maksimal dengan adanya bantuan dari orang tua dan juga pengawasan serta kehangatan untuk sang anak. Selain dari hal tersebut ada hal lain yang ikut memengaruhi pola asuh orang tua terhadap anak, yakni gaya pengasuhan.

## **B. Gaya Pengasuhan**

Gaya pengasuhan dari pola asuh orang tua juga ikut menentukan keberhasilan dalam mendidik anak dalam hal mencapai perkembangan yang optimal. Pengawasan dan didikan dari orang tua merupakan kunci utama dalam keberhasilan mendidik dan membantu perkembangan seorang anak.

Seorang ahli berpendapat ada empat jenis gaya pengasuhan yang biasa diterapkan oleh orang tua. Gaya Pengasuhan ini dijelaskan oleh Santrock (2007) yakni:



- a. Pengasuhan otoritarian  
adalah gaya yang membatasi dan menghukum, di mana orang tua mendesak anak untuk mengikuti arahan mereka dan menghormati pekerjaan dan upaya mereka. Orang tua otoriter menerapkan batas dan kendali yang tegas pada anak dan meminimalisir perdebatan verbal.
- b. Pengasuhan otoritatif  
adalah mendorong anak untuk mandiri namun masih menerapkan batas dan kendali pada tindakan mereka. Tindakan verbal member dan menerima dimungkinkan, dan orang tua bersikap hangat dan penyayang terhadap anak.
- c. Pengasuhan yang mengabaikan  
adalah gaya di mana orang tua sangat tidak terlibat dalam kehidupan anak. Anak yang memiliki orang tua yang mengabaikan merasa bahwa aspek lain kehidupan orang tua lebih penting dari pada mereka. Anak ini cenderung tidak memiliki kemampuan sosial. Banyak di antara mereka tidak memiliki pengendalian diri yang baik dan tidak mandiri.
- d. Pengasuhan yang menuruti  
adalah gaya pengasuhan di mana orang tua sangat terlibat dengan anak, namun tidak terlalu menuntut atau mengontrol mereka. Orang tua seperti ini membiarkan anak melakukan apa yang mereka inginkan. Hasilnya, anak tidak pernah belajar mengendalikan perilakunya sendiri dan selalu berharap mendapatkan keinginannya.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dikatakan bahwa untuk menghasilkan perkembangan anak yang optimal baik itu fisik, psikologi dan pembelajaran, ikut dipengaruhi oleh gaya pengasuhan dari orang tua. Penentuan gaya pengasuhan dalam setiap pola asuh orang tua sangat menentukan keseimbangan antara perkembangan fisik seperti perkembangan motorik,

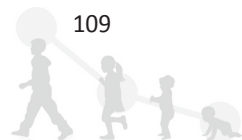


perkembangan psikologis seperti emosi, motivasi serta percaya diri seorang anak, dan tidak lupa pada bidang pembelajaran.

Pengasuhan anak mulai mengambil peranan penting dalam sistem pendidikan. Ini adalah bagian dari sistem yang tak terputus yang diberikan kepada anak-anak dan generasi muda. Pengasuhan anak adalah layanan komprehensif bagi anak dan keluarga anak yang melengkapi asuhan dan pendidikan yang diterima anak dari keluarganya. Pengasuhan anak komprehensif meliputi keamanan, gizi, cinta dan kasih sayang, dan aktivitas dan pengalaman untuk mendukung perkembangan sosial, emosi dan akademis. Pandangan komprehensif tentang pengasuhan anak menganggap anak sebagai manusia utuh; karenanya, tujuan utama pengasuhan anak adalah untuk memungkinkan perkembangan optimal anak seutuhnya dan mendukung usaha-usaha untuk mencapai tujuan ini (Morrison, George, 2012).

Ungkapan di atas membuktikan bahwa perkembangan anak tidak lepas dari pola asuh orang tua yang harus mampu memberikan kebutuhan pokok secara baik dan benar. Namun, orang tua harus mengerti kebutuhan ini saling terkait dan tidak terpisahkan. Dampak negatif akan timbul karena ketidakseimbangan dalam memenuhi kebutuhan tersebut yang pada akhirnya memengaruhi keseimbangan perkembangan sang anak.

Zainal Aqib (2011) menjelaskan Perilaku orang tua yang hendaknya dilakukan untuk panduan terhadap anak usia dini: 1) Akrab, sejak anak masih dalam kandungan, orang tua harus sudah menjalin hubungan akrab dengan anak; 2) Disiplin, disiplin tidak berhubungan dengan hukuman dan aturan yang kaku. Disiplin lebih terkait dengan kebiasaan hidup teratur dan kebiasaan ini harus dimulai dari orang tua; 3) menghindari kekerasan, marah kepada anak tanpa alasan yang dapat dipahami oleh anak sudah merupakan salah satu bentuk kekerasan; 4) Toleransi, bertoleransi terhadap



kesalahan anak bukan kebalikan dari disiplin. Kesalahan yang dilakukan anak sering kali hanya karena perbedaan sudut pandang kita sebagai orang tua dengan cara pandang anak; 5) Menjadi motivator, anak tidak sekadar mencontoh dan anak tidak hanya membutuhkan keteladanan orang tua. Dorongan atau motivasi sangat dibutuhkan oleh anak.

Septiari (2002) memberikan penjelasan tentang lima pola asuh baru untuk perkembangan anak: 1) membaca untuk anak selama 5 menit; 2) bermain di lantai bersama anak selama 10 menit; 3) bercakap-cakap dengan anak selama 20 menit tanpa televisi; 4) mengadopsi sikap positif dan sering memuji; 5) memberikan makanan bergizi untuk perkembangan.

Demikianlah beberapa aspek tentang pola asuh orang tua, dan dapat dipahami bahwa pola asuh orang tua erat kaitannya dengan pertumbuhan dan perkembangan seorang anak baik itu secara fisik, psikologis dan pembelajaran seorang anak. Selain itu gaya pengasuhan juga merupakan suatu komponen penting dalam merealisasikan pembelajaran kepada sang anak.

### **C. Latar Belakang Pendidikan Orang Tua**

Keluarga menjadi konteks sosial bagi anak untuk belajar mengembangkan kepribadian anak. Keberadaan keluarga dan peran mereka terhadap kehidupan anak sangatlah penting. Oleh karenanya keluarga harus menjadi contoh yang baik bagi anak. Keluarga merupakan lingkungan pendidikan pertama dan utama bagi anak. Keluarga berfungsi sebagai transmitter budaya atau mediator. Tanggung jawab orang tua dalam mendidik anak tidak hanya sebatas anak mampu mempertahankan hidupnya, namun lebih dari itu adalah mampu memaknai hidupnya atau memahami misi suci hidupnya sebagai hamba dan khalifah Allah di muka bumi ini Yusuf (2008).

Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang



sesuai kebutuhan. Dalam arti luas pendidikan merupakan seluruh tahapan pengembangan kemampuan-kemampuan dan perilaku-perilaku manusia, juga harus penggunaan hampir seluruh pengalaman hidup (Muhibbin, Syah, 2011).

Kutipan di atas memberikan penjelasan bahwa pendidikan bermakna sebagai sebuah usaha yang dilakukan manusia dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang ilmu pengetahuan serta pengalaman hidup. Seperti hal yang pasti mengenai gambaran pendidikan masa kini ialah bahwa orang tua, keluarga, masyarakat sama-sama merupakan bagian dari proses pendidikan seperti halnya siswa, guru, dan staf. Sebagian orang memahami arti pendidikan sebagai pengajaran karena pendidikan pada umumnya selalu membutuhkan pengajaran, jika pengertian seperti ini dijadikan pedoman, maka pemaknaan tentang arti pendidikan akan berbeda, setiap orang yang berkewajiban mendidik (seperti guru dan orang tua) tentu harus melakukan perbuatan mengajar.

Menurut Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1 menyebutkan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dari kutipan di atas dijelaskan bahwa pendidikan itu dapat membentuk seseorang untuk mencapai derajat kemanusiaan yang lebih baik dalam bidang keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan. Kesimpulan pengertian dari pendidikan orang tua adalah sebuah proses ataupun usaha yang terencana yang dilakukan seseorang untuk memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku, serta mendapatkan ilmu pengetahuan untuk mendidik tumbuh kembang anak.



#### **D. Jenis-jenis Pendidikan**

Pendidikan dimulai dari rumah dan apa pun yang terjadi di dalamnya sangat memengaruhi perkembangan dan pembelajaran. Semakin besar peran keluarga terhadap pembelajaran anak maka semakin mungkin mereka memperoleh pendidikan yang bermutu. Membantu orang tua dalam hal perkembangan anak, menyediakan kegiatan yang bisa digunakan orang tua untuk mengajari anak mereka di rumah dan mendukung orang tua dalam peran mereka sebagai guru pertama anak, adalah cara kuat untuk menyukseskan anak dan orang tua.

Upaya untuk melibatkan keluarga dan masyarakat dalam proses pendidikan generasi muda bangsa lebih besar daripada sebelumnya. Salah satu alasan pembaruan upaya melibatkan orang tua ini adalah bukti kuat bahwa efek keterlibatan orang tua, keluarga, dan masyarakat di sekolah meningkatkan pencapaian siswa dan mendorong hasil pendidikan yang positif.

Pendidikan adalah proses pengembangan mental, sikap dan tingkah laku dalam belajar menerima segala informasi. Jalur pendidikan terdiri dari pendidikan formal, informal dan nonformal yang dapat saling melengkapi dan dapat memperkaya (UU RI No. 20 Tahun 2003). tentang Sistem Pendidikan Pasal 13 ayat 1.

a) Pendidikan Informal

Adalah proses pendidikan yang diperoleh seseorang dalam kehidupan masyarakat.

b) Pendidikan Formal

Adalah pendidikan di sekolah secara teratur, sistematis dan mempunyai jenjang serta dibagi waktu-waktu tertentu yang berlangsungnya dari taman kanak-kanak sampai ke perguruan tinggi.

c) Pendidikan non formal

Adalah semua pendidikan yang diselenggarakan secara senaja terarah dan terencana.



## **E. Faktor-faktor yang Memengaruhi Pendidikan**

Morrison (2012) menguraikan bahwa: keluarga merupakan lembaga yang paling penting bagi pendidikan dan perkembangan anak-anak. Orang tua merupakan pendidik utama anak-anak mereka; mereka merupakan guru pertama bagi anak-anak mereka. Akan tetapi, orang tua memerlukan bantuan pendidikan, dan dukungan untuk mencapai sasaran ini. Orang tua harus memandu dan mengarahkan pembelajaran anak usia dini. Orang tua harus terlibat ke setiap program yang diikuti anak-anak mereka, setiap orang harus memiliki pengetahuan dan pelatihan penguasaan anak. Orang tua dan anggota keluarga lain menjadi kolabolator bagi pembelajaran anak.

Faktor-faktor yang memengaruhi pendidikan, dapat kita rangkum dari pasal-pasal yang ada pada UU RI No. 20 Tahun 2003 Adapun faktor-faktor yang memengaruhi pendidikan terdiri atas:

### **1) Faktor Tujuan**

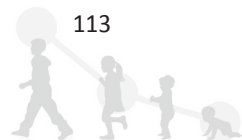
Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

### **2) Faktor Peserta Didik**

Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.

### **3) Faktor Pendidik**

Pendidikan adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain yang sesuai



dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan.

#### 4) Faktor Alat

Lembaga pendidikan sebagai lembaga sosialisasi dan pembudayaan diharapkan setiap lembaga pendidikan perlu dilengkapi infrastruktur, lembaga yang demikian itu kita dapat berharap bahwa proses pembelajaran yang meliputi empat pilar belajar memasuki abad ke-21, yaitu *learning to know, learning to do, learning to be, and learning to live together* dapat berlangsung. Alat pendidikan adalah segala sesuatu yang bisa mendukung tercapainya tujuan pendidikan yaitu, sarana prasarana dan kurikulum.

### **F. Peranan Orang Tua dalam Mendidik Anak**

Orang tua dapat memberikan pendidikan dan kemudian merealisasikan dengan cara menciptakan situasi dan kondisi yang dapat dihayati oleh anak. Pemberian pendidikan sangat diperlukan dalam proses perkembangan diri anak, seperti keyakinan agama, nilai budaya, keterampilan dan kehidupan bermasyarakat. Pemberian pendidikan ini diharapkan dapat membantu anak pada saat dewasa nantinya dan orang tua hendaknya mampu menguasai dan menerapkan hal tersebut pada anaknya.

Kehidupan keluarga sebagai institusi pendidikan, terdapat adanya proses saling belajar di antara anggota keluarga. Di dalam situasi ini orang tua menjadi pemegang peran utama dalam proses pembelajaran anak-anaknya, terutama di saat mereka belum dewasa. Kegiatannya antara lain melalui asuhan, bimbingan, pendampingan, dan teladan nyata. Dalam bidang pergaulan, hendaknya anak tetap dikontrol.

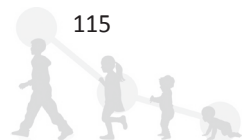
Pertumbuhan dan perkembangan anak sangat dibutuhkannya pemberian pendidikan dan pemahaman tentang banyak hal. Semua itu merupakan kebutuhan pokok untuk perkembangan dan pertumbuhan anak. Untuk



membahas kebutuhan pokok secara berurutan dan logis, kebutuhan dapat dikelompokkan menjadi kebutuhan fisik, kebutuhan psikologis dan pembelajaran.

Terdapat hubungan yang positif dan meyakinkan antara keterlibatan keluarga dan manfaatnya bagi anak, yang juga meliputi perkembangan kemampuan motorik anak. Hubungan ini berlaku bagi seluruh keluarga dari semua latar belakang ekonomi, ras, dan latar belakang pendidikan serta usia. Anak yang orang tuanya terlibat, cenderung memperoleh nilai dan skor yang lebih tinggi. Model perilaku orang tua secara langsung maupun tidak langsung akan dipelajari dan ditiru oleh anak. Orang tua sebagai lingkungan terdekat yang selalu mengitarinya dan sekaligus menjadi figur idola anak yang paling dekat. Bila anak melihat kebiasaan baik dari orang tuanya maka dengan cepat mencontohnya.

Pengajaran dan pembelajaran berbasis keluarga berfokus pada pemenuhan kebutuhan anak melalui unit keluarga. Jelas ini bisa diterapkan atas dasar beberapa alasan. *Pertama*, keluarga memiliki tanggung jawab untuk memenuhi kebutuhan anak. Perkembangan anak dimulai dari sistem keluarga. Keluarga adalah penentu bagi proses perkembangan untuk menjadi lebih baik atau lebih buruk. Membantu orang tua dan anggota keluarga yang lain untuk memenuhi kebutuhan anak dengan cara yang sesuai dapat menguntungkan setiap orang. *Kedua*, masalah keluarga pertama-tama harus diarahkan untuk membantu anak secara positif. *Ketiga*, banyak hal yang bisa dilakukan mencakup anak dan keluarga, penggunaan pendekatan keluarga akan sangat bermanfaat pada perkembangan anak.



[Halaman ini sengaja dikosongkan]

# 11



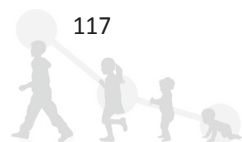
## INSTRUMEN KETERAMPILAN GERAK DASAR UNTUK ANAK USIA DINI

### A. Definisi Konseptual

Gerak Dasar merupakan keterampilan yang melibatkan otot besar, kekuatan otot yang melibatkan lengan dan kaki yang digunakan untuk mencapai sebuah latihan atau tujuan gerakan. Otot-otot yang berperan antara lain otot lengan, otot tungkai, otot bahu, otot punggung dan otot perut yang dipengaruhi oleh kematangan fisik anak. Gerak dasar dilakukan dalam bentuk berjalan, berjinjit, melompat, meloncat, berlari, berguling, menangkap, melempar, menggelinding, menendang, dan memantulkan bola.

### B. Definisi Operasional

Keterampilan gerak dasar adalah jumlah skor yang diperoleh sampel dengan melakukan berbagai gerakan yaitu gerakan lokomotor terdiri dari: 1) Lari – melangkah dengan cepat, sampai terdapat gerakan di mana kedua kaki melayang sebentar di udara, 2) Gallop – melakukan langkah kuda dengan cepat, 3) Hop – melompat dalam jarak minimum pada setiap kaki, 4) Leap – melaksanakan keterampilan terkait dengan melompati objek dengan satu kaki, 5) Horizontal jump –



melakukan lompatan horizontal dari posisi berdiri ke arah depan sejauh mungkin, 6) Slide – gerakan menyamping pada suatu garis lurus dari satu titik ke titik lainnya. Sedangkan gerakan non lokomotor terdiri dari: a) meloncat di tempat dengan dua kaki, b) meloncat di tempat dengan satu kaki, tiga kali berurutan, c) berdiri dengan satu kaki selama 10 detik, d) gerakan menyerupai pesawat terbang, e) dan menaiki tangga dengan bergantian. Serta gerakan manipulatif meliputi: 1) melempar bola dengan satu tangan, 2) menangkap bola dengan dua tangan, 3) menendang bola, 4) menggelindingkan bola, 5) memantul-mantulkan bola dari murid Taman Kanak-kanak.

### C. Kisi-kisi Instrumen Tes Keterampilan Gerak Dasar Anak Usia Dini

Kisi-kisi instrumen variabel Kondisi ekonomi dapat dilihat pada tabel 3. berikut:

**Tabel 3.** Variabel Instrumen Keterampilan Gerak Dasar

Variabel	Sub variabel	Indikator	Sub Indikator	Butir Tes
Keterampilan Gerak Dasar Murid Taman Kanak-Kanak	Lokomotor	1. Berlari 2. Gallop 3. Berjalan 4. Hop 5. Leap	1. Berlari Lurus 2. Lari Kuda 3. Berjalan jinjit 4. Melompat ke depan dengan dua kaki 5. Meloncat ke berbagai arah	1, 2, 3, 4, 5,
	Non Lokomotor	1. Loncat 2. Keseimbangan 3. Koordinasi gerakan	1. Meloncat di tempat dengan dua kaki 2. Meloncat di tempat dengan satu kaki 3. Berdiri dengan satu kaki 4. Gerak menyerupai pesawat terbang 5. Naik turun tangga	6, 7, 8, 9, 10



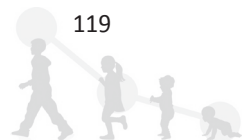
	Manipulative	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gerakan Tangan</li> <li>2. Gerakan kaki</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melempar bola dengan satu tangan</li> <li>2. Menangkap bola dengan satu tangan</li> <li>3. Menendang bola dengan satu kaki</li> <li>4. Menggelindingkan bola dengan satu tangan</li> <li>5. Memantulkan bola</li> </ol>	11, 12, 13, 14, 15
--	--------------	--	---	--------------------

#### D. Jenis Instrumen Variabel Keterampilan Gerak dasar

Instrumen yang dipakai untuk melihat Keterampilan Gerak Dasar murid taman kanak-kanak, adalah pengembangan instrumen tes dari Gusril (200\*). Adapun hasil pengembangan instrumen Tes Keterampilan Gerak Dasar adalah sebagai berikut.

**Tabel 4.** Blangko Tes Keterampilan Gerak Dasar

No	Indikator	Kategori		
		Bs	Bdb	Tb
1	Berlari pada garis lurus			
2	Lari Kuda (Gallop) Pada garis lurus			
3	Berjalan jinjit ke depan dengan ujung-ujung jari kaki			
4	Melompat ke depan dengan dua kaki			
5	Meloncat ke samping kiri dan kanan serta ke belakang dan mendarat dengan dua kaki secara serentak			
6	Meloncat di tempat dengan dua kaki			
7	Meloncat di tempat dengan satu kaki 3 kali berurutan dengan kaki kiri dan kanan secara bergantian			
8	Berdiri dengan satu kaki selama 10 detik			
9	Sikap menyerupai pesawat terbang yaitu salah satu kaki diangkat, kedua tangan direntangkan lalu perlahan badan dibungkukkan			
10	Menaiki tangga dengan kaki bergantian tetapi tetap turun dengan kaki yang sama pada tiap injakan			



11	Melempar bola dengan satu tangan			
12	Menangkap bola dengan dua tangan			
13	Menendang Bola dengan satu kaki			
14	Mengelindingkan bola dengan satu tangan			
15	Memantul-mantulkan bola dengan satu tangan			

Keterangan :

Bs = bisa

Bdb = bisa dengan bantuan

Tb = tidak bisa

Setiap gerakan dilakukan pada anak sebanyak 3 kali.

## E. Hasil Uji Coba Instrumen Variabel Keterampilan Gerak Dasar

Hasil analisis validitas dan reliabilitas data dari instrumen variabel keterampilan gerak dasar adalah sebagai berikut:

### 1) Validitas

Berdasarkan uji validitas ini, dari 15 butir instrumen tes penelitian keterampilan gerak dasar (Y) yang diujicobakan, diperoleh 15 butir yang rhitung > 0,355 dan dinyatakan shahih untuk digunakan dalam menjaring data penelitian. Butir-butir tersebut adalah, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,10, 11, 12, 13,14, 15.

### 2) Reliabilitas

Perhitungan reliabilitas instrumen variabel regulasi menggunakan rumus Alpha Cronbach:

k = 15 (jumlah butir instrument tes)

= 6,476 (jumlah varians masing-masing item)

= 26,997 (variens keseluruhan responden)

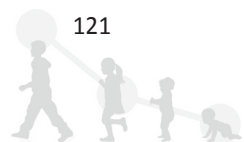
N = 35 (jumlah responden)

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \cdot \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$



$$r_{11} = \left[ \frac{15}{15-1} \right] \cdot \left[ 1 - \frac{6,476}{26,997} \right]$$

Berdasarkan rumus Alpa Cronbach, Kesimpulan, dengan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel. Kriterianya jika nilai r hitung > r tabel, maka instrument dinyatakan reliabel. Hasil yang diperoleh pada nilai r hitung = 0,814 dan nilai r tabel sebesar 0,355, jadi nilai r hitung > r tabel, sehingga instrumen ini dinyatakan reliabel dan dapat dijadikan alat untuk mengumpulkan data.



[Halaman ini sengaja dikosongkan]

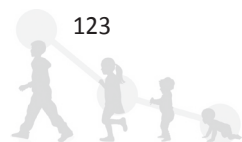


## MODEL PEMBELAJARAN MOTORIK UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL

### A. Pendahuluan

Penetapan kerangka dasar dan struktur program pembelajaran dalam kurikulum oleh Kemendikbud dilakukan dengan memerhatikan beberapa ketentuan di antaranya sah, tingkat kepentingan, kebermanfaatan materi, layak dipelajari. Sah artinya bahwa materi yang diberikan harus benar-benar teruji kebenarannya dan memenuhi unsur aktualitas sehingga tidak ketinggalan zaman. Tingkat kepentingan yang berarti isi materi yang diberikan memang betul-betul dirasakan pentingnya dipelajari oleh siswa dalam rangka membekali kompetensi untuk diaktualisasikan dalam kehidupan nyata sehari-hari. Kebermanfaatan materi yang dipelajari siswa memiliki makna bahwa materi yang dipelajari mencakup kepentingan akademis maupun non akademis. Layak dipelajari dilihat dari tingkat kesulitan materi, apakah materi layak dipelajari siswa, dan menarik minat sehingga siswa termotivasi untuk belajar.

Ketentuan akan materi ajar yang ditetapkan oleh pemerintah melalui Kemendikbud bertujuan untuk mengembangkan aspek-aspek yang mengacu pada standar kompetensi. Aspek



yang ingin dikembangkan pada jenjang pendidikan TK yaitu aspek agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional.

Aspek fisik motorik merupakan standar patokan untuk merangsang perkembangan motorik siswa TK. Perangsangan yang tepat sesuai pertumbuhan dan perkembangan anak dalam proses pembelajaran akan mengoptimalkan hasil pembelajaran. Berbagai model pembelajaran fisik motorik yang diajarkan pada lembaga TK salah satunya adalah pembelajaran motorik kasar.

Pembelajaran motorik kasar adalah pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang melibatkan otot-otot besar. Pembelajaran motorik kasar bertujuan untuk meningkatkan potensi fisik anak sehingga dapat berguna bagi kegiatan anak sehari-hari. Proses pembelajaran motorik kasar dapat dilakukan melalui kegiatan fisik seperti berlari, melompat dan meloncat. Pembelajaran motorik kasar sangatlah penting diajarkan sedari dini sebab pembelajaran motorik kasar memiliki banyak mafaat di antaranya merangsang memfungsikan gerakan tubuh dengan baik dan merangsang semua organ tubuh untuk berkembang.

Dalam pertumbuhan dan perkembangan pada masa anak-anak orang tua dan guru mempunyai peran penting untuk memerhatikan kebutuhan dasar anak. Kebutuhan anak yang perlu mendapat perhatian salah satunya adalah kebutuhan gerak yang menunjang perkembangan motorik anak. Aktivitas jasmani dianggap efektif untuk mengajarkan gerak dikarenakan pada kegiatan jasmani manusia belajar konsep gerak dan bentuk gerak yang baik sehingga gerak yang tercipta menjadi efektif dan memiliki keindahan. Menurut Magill (2007: 247) belajar gerak adalah perubahan kemampuan seseorang untuk melakukan keterampilan yang harus disimpulkan dari peningkatan yang relatif permanen dalam kinerja sebagai hasil dari praktik atau pengalaman. Menurut Rahyubi (2012: 208)

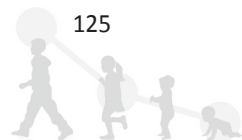


pembelajaran motorik diwujudkan melalui respons-respons muscular yang diekspresikan melalui gerak tubuh atau bagian tubuh yang spesifik untuk meningkatkan kualitas gerak tubuh.

Selain itu, perkembangan motorik sendiri sangat tergantung pada kematangan sistem otot dan syaraf. Untuk memperoleh perbaikan dan kehalusan gerak serta hasilnya anak-anak perlu diberikan suatu bentuk pelajaran motorik. Tujuan belajar motorik menurut Stalling adalah untuk membantu menjembatani kekosongan antara teori-teori dan konsep belajar dengan prestasi belajar motorik melalui praktik mengajar dan melatih (Rahantoknam, 1988).

Belajar motorik dapat dilakukan untuk memenuhi kebutuhan gerak anak. Kebutuhan gerak tersebut dapat dipenuhi dengan berbagai aktivitas fisik, salah satunya yaitu dengan bermain. Di Indonesia terdapat banyak sekali permainan yang dapat menunjang perkembangan dan pertumbuhan motorik anak salah satunya yaitu permainan tradisional yang merupakan warisan dari nenek moyang bangsa Indonesia. Dengan permainan tradisional banyak hal yang dapat dipetik, mulai dari memungkinkan anak-anak untuk berkreasi dengan permainan menggunakan alat-alat yang dapat ditemukan di sekitar mereka. Selain itu, dengan permainan tradisional anak-anak belajar bersosialisasi dengan teman sebaya.

Masa kanak-kanak adalah masa yang seharusnya menyenangkan. Masa kanak-kanak adalah masa yang dipenuhi dengan kegembiraan, banyak waktu yang digunakan untuk bermain dengan berbagai permainan yang menyenangkan. Salah satu permainan yang dilakukan adalah permainan tradisional. Menurut Jauhari (2010: 3) Permainan tradisional merupakan permainan yang dilakukan oleh anak-anak di masa lalu. Permainan tradisional memanfaatkan segala alat dan fasilitas yang diberikan oleh alam. Permainan tradisional juga dibuat dengan sangat sederhana, namun sarat muatan

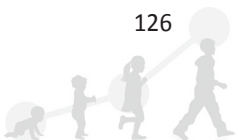


filosofi dan ajaran positif di baliknya. Ada yang menggunakan alat bantu dan ada yang tidak. Selain tidak menghabiskan biaya yang mahal, permainan tradisional dapat menjadi moment untuk lebih dekat lagi dengan anak-anak. Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh anak-anak Indonesia dengan alat-alat yang sederhana, tanpa mesin, bahkan ada yang hanya bermodal badan sehat. Maksudnya, asalkan anak-anak tersebut sehat, maka ia dapat ikut bermain. Jenis permainan ini sering disebut dolanan.

Dalam permainan tradisional banyak tersimpan nilai-nilai positif baik bidang kognitif, afektif dan psikomotor. Nilai-nilai tersebut bisa didapatkan kalau pemain benar-benar menghayati, menikmati, dan mengerti maksud dan tujuan dari permainan tersebut. Nilai keluhuran permainan tradisional anak harus dikembangkan sebagai upaya untuk melestarikan dan mengembangkan keberadaan permainan tradisional. Di antara nilai-nilai luhur dalam permainan tradisional menurut Jainuddin Jauhari (2010: 74) adalah sebagai berikut: 1) Semangat dan kegigihan, 2) Kejujuran dan sportivitas, 3) Menumbuhkan daya kreativitas, 4) Daya saing, 5) Kerja sama dan gotong royong, 6) Pengakuan rasa kemenangan kepada seterusnya.

Permainan tradisional dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan interaksi dan berkomunikasi dengan baik. Karena dalam permainan tradisional anak akan menyampaikan idenya, bernegosiasi, mengungkapkan emosi secara tepat, mengembangkan kepandaian sosial dan belajar tentang nilai-nilai sosial yang terkandung dalam permainan tradisional itu sendiri.

Permainan tradisional umumnya menuntut para pemainnya untuk melakukan aktivitas fisik. Artinya selain bermanfaat untuk perkembangan jiwa sosial anak permainan tradisional juga sangat bermanfaat untuk perkembangan motorik dan kebugaran jasmani anak. Dengan melakukan gerakan dalam



permainan tradisional dengan sendirinya akan memberikan pengalaman gerak bagi anak, di mana pengalaman gerak ini sangat berguna bagi perkembangan motorik anak itu sendiri. Selain itu dengan banyak melakukan gerak akan sangat baik bagi perkembangan sistem otot anak serta dapat meningkatkan kebugaran jasmani anak.

Modul pengembangan model pembelajaran motorik ini dimaksudkan untuk mempermudah pendididik/guru maupun peserta didik untuk mempelajari motorik dan untuk memperkenalkan serta mengekskiskan kembali permainan tradisional yang sudah mulai terlupakan dan tersisihkan pada masa saat ini.

a). Kompetensi Dasar

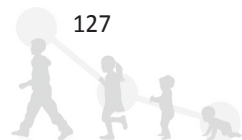
1. Mempraktikan kombinasi pola gerak jalan lari dan lompat, lempar, tangkap dan lain-lain.
2. Mengenal permainan tradisional yang ada.
3. Mempraktikan gerak dasar dalam permainan tradisional.

b). Kemampuan Akhir yang Diharapkan.

1. Mampu meningkatkan kemampuan motorik anak.
2. Siswa memahami tentang cara-cara permainan tradisional.

c). Fungsi Model Pembelajaran Motorik dengan Pendekatan Permainan Tradisional

1. Untuk menambah model dan variasi model pembelajaran motorik untuk anak usia dini.
2. Untuk melestarikan permainan tradisional serta mengenalkan kembali permainan tradisional yang sudah mulai tersisihkan.
3. Merangsang inovasi pendidikan dalam hal pengembangan pembelajaran motorik.
4. Sebagai variasi dalam pembelajaran motorik untuk anak usia dini.



5. Meningkatkan kemampuan motorik melalui variasi latihan motorik dengan pendekatan permainan tradisional yang dikembangkan.
- d). Tahap-tahap Penerapan Model Pembelajaran Motorik dengan Pendekatan permainan Tradisional.
1. Tahap pertama, pada tahap ini merupakan tahap di mana dilakukan persiapan materi yang dirancang sedemikian rupa dengan menggunakan permainan tradisional sebagai materi pembelajaran motorik.
  2. Tahap Kedua, pada tahap ini dilakukan penyajian materi tentang model pembelajaran motorik dengan pendekatan permainan tradisional melalui metode ceramah dan demonstrasi yang dilakukan guru untuk menyampaikan informasi tentang materi pembelajaran motorik dengan pendekatan permainan tradisional kepada peserta didik.
  3. Tahap ketiga, pada tahap ini dilakukan praktik terhadap materi pembelajaran motorik dengan pendekatan permainan tradisional yang telah diperkenalkan pada tahap sebelumnya.
  4. Tahap keempat, guru melakukan evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran motorik dengan pendekatan permainan tradisional.
  5. Tahap kelima, yaitu tahap pemantapan. Setelah melakukan beberapa tahap sebelumnya peserta didik akan memantapkan keterampilan motoriknya melalui permainan tradisional dengan cara melatihnya secara berulang-ulang.

## **B. Model Permainan Tradisional**

### **1. Permainan Tampuruang Karambia**

#### **a. Pendahuluan**

Model permainan Tampuruang Karambia berkonsepkan pembelajaran permainan tradisional. Pada permainan



ini murid berjalan sesuai rute yang telah ditentukan sambil bernyanyi. Murid berupaya untuk berjalan dengan menggunakan sepatu dari batok kelapa (tampurung karambia). Murid harus menjepit tali sebagai pengatur jalannya langkah murid. Dan kaki tidak boleh menyentuh tanah

b. Tujuan pembelajaran

- 1) Mengembangkan kemampuan murid untuk memiliki keseimbangan tubuh, kesadaran ruang, dan kesadaran akan arah.
- 2) Meningkatkan konsentrasi murid.
- 3) Mengembangkan semangat kompetisi dan daya juang.
- 4) Melatih kekuatan, daya tahan dan koordinasi.

c. Nilai-nilai yang Terkandung

- 1) Saling membantu
- 2) Toleran
- 3) Percaya diri
- 4) Semangat pantang menyerah dan menjadi pemenang

d. Tempat bermain

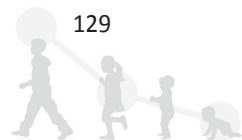
Tempat bermain adalah di halaman sekolah atau rumah yang permukaannya rumput atau tanah

e. Peralatan

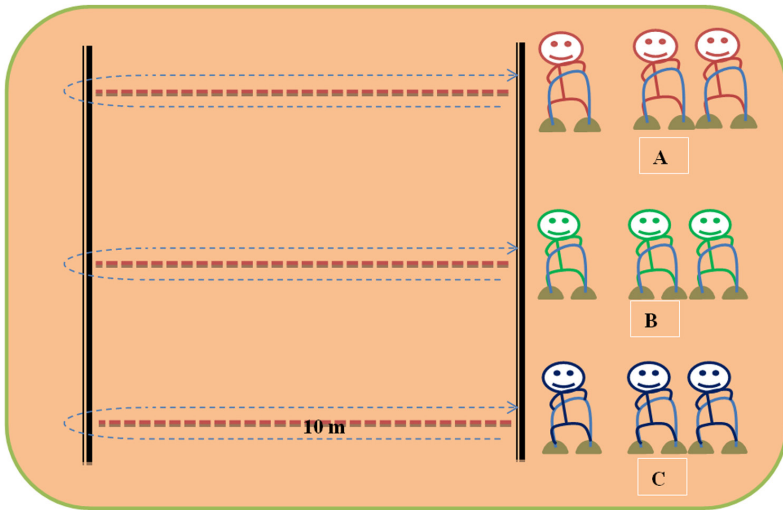
- 1) Tempurung Kelapa.
- 2) Tali.
- 3) Cone/Patok.
- 4) Kapur

f. Pengaturan Peralatan

Guru mengatur tempat permainan dengan menyediakan lahan yang berukuran 4 x 10 M. Ruangan yang telah ada disterilkan dari barang-barang yang berisiko menimbulkan cedera. Setelah aman guru menyusun peralatan permainan yang terdiri dari garis start yang dibuat dari lakban atau








kapur. Berikut disajikan gambaran pengaturan tempat permainan dan tahapan permainan Tampurung Karambia.



**Gambar 12.** Sketsa Permainan Tampurung Karambia

Keterangan gambar:

-  : Ruang permainan
-  : Garis start dan finish
-  : Jarak antara garis start dengan finish
-  : Arah alur permainan
-  : Murid A,B,C

- Ket Kegiatan:
- Guru memberikan aba-aba untuk memulai permainan
  - Murid berjalan dengan menggunakan batok kelapa sesuai area yang ditentukan
  - Murid yang belum masuk kotak memulai permainan kembali.

g. Durasi Permainan

Durasi permainan Tempurung Karambia yaitu 10 menit.

h. Skenario Pelaksanaan Pembelajaran

1) Pendahuluan

Guru membariskan peserta didik untuk melakukan doa dan pemanasan. Tahap selanjutnya guru



menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan dan memberikan contoh. Dalam memberikan contoh guru mempersilahkan anak untuk bertanya dan memberikan motivasi kepada anak.

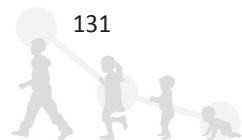
2) Inti

- a. murid berbaris di belakang garis start dengan memegang sandal dari batok kelapa.
- b. Pada saat guru memberikan aba-aba mulai, murid mulai berjalan dengan menggunakan batok kelapa yang digunakan.
- c. Murid yang telah memperagakan gerakan menuju barisan belakang.
- d. Permainan dimulai kembali oleh murid yang belum melakukan.

Berikut contoh permainan tampuran karambia:



**Gambar 13.** Pelaksanaan Permainan Tampurung Karambia





**Gambar 14.** Permainan Tampurung Karambia

### 3) Penutup

Setelah proses pembelajaran selesai murid melakukan pendinginan dengan berjalan mengitari ruangan disertai dengan bernyanyi. Selanjutnya guru memberi apresiasi kepada murid dan melakukan perbaikan apabila terjadi kesalahan pada saat permainan. Guru mempersilahkan murid untuk bertanya apabila ada yang tidak dimengerti. Setelah diberikan penjelasan guru menutup kegiatan dengan berdoa.

## 2. Permainan Ula-Ula

### a. Permainan Ula-Ula

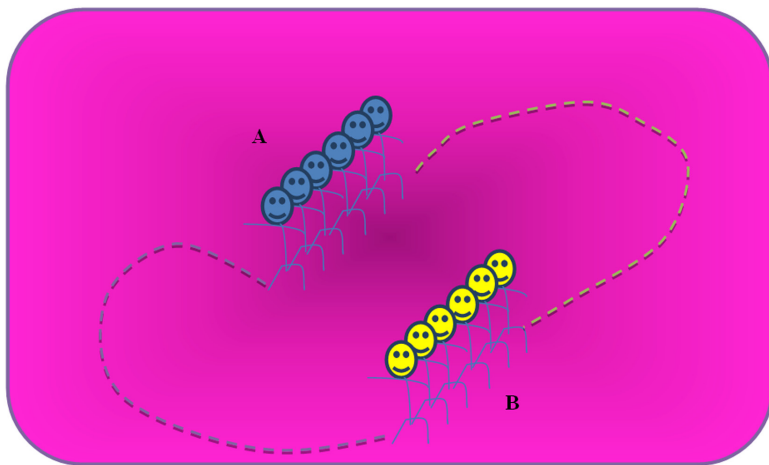
Permainan ula-ula biasa juga dinamakan ular mencari makan berkonsepkan membelajarkan gerak berjalan dan lari yang terkoordinasi antarteman. Pada permainan ular murid saling berpegangan pada pinggang teman satu tim dan kepala ular berusaha meraih murid yang berada di paling belakang dari barisan.

### b. Tujuan pembelajaran

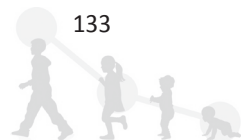
- 1) Mengembangkan kemampuan gerak lari.
- 2) Mengembangkan kemampuan murid untuk memiliki kesadaran arah.
- 3) Melatih keseimbangan murid.
- 4) Meningkatkan kerja sama murid.
- 5) Membelajarkan gerak antisipasi.



- c. Nilai-nilai yang Terkandung
- 1) Kerja sama
  - 2) Koordinasi
  - 3) Semangat pantang menyerah dan menjadi pemenang
- d. Tempat bermain  
Tempat bermain adalah di ruangan atau halaman sekolah atau rumah yang cukup luas.
- e. Peralatan
- 1) Garis start.
  - 2) Garis pembatas lokasi permainan.
- f. Pengaturan Peralatan  
Guru mengatur tempat permainan dengan menyediakan ruangan yang berukuran 8 x 6 M. Ruangan yang telah ada disterilkan dari barang-barang yang berisiko menimbulkan cedera. Setelah ruangan aman guru menyusun peralatan permainan yang terdiri dari garis pembatas permainan. Berikut disajikan gambaran pengaturan tempat permainan dan tahapan permainan ula-ula.



**Gambar 15.** Sketsa Permainan Ula-Ula



Keterangan gambar:



: Ruang permainan



: Tim A



: Tim B



: Arah gerakan Ular tim A mengejar Tikus tim B



: Arah gerakan Ular tim B mengejar Tikus tim A

- Ket Kegiatan:
- Murid berbaris berbanjar dengan berpegangan pada pinggang teman di depannya.
  - Murid memerhatikan aba-aba berlari dari guru.
  - Saat aba-aba telah berbunyi murid mengejar lawan yang berada pada barisan paling belakang.

g. Durasi Permainan

Durasi permainan mengejar ular yaitu 10 menit.

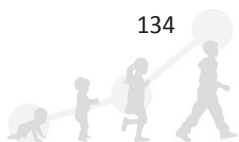
h. Skenario Pelaksanaan Pembelajaran

1) Pendahuluan

Guru membariskan peserta didik untuk melakukan doa dan pemanasan. Tahap selanjutnya guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan dan memberikan contoh. Dalam memberikan contoh guru mempersilahkan anak untuk bertanya dan memberikan motivasi kepada anak.

2) Inti

- Murid dibagi menjadi tiga kelompok.
- Murid berbaris berbanjar dengan memegang perut atau pinggang kawan di depannya.
- Pada saat guru memberi aba-aba murid mengejar barisan paling belakang kelompok lawan.
- Murid yang terpegang menjadi kelompok murid yang menangkapnya.



- g. Permainan dimulai kembali saat ada tim lawan yang tertangkap.



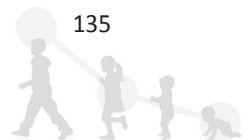
**Gambar 16.** Pelaksanaan Permainan Ula-Ula



**Gambar 17.** Pelaksanaan Permainan Ula-Ula

### 3) Penutup

Setelah proses pembelajaran selesai murid melakukan pendinginan dengan berjalan mengitari ruangan disertai dengan bernyanyi. Selanjutnya guru memberi apresiasi kepada murid dan melakukan perbaikan apabila terjadi kesalahan pada saat permainan. Guru mempersilahkan murid untuk bertanya apabila ada yang tidak dimengerti. Setelah diberikan penjelasan guru menutup kegiatan dengan berdoa.



### 3. Permainan Susun Tingkek

#### a. Permainan Susun Tingkek

Permainan yang dilakukan oleh 2-7 orang murid, permainan ini menggunakan balok susun (sebagai objek yang akan dilempar. Cara bermain: balok disusun vertikal pada garis pandan dengan jarak 10 meter.

#### b. Tujuan pembelajaran

Tujuan umum

- 1) Mengembangkan kemampuan melempar dan menyusun balok
- 2) Mengembangkan kemampuan murid untuk memiliki kesadaran tubuh, kesadaran ruang, dan kesadaran arah.
- 3) Mengembangkan kemampuan gerak antisipasi murid.
- 4) Melatih keseimbangan murid.
- 5) Meningkatkan konsentrasi murid.

#### c. Nilai-nilai yang terkandung

- 1) Kerja sama
- 2) Konsentrasi dan fokus
- 3) Semangat pantang menyerah dan menjadi pemenang

#### d. Tempat bermain

Tempat bermain adalah di ruangan atau halaman sekolah atau rumah yang cukup luas

#### e. Peralatan

- 1) Garis start terbuat dari lakban/kapur.
- 2) Lokasi finish atau target
- 3) Peralatan susun balok

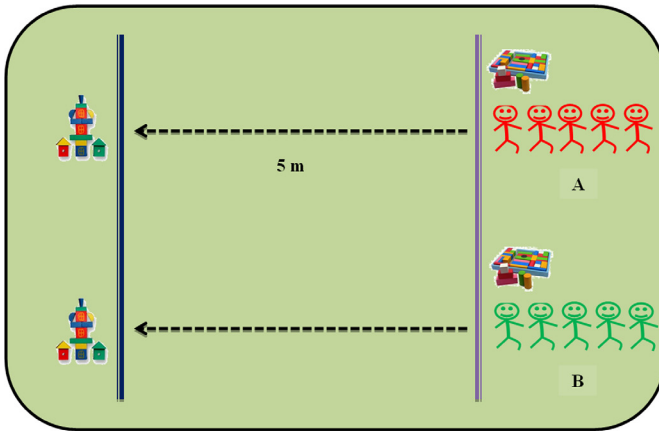
#### f. Pengaturan Peralatan

Guru mengatur tempat permainan dengan menyediakan ruangan yang berukuran 10 x 6 M. Ruangan yang telah ada disterilkan dari barang-barang yang berisiko menimbulkan cedera. Setelah ruangan aman guru menyusun peralatan permainan yang terdiri dari garis start dan tempat finish



atau target lari. Berikut disajikan gambaran pengaturan tempat permainan dan tahapan permainan dama tondeh.

### Permainan Susun Tingkek



**Gambar 18.** Sketsa Permainan Susun Tingkek

Keterangan gambar:



: Ruang permainan



: Garis batas tujuan lemparan



: Garis batas awal lemparan



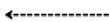
: Murid grup A



: Murid grup B



: Pelempar balok susun

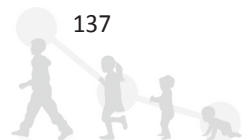


: Target lemparan



: Jarak antara pelempar dengan target lemparan

- Ket Kegiatan:
- Murid berdiri di belakang garis start.
  - Murid memerhatikan aba-aba berlari dari guru.
  - Murid bergantian dalam kelompok melempar bangunan balok yang telah disusun.
  - Setelah berhasil murid berlari ke arah balok tersebut.
  - Pemenang adalah yang paling sering merobohkan balok.

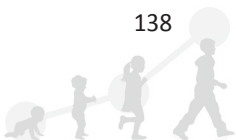


- c. Durasi Permainan  
Durasi permainan susun tingkek yaitu 6 menit.
- d. Skenario Pelaksanaan Pembelajaran
  - 1) Pendahuluan  
Guru membariskan peserta didik untuk melakukan doa dan pemanasan. Tahap selanjutnya guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan dan memberikan contoh. Dalam memberikan contoh guru mempersilahkan anak untuk bertanya dan memberikan motivasi kepada anak.
  - 2) Inti
    - a. Murid berbaris di belakang garis start dengan posisi siap untuk melempar.
    - b. Pada saat guru memberilan aba-aba murid dengan semangat melempar susunan balok yang telah disusun secara bergantian.
- f. Permainan dimulai kembali sampai semua murid melaksanakan permainan.



**Gambar 19.** Pelaksanaan Permainan Susun Tingkek

- 3) Penutup  
Setelah proses pembelajaran selesai murid melakukan pendinginan dengan berjalan mengitari ruangan disertai



dengan bernyanyi. Selanjutnya guru memberi apresiasi kepada murid dan melakukan perbaikan apabila terjadi kesalahan pada saat permainan. Guru mempersilahkan murid untuk bertanya apabila ada yang tidak dimengerti. Setelah diberikan penjelasan guru menutup kegiatan dengan berdoa.

#### **4. Permainan Kambiang-Kambingan**

##### **a. Permainan Kambiang-Kambingan**

Permainan Kambiang-Kambingan berkonsepkan membelajarkan gerak lari dan konsentrasi kepada murid. Pada permainan Kambiang-kambingan dimainkan oleh 6 sampai 10 orang, pertama ditentukan siapa menjadi kambing dan menjadi harimau, sementara peserta yang lain membentuk sebuah lingkaran dengan merentangkan kedua tangannya dengan pemain yang lain. Lingkaran ini berfungsi sebagai kandang kambing.

##### **b. Tujuan pembelajaran**

Tujuan umum

- 1) Mengembangkan kemampuan kecepatan dan kelincahan murid
- 2) Mengembangkan kemampuan strategi dan kerja sama.
- 3) Melatih keseimbangan murid.
- 4) Meningkatkan konsentrasi murid.

Tujuan khusus

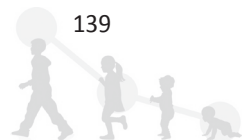
- 1) Membelajarkan murid berlari dan antisipasi serta konsentrasi

##### **c. Peralatan**

- 1) Peluit
- 2) Cone/Patok.

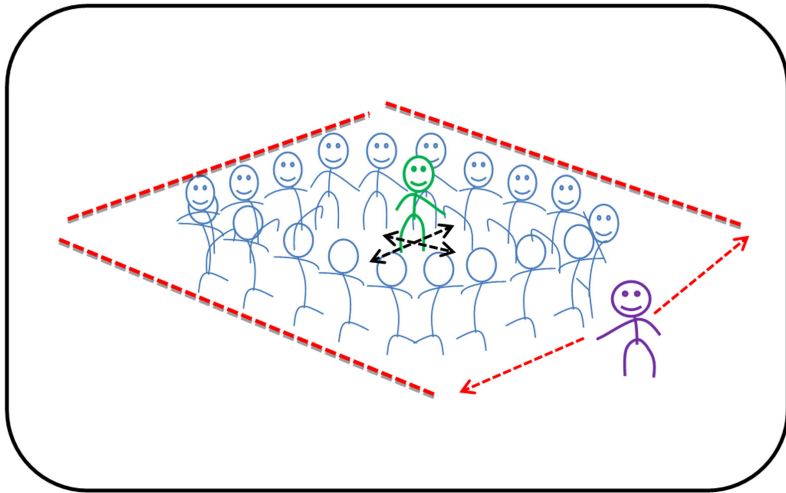
##### **d. Pengaturan Peralatan**

Guru mengatur tempat permainan dengan menyediakan ruangan yang berukuran 10 x 6 M. Ruangan yang telah ada disterilkan dari barang-barang yang berisiko menimbulkan








cedera. Setelah ruangan aman guru menyusun peralatan permainan yang terdiri dari garis start dan gambar hewan sebagai target yang dituju. Berikut disajikan gambaran pengaturan tempat permainan dan tahapan permainan mencari hewan.

### Permainan Kambiang-Kambingan



**Gambar 20.** Sketsa Permainan Kambiang-Kambingan

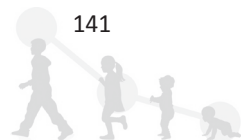
Keterangan gambar:

-  : Ruang permainan
-  : Murid yang membentuk lingkaran yang membatasi harimau dan kambing
-  : Murid sebagai kambing atau harimau
-  : Arah lari bebas bagi yang di dalam lingkaran
-  : Arah lari bebas bagi yang di luar lingkaran

- Ket Kegiatan:
- Murid berdiri di dalam lingkaran
  - Murid saling berpegangan tangan yang berfungsi sebagai pagar untuk melindungi murid yang berperan sebagai kambing



- Saat guru memberi aba-aba murid yang berperan menjadi harimau mengejar murid yang menjadi kambing.
- e. Durasi Permainan  
Durasi permainan mencari hewan yaitu 10 menit.
- f. Skenario Pelaksanaan Pembelajaran
  - 1) Pendahuluan  
Guru membariskan peserta didik untuk melakukan doa dan pemanasan. Tahap selanjutnya guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan dan memberikan contoh. Dalam memberikan contoh guru mempersilahkan anak untuk bertanya dan memberikan motivasi kepada anak.
  - 2) Inti
    - a. Murid membentuk lingkaran dan saling berpegangan tangan.
    - b. Dua orang murid ditunjuk sebagai yang mengejar atau harimau dan yang dikejar atau kambing
    - c. Posisi murid yang berperan sebagai kambing berada dalam lingkaran sedangkan harimau berada di luar lingkaran
    - d. Pada saat guru memberi aba-aba harimau berlari secepat mungkin mengejar kambing. Dan kambing berusaha menghindar
    - e. Sedangkan murid yang lain yang berfungsi sebagai pagar berusaha melindungi kambing dan menghalangi harimau dalam mengejar kambing.
    - f. Permainan dimulai kembali.





**Gambar 21.** Pelaksanaan Permainan Kambiang-kambingan

### 3) Penutup

Setelah proses pembelajaran selesai murid melakukan pendinginan dengan berjalan mengitari ruangan disertai dengan bernyanyi. Selanjutnya guru memberi apresiasi kepada murid dan melakukan perbaikan apabila terjadi kesalahan pada saat permainan. Guru mempersilahkan murid untuk bertanya apabila ada yang tidak dimengerti. Setelah diberikan penjelasan guru menutup kegiatan dengan berdoa.

## 5. Permainan Lompek Tali

### a. Permainan Lompek Tali

Permainan ini dinamakan lompek tali, karena memakai seutas tali yang diegang oleh dua orang pada kedua ujungnya. Pada saat tali diputar satu atau dua orang anak secara serentak masuk dan melompat dalam putaran tali. Kemudian merangkak dari ujung yang satu ke ujung yang lain. Dua tim saling berlomba untuk menyelesaikan permainan.

### b. Tujuan pembelajaran

Tujuan umum

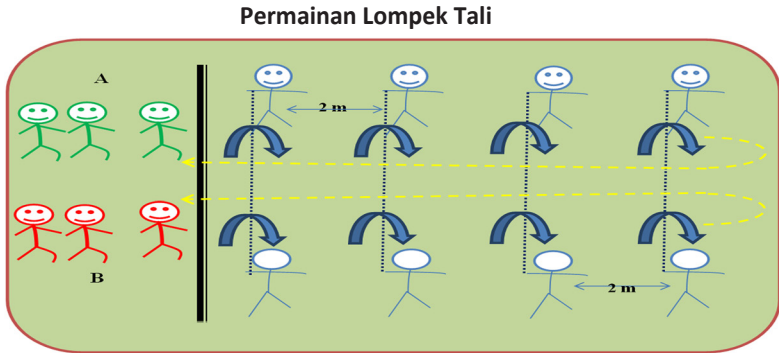
- 1) Membelajarkan murid cara melompat dan merangkak untuk melatih otot-otot besar.



- 2) Melatih keseimbangan murid.
- 3) Membelajarkan tentang semangat daya juang
- 4) Membelajarkan tentang semangat kompetisi dan pantang mneyerah.

Tujuan khusus

- 1) Membelajarkan gerakan meloncat dan merangkak.
- c. Peralatan
- 1) Tali karet.
  - 2) Cone/Patok.
  - 3) Peluit.
- d. Pengaturan Peralatan
- Guru mengatur tempat permainan dengan menyediakan ruangan yang berukuran 10 x 6 M. Ruangan yang telah ada disterilkan dari barang-barang yang berisiko menimbulkan cedera. Setelah ruangan aman guru menyusun peralatan permainan yang terdiri dari tali dan cone sebagai area bermain.



**Gambar 22.** Sketsa Permainan Lompek Tali

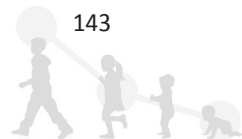
Keterangan gambar:



: Ruang permainan



: Murid tim A dan tim B





: Garis start dan finish



: Murid memegang tali karet



: Arah gerak lompat murid melewati tali karet



: Arah balik dengan cara merangkak ke garis finish

#### Keterangan Kegiatan:

- Murid dibagi menjadi dua kelompok
- Murid berdiri pada garis start.
- Saat guru memberi aba-aba murid harus melompati empat utas tali yang dipegang murid dimasing-masing ujungnya.
- Setelah sampai di ujung murid merangkak dari ujung kembali ke garis start.

#### e. Durasi Permainan

Durasi permainan mengambil hewan yaitu 10 menit

#### f. Skenario Pelaksanaan Pembelajaran

##### 1) Pendahuluan

Guru membariskan murid untuk melakukan doa dan pemanasan. Tahap selanjutnya guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan dan memberikan contoh. Dalam memberikan contoh guru mempersilahkan anak untuk bertanya dan memberikan motivasi kepada anak.

##### 2) Inti

- Murid dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok A dan kelompok B.
- Setelah kelompok terbagi murid berbaris di belakang garis start dan bersiap-siap mendengar instruksi dari guru.



- c. Saat guru memberi aba-aba murid harus melompati empat utas tali yang dipegang murid di masing-masing ujungnya.
- d. Setelah sampai di ujung murid merangkak dari ujung kembali ke garis start.
- e. Kelompok yang tercepat memenangkan permainan.



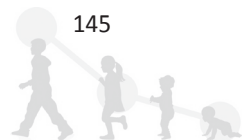
**Gambar 23.** Pelaksanaan Permainan Lompek Tali



**Gambar 24.** Permainan Lompek Tali

### 3) Penutup

Setelah proses pembelajaran selesai murid melakukan pendinginan dengan berjalan mengitari ruangan disertai dengan bernyanyi. Selanjutnya guru memberi apresiasi kepada murid dan melakukan perbaikan



apabila terjadi kesalahan pada saat permainan. Guru mempersilahkan murid untuk bertanya apabila ada yang tidak dimengerti. Setelah diberikan penjelasan guru menutup kegiatan dengan berdoa.

## 6. Bakiak

### a. Bakiak

Bakiak adalah terompah/sandal deret dari papan bertali karet yang panjang, sepasang bakiak minimal dua pasang sandal yang dimainkan dua anak.

### b. Tujuan pembelajaran

Tujuan umum

- 1) Mengembangkan keseimbangan dan koordinasi tubuh
- 2) Melatih kerja sama antarmurid.
- 3) Mengembangkan kemampuan murid untuk memiliki kesadaran tubuh, kesadaran ruang, dan kesadaran arah.
- 4) Melatih kelenturan murid.
- 5) Membelajarkan konsentrasi.

Tujuan khusus

- 1) Membelajarkan keseimbangan dan koordinasi
- 2) Membelajarkan kerja sama

### c. Peralatan

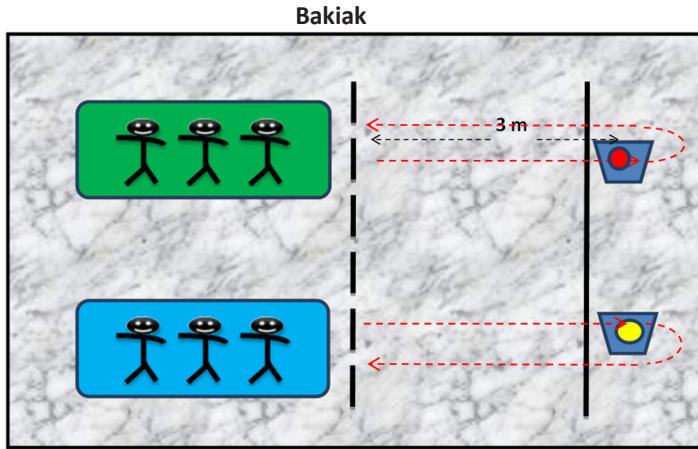
- 1) Bakiak/sandal panjang terbuat dari kayu dan karet ban
- 2) Peluit
- 3) Patok/Cone untuk pembatas
- 4) Keranjang berisi bola

### d. Pengaturan Peralatan

Guru mengatur tempat permainan dengan menyediakan ruangan yang berukuran 10 x 6 M. Ruangan yang telah ada disterilkan dari barang-barang yang berisiko menimbulkan cedera. Setelah ruangan aman guru menyusun peralatan











permainan yang terdiri dari bakiak/sandal panjang dan pembatas area bermain.



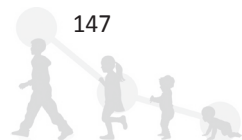
**Gambar 25.** Sketsa Permainan Bakiak

Keterangan gambar:

-  : Ruang
-  : Murid
-  : Tangkelek
-  : Garis Start
-  : Garis Finish
-  : Arah jalur tangkelek
-  : Jarak antara garis start dengan finish
-  : Keranjang yang berisi bola

- Ket Kegiatan:
- Murid dibagi menjadi dua kelompok dan berbaris di belakang garis start.
  - Murid menggunakan bakiak/Sandal Panjang
  - Murid memerhatikan aba-aba mulai dari guru.
  - Setelah guru memberi aba-aba murid mulai berlomba ke garis finish untuk mengambil bola di keranjang.
  - Kelompok murid yang sampai di garis finish dan membawa bola dinyatakan sebagai pemenang.

e. Durasi Permainan



Durasi permainan bakiak yaitu 10 menit.

f. Skenario Pelaksanaan Pembelajaran

1) Pendahuluan

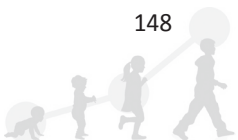
Guru membariskan peserta didik untuk melakukan doa dan pemanasan. Tahap selanjutnya guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan dan memberikan contoh. Dalam memberikan contoh guru mempersilahkan anak untuk bertanya dan memberikan motivasi kepada anak.

2) Inti

- a. Murid dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai alat sandal panjang yang ada.
- b. Setelah kelompok terbagi murid berbaris di belakang garis start dan bersiap-siap mendengar instruksi dari guru.
- c. Pada saat guru memberikan aba-aba mulai murid memerhatikan aba-aba mulai dari guru.
- d. Setelah guru memberi aba-aba murid mulai berlomba ke garis finish untuk mengambil bola di keranjang dengan menggunakan sandal panjang.
- e. Kelompok murid yang sampai di garis finish dan membawa bola dinyatakan sebagai pemenang.
- f. Kelompok yang tercepat dan mengumpulkan bola paling banyak memenangkan permainan.



**Gambar 26.** Pelaksanaan Permainan Bakiak





**Gambar 27.** Permainan Bakiak

### 3) Penutup

Setelah proses pembelajaran selesai murid melakukan pendinginan dengan berjalan mengitari ruangan disertai dengan bernyanyi. Selanjutnya guru memberi apresiasi kepada murid dan melakukan perbaikan apabila terjadi kesalahan pada saat permainan. Guru mempersilahkan murid untuk bertanya apabila ada yang tidak dimengerti. Setelah diberikan penjelasan guru menutup kegiatan dengan berdoa.

## 7. Permainan Kudo-Kudo

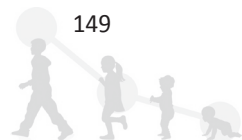
### a. Permainan Kudo-Kudo

Permainan kudo-kudo berkonsepkan membelajarkan gerak mendorong dan melatih kekuatan kaki kepada murid. Pada permainan ini peralatan yang digunakan adalah kuda mainan yang terbuat dari rotan anak-anak berlomba untuk sampai garis finish.

### b. Tujuan pembelajaran

Tujuan umum

- 1) Melatih kekuatan otot lengan.
- 2) Melatih kekuatan otot tungkai.
- 3) Melatih keseimbangan murid.
- 4) Membelajarkan semangat kompetisi dan semangat pantang menyerah.
- 5) Membelajarkan daya juang.



Tujuan khusus

1) Melatih kekuatan otot

c. Peralatan

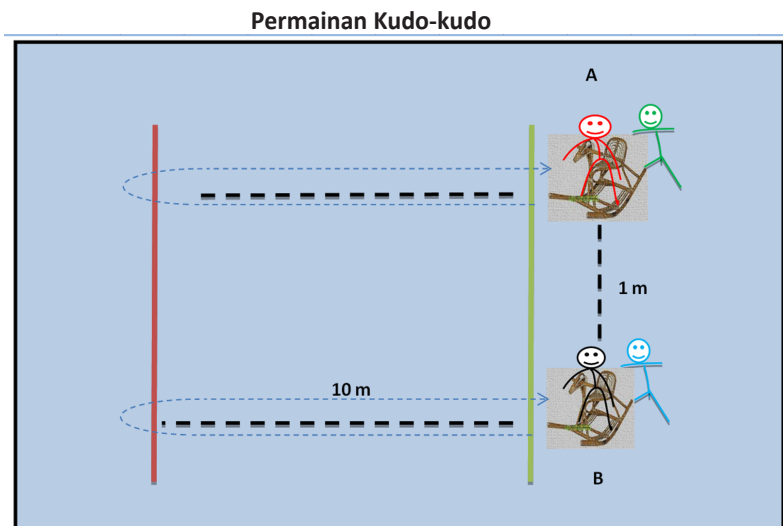
1) Permainan Kuda-Kuda yang terbuat dari rotan

2) Garis start.

3) Peluit

d. Pengaturan Peralatan

Guru mengatur tempat permainan dengan menyediakan ruangan yang berukuran 10 x 8 M. Ruangan yang telah ada disterilkan dari barang-barang yang berisiko menimbulkan cedera. Setelah ruangan aman guru menyusun peralatan permainan yang terdiri dari beberapa permainan kuda-kuda yang disusun di garis start



**Gambar 28.** Sketsa Permainan Kudo-Kudo

Keterangan gambar:

— : Garis putar balik

— : Garis start dan garis finish

- - - : Jarak antara garis start dengan garis putar balik

— : Arah gerakan dari garis start sampai menuju garis finish





: Kuda yang dinaiki Murid A



: Kuda yang dinaiki Murid B



: Ruang permainan



: Murid yang mendorong kuda A



: Murid yang mendorong kuda B

Ket Kegiatan:

- Murid berdiri di belakang garis start dan siap dengan peralatan kuda-kuda.
- Murid memerhatikan aba-aba mulai dari guru.
- Guru memberi aba-aba mulai.
- Murid mulai berlomba pada jalur yang telah disediakan dan kembali lagi ke garis finish.
- murid yang tercepat sampai di garis finish dinyatakan sebagai pemenang.

e. Durasi Permainan

Durasi permainan kudo-kudo yaitu 10 menit.

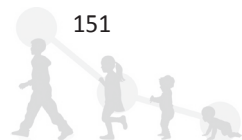
f. Skenario Pelaksanaan Pembelajaran

1) Pendahuluan

Guru membariskan peserta didik untuk melakukan doa dan pemanasan. Tahap selanjutnya guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan dan memberikan contoh. Dalam memberikan contoh guru mempersilahkan anak untuk bertanya dan memberikan motivasi kepada anak.

2) Inti

a. Murid berbaris berbanjar di belakang garis start dengan rapih.



- b. Murid berdiri di belakang garis start dan siap dengan peralatan kuda-kuda.
- c. Murid memerhatikan aba-aba mulai dari guru.
- d. Guru memberi aba-aba mulai.
- e. Murid mulai berlomba pada jalur yang telah disediakan dan kembali lagi ke garis finish.
- f. Murid yang tercepat sampai di garis finish dinyatakan sebagai pemenang.



**Gambar 29.** Pelaksanaan Permainan –Kudo-Kudo

### 3) Penutup

Setelah proses pembelajaran selesai murid melakukan pendinginan dengan berjalan mengitari ruangan disertai dengan bernyanyi. Selanjutnya guru memberi apresiasi kepada murid dan melakukan perbaikan apabila terjadi kesalahan pada saat permainan. Guru mempersilahkan murid untuk bertanya apabila ada yang tidak dimengerti. Setelah diberikan penjelasan guru menutup kegiatan dengan berdoa.

## 8. Permainan Lubang Mancik

### a. Permainan lubang Mancik

Mancik atau dalam bahasa Indonesia adalah tikus. Permainan lubang Mancik berkonsepkan membelajarkan murid gerak merangkak. Pada permainan ini murid merangkak masuk ke dalam lubang yang dibentuk dari kaki yang dilebarkan.



b. Tujuan Permainan

Tujuan umum

- 1) Mengembangkan kemampuan murid untuk memiliki kesadaran tubuh, kesadaran ruang, dan kesadaran arah.
- 2) Meningkatkan konsentrasi murid.

Tujuan khusus

- 1) Mengembangkan gerak hewan merangkak.
- 2) Mengembangkan kekuatan tangan sebagai dasar gerak menggelayut.
- 3) Melatih Kecepatan.

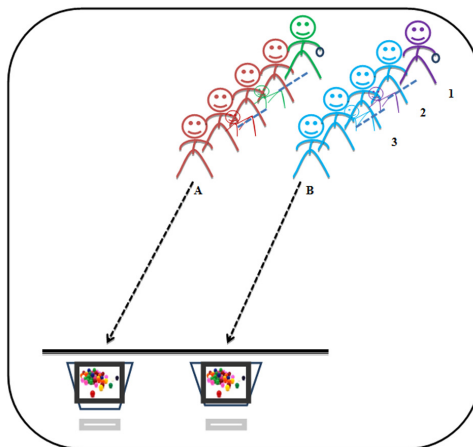
c. Peralatan

- 1) Bola dan Keranjang
- 2) Garis dari kapur/tali.

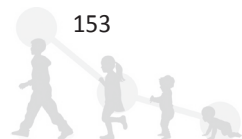
d. Pengaturan Peralatan

Guru mengatur tempat permainan dengan menyediakan ruangan yang berukuran 6 x 5 M. Ruangan yang telah ada disterilkan dari barang-barang yang berisiko menimbulkan cedera. Setelah ruangan aman guru menyusun peralatan permainan yang terdiri dari ubin keramik yang telah diberi tanda sebagai rute permainan. Berikut disajikan gambaran pengaturan tempat permainan dan tahapan permainan lubang tikus.









**Permainan Lubang Mancik**



**Gambar 30.** Sketsa Permainan Lubang Mancik



Keterangan gambar:

-  : Ruang permainan
-  : Garis finish
-  : Bak peletak bola
-  : Arah gerakan murid terakhir memegang bola untuk dimasukkan ke dalam bak
-  : Arah gerakan murid pertama masuk melalui selang-sampingan murid kedua sambil membawa bola untuk diberikan ke murid ketiga
-  : Bola yang dibawa
-  : Tim A
-  : Tim B

Ket Kegiatan:

- Murid berdiri pada pada garis start
  - Saat guru memberi aba-aba mulai murid mulai merangkak dan membuat barisan.
- e. Durasi Permainan  
Durasi permainan Lubang Mancik yaitu 10 menit.
- f. Szenario Pelaksanaan Pembelajaran
- 1) Pendahuluan  
Guru membariskan peserta didik untuk melakukan doa dan pemanasan. Tahap selanjutnya guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan dan memberikan contoh. Dalam memberikan contoh guru mempersilahkan anak untuk bertanya dan memberikan motivasi kepada anak.
  - 2) Inti
    - a. Murid berbaris berbanjar di belakang garis start.
    - b. Murid yang berada pada barisan paling belakang membentuk posisi merangkak.



- c. Pada saat guru memberikan aba-aba murid merangkak melewati sela-sela kaki kedua temannya.
  - d. Murid yang berada pada barisan belakang melanjutkan kegiatan yang sama.
  - e. Kegiatan dilakukan sampai semua murid telah melaksanakan kegiatan permainan.
- 3) Penutup
- Setelah proses pembelajaran selesai murid melakukan pendinginan dengan berjalan mengitari ruangan disertai dengan bernyanyi. Selanjutnya guru memberi apresiasi kepada murid dan melakukan perbaikan apabila terjadi kesalahan pada saat permainan. Guru mempersilahkan murid untuk bertanya apabila ada yang tidak dimengerti. Setelah diberikan penjelasan guru menutup kegiatan dengan berdoa.

## 9. Permainan Engklek Lempar Bola

### a. Permainan Engklek Lempar Bola

Jenis permainan ini dilakukan di pelataran dengan menggambar kotak-kotak kemudian melompat-lompat dari kotak satu ke kotak selanjutnya. Permainan ini melakukan lompatan pada bidang-bidang datar yang di gambar di atas tanah atau lantai kemudian melompat dengan satu kaki dan dua kaki

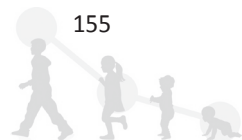
### b. Tujuan permainan

Tujuan umum

- 1) Mengembangkan kemampuan murid untuk memiliki kesadaran tubuh, kesadaran ruang.
- 2) Meningkatkan konsentrasi murid.

Tujuan khusus

- 1) Melatih kekuatan otot tungkai



c. Peralatan

- 1) Lantai yang telah digambar kotak-kotak
- 2) Bola
- 3) Keranjang/Ember

d. Pengaturan Peralatan










Guru mengatur tempat permainan dengan menyediakan ruangan yang berukuran 6 x 5 M. Lapangan yang telah ada disterilkan dari barang-barang yang berisiko menimbulkan cedera. Setelah ruangan aman guru menyusun peralatan permainan yang terdiri dari lantai yang bergambarkan kotak-kotak.

Permainan Engklek Lempar Bola



Gambar 31. Sketsa Permainan Engklek Lempar Bola

Keterangan Gambar:

-  : Murid
-  : Murid yang telah berputar kemudian mengarahkan bola ke keranjang
-  : Alur permainan
-  : Bola air
-  : Arah gerakan pertama
-  : Balik dari gerakan pertama untuk mengarahkan bola
-  : Arah bola menuju ke keranjang
-  : Keranjang
-  : Ruang



Ket Kegiatan:

- Murid berdiri di area bermain
- Murid memegang bola.
- Saat guru memberikan aba-aba yak, murid mulai melompat pada kotak-kotak engklek yang telah disediakan
- Sesampai di ujung tantangannya murid harus mampu memasukkan bola ke dalam keranjang
- Murid yang paling banyak memasukkan bola ke dalam keranjang dianggap sebagai pemenang

e. Durasi Permainan

Durasi permainan menirukan gerak ikan sapu-sapu yaitu 10 menit.

f. Skenario Pelaksanaan Pembelajaran

1) Pendahuluan

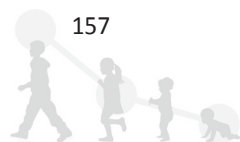
Guru membariskan peserta didik untuk melakukan doa dan pemanasan. Tahap selanjutnya guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan dan memberikan contoh. Dalam memberikan contoh guru mempersilahkan anak untuk bertanya dan memberikan motivasi kepada anak.

2) Inti

- a. Murid berbaris di belakang area bermain.
- b. Murid memegang bola.
- c. Saat guru memberikan aba-aba yak, murid mulai melompat pada kotak-kotak engklek yang telah disediakan.
- d. Sesampai di ujung tantangannya murid harus mampu memasukkan bola ke dalam keranjang.
- e. Murid yang paling banyak memasukkan bola ke dalam keranjang dianggap sebagai pemenang.

3. Penutup

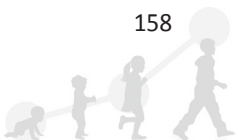
Setelah proses pembelajaran selesai murid melakukan pendinginan dengan berjalan mengitari ruangan disertai dengan bernyanyi. Selanjutnya guru memberi apresiasi kepada murid dan melakukan perbaikan



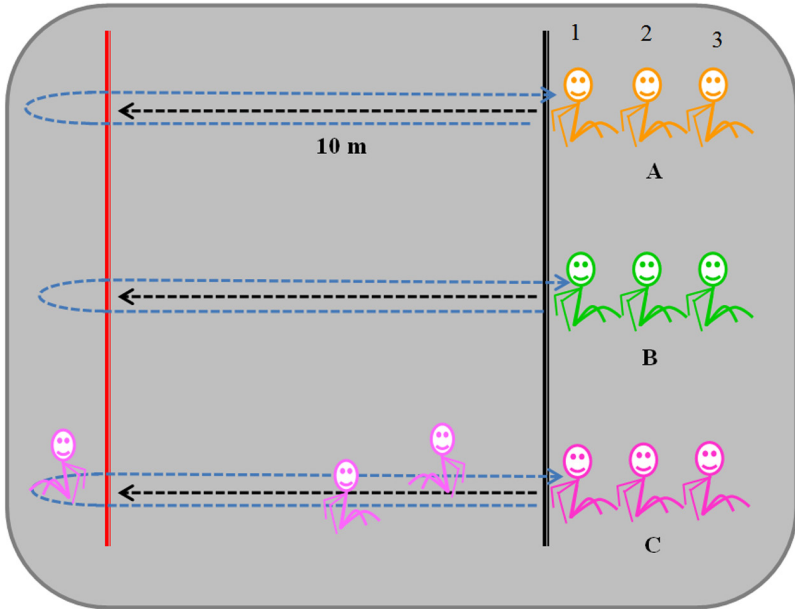
apabila terjadi kesalahan pada saat permainan. Guru mempersilahkan murid untuk bertanya apabila ada yang tidak dimengerti. Setelah diberikan penjelasan guru menutup kegiatan dengan berdoa.

## 10. Permainan Kapocong

- a. Permainan Kapocong  
gerak undur-undur berkonsepkan membelajarkan murid mengangkat beban tubuh mereka sendiri. Pada permainan ini murid membentuk posisi tubuh seperti kayang kemudian bergerak pada rute yang telah ditentukan.
- b. Tujuan permainan  
Tujuan umum
  - 1) Mengembangkan kemampuan murid untuk memiliki kesadaran akan arah.Tujuan khusus
  - 1) Mengembangkan kekuatan tangan dan tungkai kaki sebagai dasar gerak menggelayut.
- c. Peralatan
  - 1) Ubin keramik yang telah di beri tanda.
- d. Pengaturan Peralatan  
Guru mengatur tempat permainan dengan menyediakan ruangan yang berukuran 6 x 5 M. Ruangan yang telah ada disterilkan dari barang-barang yang berisiko menimbulkan cedera. Setelah ruangan aman guru menyusun peralatan permainan yang terdiri dari ubin keramik yang telah diberi tanda sebagai rute permainan. Berikut disajikan gambaran pengaturan tempat permainan dan tahapan permainan gerak undur-undur.







## Permainan Kapocong



**Gambar 32.** Sketsa Permainan Kapocong

Keterangan gambar:

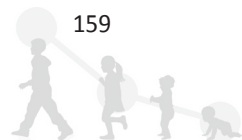
-  : Ruang permainan
-  : Garis batas putar balik
-  : Garis awal dan akhir
-  : Jarak antara



: Murid TK

Ket Kegiatan:

- Murid berdiri di belakang garis start.
- Murid memerhatikan aba-aba dari guru.
- Murid membentuk posisi undur-undur pada jalur yang telah disediakan.



- Saat guru memberikan aba-aba mulai murid mulai bergerak dengan posisi undur-undur.
  - Apa bila murid telah sampai di ujung garis, maka teman yang berada di sisi lainnya melanjutkan kegiatan yang serupa.
- e. Durasi Permainan
- Durasi permainan menirukan gerak undur-undur yaitu 10 menit.
- f. Skenario Pelaksanaan Pembelajaran
- 1) Pendahuluan
 

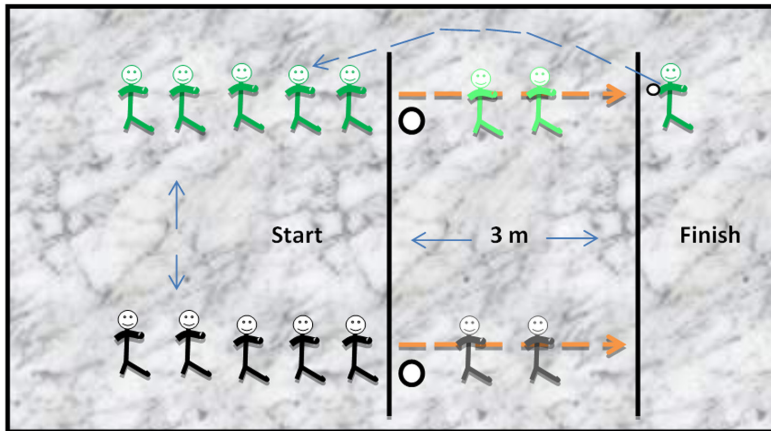
Guru membariskan peserta didik untuk melakukan doa dan pemanasan. Tahap selanjutnya guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan dan memberikan contoh. Pada saat memberikan contoh guru mempersilahkan anak untuk bertanya dan memberikan motivasi kepada anak.
  - 2) Inti
    - a. Murid berbaris berbanjar di belakang garis start.
    - b. Murid yang berada pada barisan paling depan membentuk sikap undur-undur.
    - c. Pada saat guru memberikan aba-aba, murid mulai bergerak seperti undur-undur sapai batas rute.
    - d. Murid yang berada pada barisan di depannya melanjutkan kegiatan yang sama.
    - e. Kegiatan dilakukan sampai semua murid telah melaksanakan kegiatan permainan.
  - 3) Penutup
 

Setelah proses pembelajaran selesai murid melakukan pendinginan dengan berjalan mengitari ruangan disertai dengan bernyanyi. Selanjutnya guru memberi apresiasi kepada murid dan melakukan perbaikan apabila terjadi kesalahan pada saat permainan. Guru mempersilahkan murid untuk bertanya apabila ada yang tidak dimengerti. Setelah diberikan penjelasan guru menutup kegiatan dengan berdoa.









## 11. Permainan Lari Lempar Tangkap Bola

### 1) Sketsa permainan



**Gambar 33.** Sketsa Permainan Lari Lempar Tangkap Bola

Keterangan Gambar:

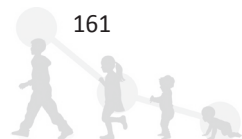
-  : Murid
-  : Garis Start dan Finish
-  : Murid berlari ke arah garis finish
-  : Bola warna-warni
-  : Ruang
-  : Arah bola yang dilemparkan Murid pertama ke Murid kedua

### 2) Permainan Lari Lempar Tangkap Bola

Permainan lempar tangkap bola berkonsepkan membelajarkan gerakan lari yang terarah dan ketepatan kepada murid. Pada permainan ini murid dituntut berlari secepat-cepatnya menuju tempat yang ditentukan dan mengantisipasi apabila tujuan awal gagal diperoleh.

### 3) Tujuan pembelajaran adalah:

- a) Mengembangkan kemampuan murid untuk memiliki kesadaran tubuh, kesadaran ruang, dan kesadaran arah.
- b) Melatih kecepatan murid.

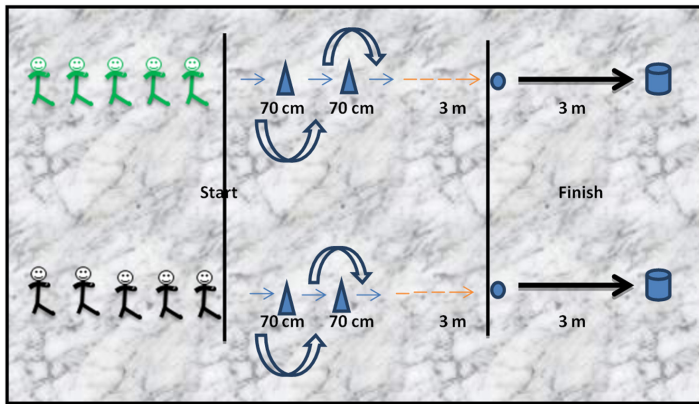


- c) Melatih ketepatan murid.
- d) Meningkatkan konsentrasi murid.
- e) Membelajarkan murid berlari secara terarah.
- 4) Durasi permainan  
Durasi permainan lari lempar tangkap bola yaitu 5 – 7 menit.
- 5) Jumlah peserta  
Jumlah peserta dalam permainan lari lempar tangkap bola sebanyak 4 orang atau lebih.
- 6) Peralatan
  - a) Garis start dan finish terbuat dari lakban.
  - b) Bola warna-warni
- 7) Alur permainan
  - a) Murid berbaris di belakang garis start dengan posisi berdiri dan bersiap untuk berlari.
  - b) Pada saat guru memberikan aba-aba murid yang berada pada barisan pertama dari kedua tim berlari secepat mungkin ke garis finish sambil membawa bola.
  - c) Kemudian murid pertama berdiri di belakang garis finish untuk melempar bola ke temannya yang berada pada posisi kedua.
  - d) Kegiatan melempar bola sampai murid terakhir.
  - e) Hingga akhirnya, murid terakhir membawa bola ke garis finish kembali.
  - f) Yang menjadi pemenang, tim yang selesai terlebih dahulu membawa bola ke garis finish.












## 12. Permainan Rangkul Loncat

### 1) Sketsa permainan



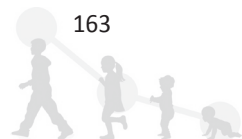
Gambar 34. Permainan Rangkul Loncat

Keterangan Gambar:

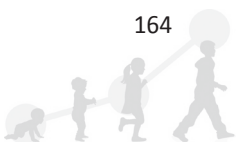
-  : Murid
-  : Garis start dan finish
-  : Ruang
-  : Jarak tiap-tiap kun
-  : Kun
-  : Gerakan loncat membentuk huruf Z
-  : Jarak antara kun terakhir sampai garis finish
-  : Bola warna-warni
-  : Keranjang

### 2) Permainan Rangkul Loncat

Permainan rangkul loncat berkonsepkan membelajarkan gerakan meloncat dan koordinasi yang terarah kepada murid. Pada permainan ini murid dituntut meloncat sambil merangkul ke pundak murid lainnya menuju ke tempat yang telah ditentukan.

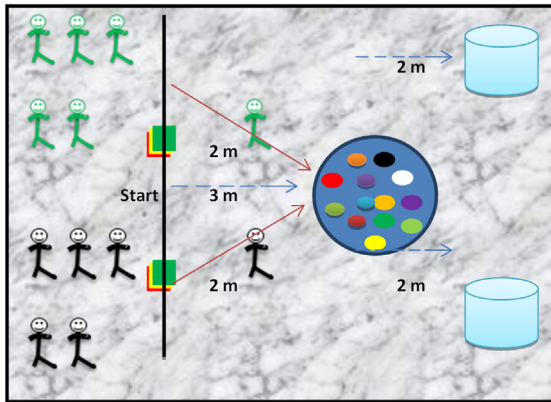


- 3) Tujuan permainan
  - a) Mengembangkan kemampuan murid untuk memiliki kesadaran tubuh, kesadaran ruang, dan kesadaran arah.
  - b) Melatih kemampuan gerak melompat murid.
  - c) Melatih koordinasi murid.
  - d) Meningkatkan konsentrasi murid.
  - e) Membelajarkan murid melompat secara terarah.
- 4) Durasi permainan  
Durasi permainan rangkul loncat yaitu 5 – 7 menit.
- 5) Jumlah peserta  
Jumlah peserta permainan rangkul loncat yaitu sebanyak 5 orang atau lebih.
- 6) Peralatan
  - a) Garis start dan finish terbuat dari lakban.
  - b) Bola warna-warni
  - c) Kun
  - d) Keranjang
- 7) Alur permainan
  - a) Murid berbaris di belakang garis start dengan posisi saling memegang pundak pada tiap-tiap baris murid.
  - b) Ketika aba-aba mulai, murid mulai gerakan dengan loncat pada tiap-tiap sisi kun atau membentuk gerakan zig-zag.
  - c) Setelah melewati kun, tiap barisan murid lanjut melompat hingga menuju bola untuk membawa bola melewati garis finish sampai memasuki bola ke keranjang.
  - d) Dikatakan pemenang, apabila barisan yang melewati garis finish dan memasukkan bola terlebih dahulu













### 13. Permainan Sama Warna

#### 1) Sketsa permainan



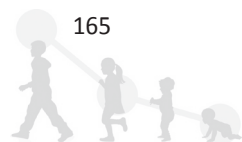
**Gambar 35.** Permainan Sama Warna

Keterangan Gambar:

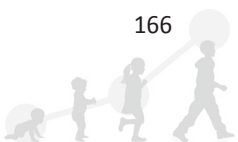
-  : Murid
-  : Garis start
-  : Ruang
-  : Jarak dari garis start ke bak bola
-  : Bak yang berisi bola warna-warni
-  : Jarak Murid berlari ke Bak bola
-  : Jarak Bak bola ke Tabung tujuan
-  : Tabung tujuan (ember)
-  : Bola warna-warni
-  : Kertas origami

#### 2) Permainan sama warna

Permainan sama warna berkonsepkan membelajarkan gerakan lari murid yang terarah dan melatih kognitif murid dalam mengingat sebuah warna dan kemudian berlari menuju ke tempat yang telah disediakan.

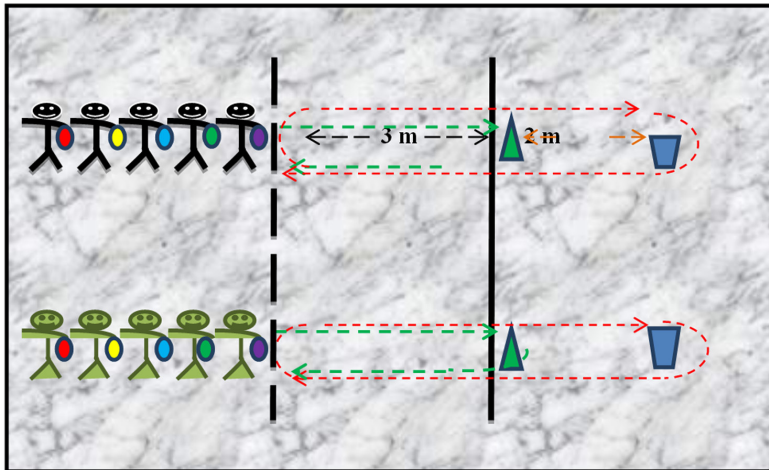


- 3) Durasi permainan  
Durasi permainan sama warna yaitu 5 – 7 menit.
- 4) Jumlah peserta  
Jumlah peserta permainan sama warna sebanyak 10 orang atau lebih.
- 5) Tujuan permainan
  - a) Mengembangkan kemampuan murid untuk memiliki daya ingat yang baik.
  - b) Mengembangkan kemampuan kognitif murid.
  - c) Melatih kemampuan kecepatan murid dalam berlari.
  - d) Meningkatkan konsentrasi murid.
  - e) Membelajarkan murid berlari secara terarah.
- 6) Peralatan
  - a) Garis start terbuat dari lakban
  - b) Bola warna-warni
  - c) Ember
- 7) Alur permainan
  - a) Murid memilih kertas yang berwarna yang dipegang oleh Guru
  - b) Murid berdiri di belakang garis start dengan posisi berdiri untuk bersiap berlari
  - c) Berlari menuju bak yang berisi bola-bola
  - d) Kemudian, murid harus temukan bola yang seragam dengan warna yang sama pada kertas yang dipilih tadi
  - e) Dan mengumpulkan bola pertama ke ember, misal warna merah. Maka, bola yang dikumpulkan oleh murid kedua juga warna merah
  - f) Seterusnya sampai murid terakhir begitu yang harus dilaksanakan
  - g) Dikatakan pemenang, apabila semua murid telah selesai terlebih dahulu.













## 14. Permainan *Shuttle Run with Ball*

### 1) Sketsa permainan



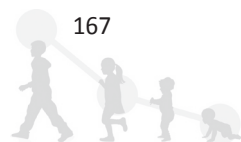
Gambar 36. Permainan *Shuttle Run With Ball*

Keterangan Gambar:

-  : Murid
-  : Bola
-  : Garis Start dan Finish
-  : Garis Kun
-  : Jarak antara garis start dengan garis kun
-  : Jarak antara garis kun ke keranjang
-  : Gerakan murid berlari berputar menuju ke kun kembali ke start dan segera menuju ke keranjang
-  : Arah gerakan menuju ke keranjang sambil memegang bola dan meletakkanya di keranjang dan segera kembali ke garis start
-  : Kun
-  : Ruang

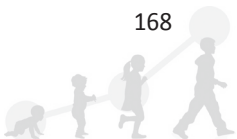
### 2) Permainan *shuttle run with Ball*

Permainan *shuttle run* berkonsepkan membelajarkan gerakan berlari dan melatih memori murid. Pada permainan ini murid dituntut berlari secepat mungkin sambil memegang bola dan meletakkanya ke dalam keranjang. Sebelum menuju ke keranjang, murid terlebih



dahulu mengitari kun yang berada 3 meter di depan garis start untuk kembali ke garis start dan segera menuju ke keranjang dan meletakkannya bola ke dalam keranjang.

- 3) Tujuan permainan
  - a) Mengembangkan kemampuan murid untuk memiliki kesadaran tubuh, kesadaran ruang, dan kesadaran arah.
  - b) Melatih kemampuan gerak berlari murid.
  - c) Meningkatkan konsentrasi murid.
  - d) Membelajarkan murid berlari secara terarah.
- 4) Durasi permainan  
Durasi permainan *shuttle run* yaitu 3-5 menit.
- 5) Jumlah peserta  
Jumlah peserta permainan *shuttle run* yaitu sebanyak 5 orang pada tiap-tiap timnya.
- 6) Peralatan
  - a) Kun
  - b) Bola air
  - c) Keranjang
- 7) Alur permainan
  - a) Tiap-tiap tim terdiri dari 5 orang yang berbaris rapi dan memegang bola setiap muridnya.
  - b) Ketika aba-aba mulai, murid paling depan berlari terlebih dahulu kemudian mengitari kun kembali ke garis start dan segera menuju ke keranjang untuk meletakkan bola yang dipegang tadi.
  - c) Setelah meletakkan bola ke dalam keranjang bersegera untuk kembali ke garis start untuk dilanjutkan ke murid selanjutnya. Begitupun seterusnya.
  - d) Dikatakan pemenang, apabila tim yang telah meletakkan bola terlebih dahulu semuanya.



## 15. Permainan Engrang Kayu

Pelaku permainan ini antara 8 tahun – 20 tahun, terdiri dari kaum laki-laki dan Perempuan dilakukan secara perorangan ataupun beregu. Permainan ini bertujuan untuk memupuk rasa keberanian anak dan melatih keseimbangan badan.

### 1. Tujuan Pembelajaran dengan Pendekatan Permainan Engrang

- a. Melestarikan permainan tradisional engrang.
- b. Siswa dapat melakukan gerakan berjalan dengan menggunakan engrang kayu.
- c. Meningkatkan kemampuan motorik siswa.
- d. Meningkatkan kekuatan.
- e. Melatih keseimbangan.
- f. Siswa dapat memainkan permainan tradisional engrang kayu.

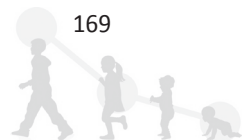
### 2. Metode Pembelajaran yang Digunakan

- a. Metode Ceramah
  - 1) Guru menjelaskan cara bermain engrang kayu.
  - 2) Guru menjelaskan peraturan permainan engrang kayu.
  - 3) Guru menjelaskan tujuan bermain engrang kayu.
  - 4) Guru menjelaskan tentang sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam permainan engrang kayu.
  - 5) Guru menjelaskan tentang manfaat bermain engrang kayu bagi perkembangan peserta didik.

#### b. Metode Praktik

##### 1) Cara Bermain:

Pada waktu melakukan permainan ini setiap pemain diharuskan naik dan berjalan menggunakan 2 potong bambu yang dibuat sedemikian rupa. Permainan ini dilakukan di halaman rumah atau di tempat terbuka. Pemain berdiri di atas tapak, memegang ujung bambu bagian atas kemudian melangkah ke arah yang telah ditentukan. Pemenang dalam permainan ini adalah



pemain yang terlebih dahulu mencapai garis finish tanpa pernah jatuh.



**Gambar 37.** Permainan Engrang

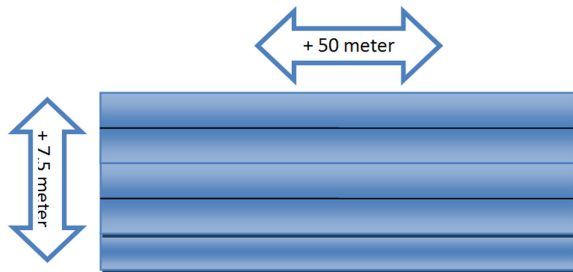
- 2) Peraturan Permainan:
  - a) Lapangan dan Peralatan

- Lapangan

Rata dan Luas

Ukuran panjang minimum 50 meter

Ukuran lebar minimal 7,5 meter dibagi menjadi 5 garis lintasan, masing-masing 1,5 meter.



**Gambar 38.** Lintasan Permainan Engrang

- Peralatan

Permainan engrang membutuhkan peralatan yaitu kayu engrang yang terbuat dari papan atau bambu. Berikut ukuran



engrang berdasarkan kelompok usia  
penggunanya:

- Umur 6-12 tahun

Tinggi engrang : 2 meter

Tempat berpijak:

- Tinggi : 50 cm
  - Panjang : 15-20 cm
  - Lebar : 7,5 cm
- Umur 13 tahun ke atas

Tinggi engrang : 2,5 meter

Tempat berpijak:

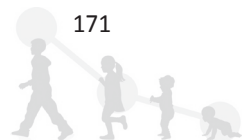
- Tinggi : 50 cm
- Panjang : 20 cm
- Lebar : 10 cm



**Gambar 39.** Engrang Kayu

b) Jalannya Permainan:

- Sebelum permainan dimulai, para peserta dikumpulkan dan dikelompokkan berdasarkan kelompok usia.
- Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok dalam kelas masing-masing terdiri dari 5 orang sesuai dengan jumlah lintasan.
- Sebelum permainan dimulai para pemain yang telah mendapat kelompok akan berbaris di belakang garis start dengan memegang engrang.



- Aba-aba perlombaan oleh wasit/juri start adalah bersedia, siap, “YA”.
  - Para pemain dinyatakan gugur apabila:
    - Menginjak garis lintasan.
    - Kaki jatuh menyentuh lantai/lintasan (jatuh dari engrang).
    - Dengan sengaja mengganggu pemain lain.
    - Pemain yang terganggu jalannya oleh pemain lainnya boleh meneruskan jalannya.
- c) Pemenang:
- Pemenang dalam permainan ini adalah pemain dengan waktu tercepat mencapai garis finish.
  - Atau pemain yang pertama melewati garis finish.

### **3. Aspek Gerak Permainan Engrang Kayu**

- a. Gerak Lokomotor
  - Berjalan : Gerakan ini dilakukan ketika menunggangi engrang kayu.
- b. Gerak Non Lokomotor
  - Meregang, menarik, mengayun, menekuk: Gerakan ini dilakukan pada saat menunggangi engrang kayu.
- c. Gerak Manipulatif
  - Membawa, mengiring : Gerakan ini dilakukan pada saat mengiring kayu engrang sambil menungganginya.

### **4. Manfaat Permainan Engrang Kayu**

- a. Melatih Kemampuan Motorik
 

Permainan ini dapat melatih kemampuan motorik kasar dengan berjalan menggunakan engrang. Selain itu permainan ini juga melatih motorik halus dengan gerakan menggenggam kayu engrang agar tidak terlepas sehingga pemain dapat berjalan engrang.



b. Melatih Koordinasi

Permainan tradisional engrang kayu juga dapat melatih koordinasi. Karena pada saat anak berjalan di atas engrang anak harus menarik kayu engrang sambil mengangkat kaki secara bersamaan. Gerakan ini sangat baik untuk melatih koordinasi.

c. Melatih Keseimbangan

Selain melatih koordinasi, permainan tradisional engrang kayu juga sangat bermanfaat untuk melatih keseimbangan anak. Karena dalam permainan engrang anak dituntut tidak jatuh dari engrang kayu sehingga anak akan berusaha menjaga keseimbangan tubuh agar tetap berada di atas engrang kayu.

d. Melatih Konsentrasi

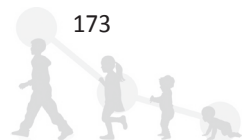
Pada saat bermain engrang anak dituntut untuk tetap fokus pada permainan agar jalannya engrang tetap teratur dan stabil.

## 16. Gobak Sodor

Gobak Sodor adalah sejenis permainan tradisional yang dimainkan dengan dua grup yang masing-masing bertindak sebagai penjaga dan penerobos, di mana masing-masing grup terdiri dari 3-5 orang. Inti dari permainan ini adalah menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak balik, dan untuk memperoleh kemenangan seluruh anggota grup harus mampu menerobos garis secara bolak balik di dalam area permainan yang telah ditentukan.

### 1. Tujuan Pembelajaran dengan Pendekatan Permainan Tradisional.

- Melestarikan permainan tradisional.
- Siswa dapat melakukan gerakan berjalan dengan menggunakan engrang batok.
- Meningkatkan kemampuan motorik siswa.



- d. Meningkatkan kekuatan.
- e. Melatih keseimbangan.
- f. Melatih koordinasi.
- g. Siswa dapat memainkan permainan tradisional engrang batok.

## **2. Metode Pembelajaran yang Digunakan**

- a. Metode Ceramah
  - 1) Guru menjelaskan sejarah tentang permainan Gobak Sodor.
  - 2) Guru menjelaskan peraturan permainan Gobak Sodor., mulai dari cara bermain, sarana dan prasarana, jalannya permainan hingga pemenang dalam permainan.
  - 3) Guru menjelaskan tujuan dan manfaat permainan Gobak Sodor.
  
- b. Metode Praktik
  - 1) Cara bermain
    - a) Membagi pemain menjadi dua tim, satu tim terdiri dari 3-5 orang atau dapat disesuaikan dengan jumlah peserta. Satu tim akan menjadi tim “jaga” dan tim yang lain akan menjadi tim “lawan”.
    - b) Tim yang mendapat giliran sebagai tim “jaga” akan menjaga lapangan, dengan menjaga garis horizontal dan garis vertikal. Anggota tim yang bertugas menjaga garis horizontal akan berusaha menghalangi lawan agar tidak dapat melewati garis batas yang telah ditentukan sebagai garis batas bebas. Sedangkan anggota tim yang bertugas menjaga garis batas vertikal akan berusaha menjaga keseluruhan garis batas vertikal yang berada di tengah lapangan.
    - c) Sedangkan tim yang bertindak sebagai tim “lawan”, akan berusaha melewati baris ke baris hingga



baris terakhir, kemudian kembali lagi melewati penjagaan lawan hingga sampai ke baris awal.

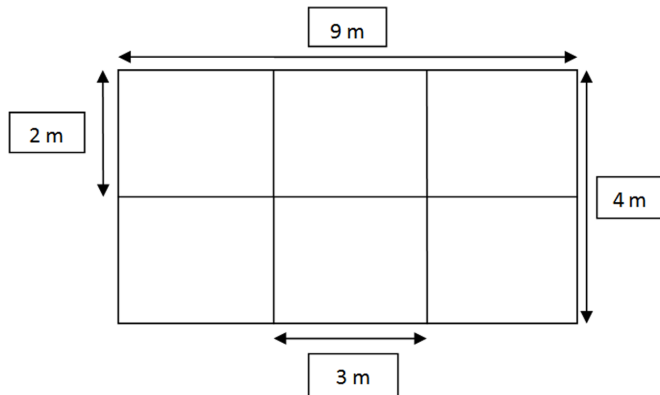


**Gambar 40.** Permainan Gobak Sodor

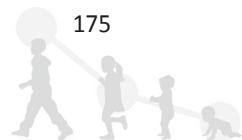
## 2) Peraturan permainan

### a) Lapangan

Permainan Gobak Sodor dimainkan di lapangan segi empat dengan ukuran 9 x 4 m yang dibagi menjadi empat bagian. Garis batas dari setiap bagian biasanya biasanya diberi tanda dengan kapur. Anggota grup yang mendapat giliran untuk menjaga lapangan terbagi dua, yaitu anggota grup yang menjaga garis batas horizontal dan garis batas vertikal. Seperti gambar berikut ini.



**Gambar 41.** Lapangan Permainan Gobak sodor



b) Jalannya Permainan

- Permainan dimainkan oleh dua kelompok yang masing-masing terdiri dari 3-5 orang (disesuaikan).
- Jika satu kelompok terdiri dari 5 orang maka lapangan dibagi menjadi 4 kotak persegi panjang. Yang berukuran 5 m x 3 m (disesuaikan).
- Tim “jaga” bertugas menjaga agar tim “lawan” tidak bisa menuju garis finish.
- Tim “lawan” berusaha menuju garis finish dengan syarat tidak tersentuh oleh tim “jaga” dan dapat memasuki garis finish dengan syarat tidak ada anggota tim “lawan” yang masih berada di wilayah start.
- Tim “lawan” dikatakan menang apabila salah satu anggota tim berhasil kembali ke garis start dengan selamat (tidak tersentuh tim jaga).
- Tim “lawan” dikatakan kalah jika salah satu anggotanya tersentuh oleh tim “jaga” atau keluar melewati garis batas lapangan yang telah ditentukan. Jika hal tersebut terjadi. Maka akan dilakukan pergantian posisi yaitu tim “lawan” akan menjadi tim “jaga”, dan sebaliknya.
- Pemenang
- Pemenang dalam permainan ini adalah tim yang berhasil mengumpulkan poin tertinggi.
- Jumlah poin ditentukan dengan jumlah peserta yang berhasil melewati setiap garis permainan sampai akhir.

**3. Aspek Gerak dalam Permainan Gobak Sodor.**

a. Gerak Lokomotor

- 1) Lari, jalan, menderap : Gerakan ini dilakukan pada saat menerobos garis yang dijaga oleh tim jaga. Selain



gerakan ini juga dilakukan untuk mengejar atau menghadang tim lawan yang berusaha untuk menerobos garis.

b. Gerak Non Lokomotor

- 1) Menghindar : Gerakan ini dilakukan pada saat melewati tim jaga yang berusaha untuk menangkap tim lawan.
- 2) Meregang : Gerakan ini biasanya dilakukan oleh tim jaga untuk memperkecil ruang bagi tim lawan.

**4. Manfaat Pembelajaran Motorik dengan Pendekatan Permainan Gobak Sodor**

Permainan ini merupakan permainan yang sangat menarik untuk dimainkan, karena setiap pemain harus selalu siap, fokus, dan berlari secepat mungkin untuk memperoleh kemenangan.

Selain itu permainan gobak sodor juga bermanfaat untuk melatih kerja sama, melatih anak untuk berkomunikasi dan bersosialisasi, melatih kemampuan berpikir anak dalam merencanakan strategi untuk melewati hadangan lawan.

Permainan gobak sodor juga sangat bermanfaat bagi perkembangan kemampuan motorik anak. Permainan gobak sodor ini dapat melatih kelincahan, kekuatan dan daya tahan.

**17. Permainan Lompat Tali Ye Ye**

Permainan ini menggunakan seutas tali yang berasal dari jalinan karet gelang, permainan lompat tali di daerah kerinci biasa disebut dengan nama Ye Ye. Permainan Lompat Tali Ye Ye ada beberapa jenis yaitu yeye lompat dan yeye putar. Yeye lompat yaitu permainan lompat tali yang mana pemainnya akan melompat melewati tali dari yang terendah (pergelangan kaki) sampai yang tertinggi (sejengkal di atas kepala). Sedangkan yeye putar yaitu permainan lompat tali di mana pemain dan tali yang diputar sama-sama bergerak dengan ritme tertentu.

Permainan yeye/lompat tali dimainkan pada waktu senggang atau pada saat istirahat di sekolah. Permainan



yeye/lompat adalah permainan musiman misalnya pada saat permulaan tahun ajaran di sekolah atau di surau-surau tempat mengaji. Permainan yeye ini lebih cenderung dimainkan oleh anak perempuan yang berusia minimal 5 tahun dan jumlah pemain paling sedikit adalah 3 orang. Permainan yeye dapat dilakukan di halaman rumah, dalam sekolah, maupun di halaman surau.

## 1. Yeye Lompat

### a. Tujuan Pembelajaran Motorik

Berikut ini beberapa tujuan dari permainan lompat tali.

- 1) Melestarikan permainan tradisional
- 2) Siswa dapat melakukan gerakan
  - a) Melatih keterampilan melompat
  - b) Berlari
  - c) Menangkap
  - d) Menarik
- 3) Meningkatkan kemampuan motorik siswa.
- 4) Siswa dapat melakukan permainan lompat tali.

### b. Metode Pembelajaran yang Digunakan:

- 1) Metode Ceramah
  - a) Guru menjelaskan cara bermain lompat tali.
  - b) Guru menjelaskan peraturan permainan lompat tali.
  - c) Guru menjelaskan peralatan yang akan digunakan.
- 2) Metode demonstrasi
  - a) Guru berusaha menampilkan beberapa gambar atau video tentang permainan lompat tali.
  - b) Guru meminta beberapa orang peserta didik untuk memperagakan gerakan lompat tali.
  - c) Guru mengevaluasi beberapa gerakan jika tidak sesuai dengan teknik gerakan lompat tali yang benar.



### 3) Metode Praktik

#### a) Cara Bermain:

Sebelum permainan dimulai, maka akan diadakan undian dengan cara som atau hompimpa untuk menentukan urutan pemain, yang kalah dalam som (minimal 2) orang. Merekalah yang pertamanya bertugas sebagai pemegang tali. Setiap pemain akan melompati tali yang dipegang oleh pemegang tali. Permainan akan dimulai dengan tali terendah yaitu pergelangan kaki hingga tali tertinggi yaitu sejengkal di atas kepala.

#### 1) Peraturan Permainan:

- Lapangan dan Peralatan

Lapangan

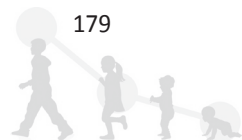
Keadaan : Rata dan Luas.

Peralatan

Tali yang berasal dari susungan karet gelang.

#### 2) Jalannya Permainan

- Permainan ini dimainkan oleh minimal 4 orang. 2 orang sebagai pemegang tali dan 2 orang lainnya sebagai pemain.
- Sebelum permainan dimulai, dilakukan hompimpa untuk menentukan 2 orang sebagai penjaga atau pemegang tali.
- Permainan akan dimulai dengan tali terendah yaitu dari pergelangan kaki hingga batas pinggang. Pemain yang menyentuh tali ketika melompati tali terendah maka akan gagal dan bergantian dengan salah satu penjaga atau pemegang tali.
- Pada saat tali menengah (dari pinggang hingga bahu) pemain boleh menyentuh



tali dengan gerakan kaki menyilang. Kaki kanan digerakkan ke kiri dan kaki kiri digerakkan ke kanan. Pemain yang tidak dapat melewati tali akan bergantian dengan salah satu penjaga atau pemegang tali.

- Pada saat tali tinggi (dari leher hingga sejengkal di atas kepala) pemain boleh menggunakan jari kelingking untuk menjangkau tali kemudian melompati tali dengan kaki menyilang. Pemain yang tidak mampu melewati tali maka akan bergantian dengan penjaga atau menjadi pemegang tali.
- Pemenang
- Pemenang adalah pemain yang pertama berhasil melompati atau melewati tali terendah hingga tali tertinggi.
- Atau pemain yang memiliki tali tertinggi pada saat permainan berakhir.

c. Aspek Gerak dalam Permainan Lompat Tali

1) Gerak Lokomotor

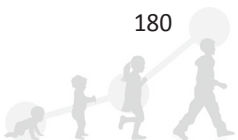
- a) Melompat : Gerakan ini dilakukan untuk melewati tali.
- b) Berlari : Gerakan ini dilakukan pada saat melakukan ancang-ancang sebelum melewati tali.

2) Gerak Non Lokomotor

- a) Menarik: Gerakan ini dilakukan pada saat pemain berusaha melewati tali di atas bahu dengan menangkap kemudian menarik tali untuk melewati tali.

3) Gerak Manipulatif.

- a) Menangkap: gerakan ini dilakukan pada saat pemain berusaha melewati tali pada bagian



bahu hingga sejengkal di atas kepala dengan cara menangkap tali terlebih dahulu sebelum melewati tali.

d. Manfaat Pembelajaran Lompat Tali

Berikut ini adalah manfaat permainan lompat tali:

- 1) Melatih komponen motorik kekuatan serta koordinasi melalui gerakan melompat dan berlari ketika melewati tali.
- 2) Melatih semangat kerja keras bagi siswa.
- 3) Sebagai media bagi siswa untuk bersosialisasi.
- 4) Mengasah keterampilan mengambil keputusan.
- 5) Melatih kecermatan.
- 6) Membangun jiwa sportivitas siswa.
- 7) Memberikan kegembiraan bagi siswa.

**2. Yeye Putar**

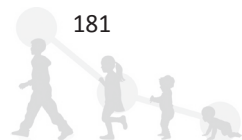
a. Tujuan Pembelajaran Motorik dengan Pendekatan Permainan Yeye

Berikut ini beberapa tujuan dari permainan Yeye.

- 1) Melestarikan permainan tradisional Yeye.
- 2) Siswa dapat melakukan gerakan
  - a) Melatih keterampilan melompat
  - b) Berlari
- 3) Meningkatkan kemampuan motorik siswa.
- 4) Melatih kekuatan.
- 5) Melatih koordinasi.
- 6) Siswa dapat melakukan permainan lompat tali.

b. Metode Pembelajaran yang Digunakan

- 1) Metode ceramah
  - a) Guru menjelaskan cara bermain yeye putar.
  - b) Guru menjelaskan peraturan permainan yeye putar.
  - c) Guru menjelaskan peralatan yang akan digunakan.



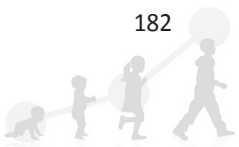
- 2) Metode Demontrasi
  - a) Guru berusaha menampilkan beberapa gambar atau video tentang permainan yeye lompat.
  - b) Guru meminta beberapa orang peserta didik untuk mempragakan gerakan yeye lompat.
  - c) Guru mengevaluasi beberapa gerakan jika tidak sesuai dengan teknik gerakan yeye lompat yang benar.

- 3) Metode Praktik

- a) Cara Bermain:

Sebelum permainan dimulai, maka akan diadakan undian dengan cara som atau hompimpa untuk menentukan urutan pemain, yang kalah dalam som (minimal 2) orang. Merekalah yang pertama-tama bertugas sebagai pemutar tali. Setiap pemain akan melompat di dalam tali yang sedang diputar oleh penjaga atau pemegang tali. Sebelum permainan dimulai maka akan ditentukan kelipatan jumlah lompatan. Misalnya kelipatan 5 dengan batas akhirnya adalah 25. Berarti dalam satu putaran terdapat 5 kali permainan yaitu 5, 10, 15, 20, dan 25 lompatan.

Sebelum permainan dimulai, tali diputar ke arah pemain. Segera setelah pemain siap, pemain akan masuk dalam ritme tali lalu melakukan lompatan dengan gerakan tertentu sesuai dengan ketentuan yang telah disepakati. Yang perlu diperhatikan adalah bentuk gerakan saat melompat dan jumlah lompatan. Ada gerakan lompatan biasa, gerakan seperti kaki berlari di tempat, selain itu terdapat gerakan dengan bertumpu satu kaki, di mana satu kaki akan menjadi tumpuan dalam sekali putaran tali, begitu seterusnya.



b) Peraturan Permainan:

▪ Lapangan dan Peralatan

Lapangan

Rata dan Luas

Peralatan

Tali yang berasal dari susunan karet gelang.

▪ Jalannya Permainan:

▪ Permainan ini dimainkan oleh minimal 4 orang.

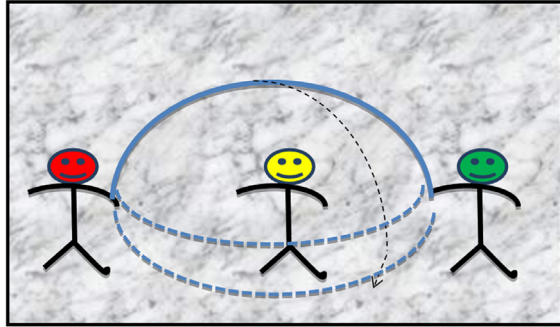
▪ Sebelum permainan dimulai, dilakukanhompimpa untuk menentukan pemain yang bertindak sebagai penjaga atau pemutar tali.

▪ Kemudian ditentukan kelipatan lompatan dan batas kelipatan lompatan yang akan digunakan.

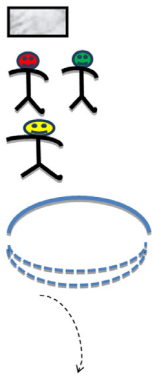
▪ Kemudian pemain akan memulai permainan dengan bentuk lompatan biasa hingga batas kelipatan lompatan terakhir, setelah itu melanjutkan permainan dengan bentuk lompatan kedua yaitu seperti gerakan berlari di tempat hingga batas kelipatan terakhir, dan dilanjutkan dengan bentuk gerakan lompatan berikutnya yaitu lompatan dengan bertumpu pada satu kaki salam sekali putaran hingga batasan kelipatan lompatan terakhir.

▪ Pemain yang gagal dalam melakukan lompatan maka akan bergantian dengan penjaga atau menjadi pemutar tali.





**Gambar 42.** Permainan Ye Ye



- Keterangan Gambar:
- Ruang
- Pemegang tali
- Murid yang melompat
- Tali karet
- Putaran tali karet
- Arah gerakan tali

c) Pemenang

- Pemenang dalam permainan ini adalah pemainnya pertama menyelesaikan kelipatan lompatan dengan seluruh bentuk lompatan.
- Atau pemain yang memiliki kelipatan lompatan tertinggi dan bentuk lompatan paling tinggi.

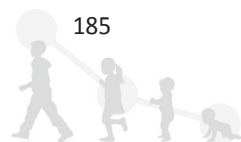
c. Aspek Gerak dalam Permainan Yeye Putar

1) Gerak Lokomotor

- a) Melompat: gerakan ini dilakukan pada saat melompat menghindari tali yang sedang diputar



- 2) Gerak Non Lokomotor
  - a) Menghindar: Gerakan ini dilakukan pada saat melompat agar tidak tersentuh oleh tali yang sedang diputar.
- d. Manfaat Pembelajaran Motorik dengan Pendekatan Permainan Yeye Putar  
Berikut ini adalah manfaat permainan lompat tali:
  - 1) Melatih komponen motorik kekuatan serta koordinasi melalui gerakan melompat ketika menghindari tali.
  - 2) Melatih semangat kerja keras bagi siswa.
  - 3) Sebagai media bagi siswa untuk bersosialisasi.
  - 4) Mengasah keterampilan mengambil keputusan.
  - 5) Melatih kecermatan.
  - 6) Membangun jiwa sportivitas siswa.
  - 7) Memberikan kegembiraan bagi siswa.

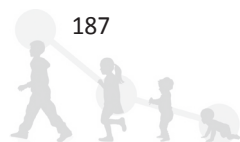


[Halaman ini sengaja dikosongkan]



## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, I Gusti Ngurah. *Manajemen Penulisan Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004.
- Andriyani, F.D. *Model Permainan Aktifitas Jasmani Yang Terintegrasi Bagi Siswa Taman Kanak-kanak*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2011.
- Ariyana, R.D. & Rini, S.N. 2 Maret 2009. Hubungan Pengetahuan Ibu tentang Perkembangan Anak dengan Perkembangan Motorik Kasar Dan Motorik Halus Anak Usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 7 Semarang. *Jurnal Keperawatan*, 1, 235-524.
- Allen, Eilee. *Profil Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga, 2010.
- Almetsier, Sunita. *Prinsip Dasar Ilmu Gizi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2005.
- Anggani, Sudono. *Alat Permainan dan Sumber Belajar di TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1995.
- Aqib, Zainal. *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Bandung: Nuansa Aulia, 2011.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.



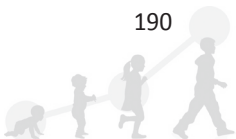
- Ateng, Abdulkadir, dan Sarifudin, Aip. *Olahraga Pendidikan untuk Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Palagan, 1980.
- Auliana, Rizqie. *Gizi dan Pengolahan Pangan*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa, 2001.
- Arsil. *Pembinaan Kondisi Fisik*. Padang: Suka Bumi Off Set, 2008.
- Bakhtiar, Syahrial, *Strategi Pembelajaran, Lokasi Sekolah, dan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan Jilid 20 Nomor 2, Desember 2014.
- \_\_\_\_\_. *Fundamental Motor Skills among 6-Year-Old Children in Padang, West Sumatera, Indonesia*. *Asian Social Science*. Vol. 10 No 5; 2014.
- Bakhtiar, Syahrial, Famelia, Ruri and, Goodway, Jacqueline D. *A Needs Assesment of the Fundamental Motor Skills of Urban and Rural Children in Indonesia*. *Journal of Sport& Exercise Psychology*. Vol 37 June 2015
- Bambang Sujiono, dkk. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2006.
- Bleckmann, Ruth. *Pergaulan di Taman Kanak-Kanak*. Bandung: Remaja Karya CV, 1987.
- Bompa, O Tudor. *Total Training for Young Champions*. York University: Human Kinetics, 2000.
- Bompa O T. *Theory and Methodology of Training: The Key to Athletic Performance*. 2nd Edition. Iowa: Kendali/hunt Pud. Company, 1993.
- Celik, Serap Sevimli & Johnson, James E. *I Need to Move and So Do the Children*. *International Education Studies*; Vol. 6, No. 5; 2013 ISSN 1913-9020 E-ISSN 1913-9039.
- Dagun, Save M. *Sosio-Ekonomi Analisis Eksistensi Kapitalisme dan Sosialisme*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1992.
- Dale A, Alurich. *Test of Gross Motor Development*. Texas: Pro Ed, 2000.
- Darmadi, Hamid. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2011.



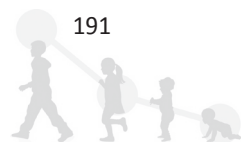
- Decaprio, R. *Aplikasi teori pembelajaran motorik di sekolah*. Yogyakarta: Diva Press, 2013.
- Depdikbud. *Pedoman Prasarana dan Sarana Taman Kanak-kanak*. Jakarta, 1992.
- \_\_\_\_\_. *Kamus Umum Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2005.
- Depdiknas. *Profil Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar Model*. Jakarta, 2004.
- \_\_\_\_\_. *Kurikulum TK Pedoman Penyusunan Silabus*, Jakarta: Depdiknas, 2004.
- \_\_\_\_\_. *Pedoman Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Depdiknas, 2005.
- \_\_\_\_\_. *Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas Dikdasmen Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar, 2008.
- Depkes. *Peranan Gizi dalam Pembangunan Nasional*. Jakarta: Rajawali, 2000.
- \_\_\_\_\_. *Penelitian Gizi dan Makanan*. Pusat Penelitian dan Pengembangan Gizi. Bogor, 2000.
- \_\_\_\_\_. *Peranan Gizi dalam Pembangunan Nasional*. Jakarta: Rajawali, 2000.
- Department of Education WA. *Fundamental Movement Skills Learning, Teaching and Assessment Book 1 Preparing Children For An Active And Healthy Lifestyle*. 2013.
- Eileen Allen. 2010. *Profil Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Erizal N, "Pengaruh Pendekatan Pembelajaran dan Kemampuan Motorik terhadap Kebugaran Jasmani". Disertasi, Universitas Negeri Jakarta, 2012.
- Fatimah, Enung. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2008.
- Furqon. *Statistika Terapan Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2002.



- Geuze, R. H., Jongmans, M. J., Schoemaker, M. M., & Smits-Engelsman, B.C.M. (2001). Clinical and research diagnostic criteria for developmental coordination disorder: A review and discussion. *Human Movement Science*, 20, 7-47. [http://dx.doi.org/10.1016/S0167-9457\(01\)00027-6](http://dx.doi.org/10.1016/S0167-9457(01)00027-6)
- Graham, George., *Holt, Shirley Ann, dan Parker, Melissa. Children Moving A Reflective Approach tu Teaching Phisycal Educatin.* New York: Mc Graw Hill, 2007.
- Gusril. *Perkembangan Motorik Pada Masa Anak-Anak.* Padang: UNP Press, 2009.
- \_\_\_\_\_. *Model Pengembangan Motorik Siswa Sekolah Dasar.* Padang: UNP Press, 2008.
- \_\_\_\_\_. *Beberapa Faktor yang Berkaitan dengan Kemampuan Motorik Siswa Sekolah Dasar Kota Padang”* (Disertasi, Universitas Negeri Jakarta, 2004.
- \_\_\_\_\_. *Model Kurikulum Motorik Kasar Taman Kanak-Kanak.* Jakarta: Dirjen Dikti Departemen Pendidikan Nasional, 2008.
- \_\_\_\_\_. Ozmun, John C dan Goodway, Jacqueline D. *Understanding Motor Development.* New York: Mc Graw Hill, Seventh Edition, (2012).
- Gallahue, David L., dan Ozmun, John C. *Understanding Motor Development.* New York: Mc Graw Hill, Seventh Edition, 2006.
- Gallahue, David L. *Understanding Motor Development.* New York: Mc Graw Hill, Second Edition, 1989.
- Goodway, Jacqueline D, Famelia, Ruri & Bakhtiar, Syahril. *Future Directions in Physical Education & Sport: Developing Fundamental Motor Competence in the Early Years Is Paramount to Lifelong Physical Activity.* Asian Social Science; Vol. 10, No. 5; 2014. ISSN 1911-2017 E-ISSN 1911-2025. Published by Canadian Center of Science and Education. pp 44-54.



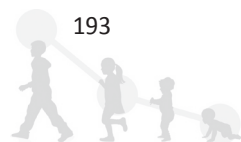
- Green, Ken. *Understanding Physical Education*. London:Sage, 2008.
- Hari Amirullah Rahman. *Pengembangan Perseptual Motorik Sebagai Dasar Pengembanagan Kreativitas*. Yogyakarta: UNY Yogyakarta, 2004.
- Harris, Judith Rich, dan Liebert, Robert M. *The Child Development From Birth Through Adolescence*. NewYork: Prentic-Hall, 1984.
- Harson, Denis. “Hubungan Antara Status Gizi dan Kesegaran Jasmani terhadap Hasil Belajar (Studi Korelasi Pada Siswa Kelas 2 SMU Cendana Pekanbaru)”. (Tesis Program Pascasarjana UNP, 2003.
- Haywood, Kathleen M. Robertson, Mary Ann, Getchel, Nancy. *Advanced Analysis of Motor Development*. United States: Human Kinetics, 2012.
- Hurlock, Elizabeth B. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga, 1978.
- Ismaryanti. *Tes Pengukuran Olahraga*. Surakarta: Sebelas Maret University Press, 2006.
- Isjoni, Pendidikan Sebagai Investasi Masa Depan. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2006.
- \_\_\_\_\_, *Saatnya Pendidikan Kita Bangkit*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007.
- \_\_\_\_\_, *Belajar Demi Hidup*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008.
- Isjoni.. *Cooperative learning*. Bandung: Alfabeta, 2009.
- Kartasapoetra, G dkk. *Ilmu Gizi, Korelasi Gizi, Kesehatan dan Produktivitas Kerja*. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Kartono, Kartini. *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung: CV. Monora, 1995.
- Jarver, Jess. (1985). *The Throws Contemporary Theory, Technique And Training*. California: Tainews Press.
- Krempel, U. Jonath. (1985). *Atletik II*. P2LPTK



- Kiram, Yanuar. *Belajar Motorik*. Padang: FIK UNP, 2000.
- \_\_\_\_\_. *Belajar Motorik*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1992.
- Kuntaraf. *Makanan Sehat*. Bandung: Indonesia Publishing House, 1999.
- Lang, Annika Gottschling, Franze Marco, and Hoffman Wolfgang. *Associations of Motor Developmental Risks with the Socioeconomic Status of Preschool Children in North-Eastern Germany*. Hindawi Publishing Corporation Child Development Research Volume 2013, Article ID 790524, 6 pages
- Larson, Leonard A. *Fitness Health, and Work Capacity: International Standards For Assesment*. New York: Macmillan Publishing. 1974.
- Lemos, Anderson G. Alvigo, Eric L. Barela, José A. *Physical Education in Kindergarten Promotes Fundamental Motor Skill Development*. *Advances in Physical Education* 2012. Vol.2, No.1, 17-21
- Lutan, Rusli. *Belajar Keterampilan Motorik, Pengantar Teori dan Motorik*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 1998.
- Lutan, Rusli. *Belajar Keterampilan Motorik, Pengantar Teori dan Metode*: Depdikbud, 2001.
- Magill, R.A. *Motor learning and control: Concepts and applications* (8<sup>th</sup> ed.). New York: McGraw-Hill, 2007.
- Mahyuddin, Nenny. *Asesmen Anak Usia Dini*. Padang: UNP Press, 2008.
- Martinis Yamin, Jamilah. 2013. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Mills. *Principles of meat scince*. Kendal: Hunt Publishing Company Iowa, 2001.
- Mulyasa. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.
- Maryunis, Aleks. *Konsep Dasar Penerapan Statistika dan Teori Probabilitas*. Padang: FMIPA UNP, 2007).



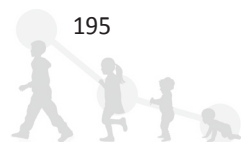
- Moeslichaton R. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta, 1999.
- Morrison, George S. *Dasar-Dasar Pendidikan Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: PT. Indeks, 2012.
- Mori, Siro. Nakamoto, Hiroki. Mizuochi, Hiroshi. Ikudome, Sachi, and Gabbard Carl, *Influence of Affordances in the Home Environment on Motor Development of Young Children in Japan*. Hindawi Publishing Corporation Child Development Research Volume 2013, Article ID 898406.
- Mutohir, Toho Cholik, dan Gusril. *Perkembangan Motorik Pada Masa Anak-Anak*. Jakarta: DIRJEN Olahraga DEPDIKNAS, 2004.
- Nikolić Ivana, Mraković Snježana and Kunješić Mateja. *Gender Differences of Preschool Children in Fundamental Movement Skills*. Croatian Journal of Education Vol.18; Sp.Ed. No.1/2016, pages: 123-131
- Notoatmodjo, Soekidjo. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2005.
- P. Cacola, C. Gabbard, D. C. C. Santos, and A. C. T. Batistela, "Development of the affordances in the home environment for motor development-infant scale," *Pediatrics International*, vol. 53, no. 6, pp. 820–825, 2011
- Patmonodewo, Soemiarti. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Depdikbud Bekerja Sama dengan Rineka Cipta, 2003.
- Rahyubi, H. *Teori-teori belajar dan aplikasi pembelajaran motorik*. Bandung: Nusa Media, 2012.
- Rakhimawati. *Buletin Pembelajaran Universitas Negeri Padang (Pelaksanaan Kurikulum Taman Kanak-Kanak di Kecamatan Padang Utara)*. Padang: UNP Press, 2003.
- Riduwan. *Skala Pengukuran Variabel- Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2003.
- Riduwan dan Sunarto. *Pengantar Statistika, Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta, 2007.



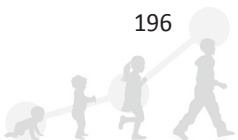
- Riduwan, dan Koncoro, Engkos Ahmad, *Cara Menggunakan dan Memaknai Path Analysis (Analisis Jalur)*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Rosidi, Ali. “*Optimalisasi Perkembangan Motorik Kasar dan Ukuran Antropometri Anak Balita di Posyandu “Balitaku Sayang” Kelurahan Jangli Kecamatan Tembalang Kota Semarang*”. LPPM UNIMUS, 2012.
- Rusman. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011.
- Rusdinal dan Elizar, *Pengelolaan Kelas di Taman Kanak-Kanak*, Padang: Sukabina Offset, 2008.
- Sagala, S. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Samsudin. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Prenada Media Group, 2008.
- Santrock, Jhon W. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga, Edisi Kesebelas Jilid 1, 2007.
- \_\_\_\_\_. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga, Edisi Kesebelas Jilid 2, 2007.
- Saputra, Yudha M. *Perkembangan Gerak*. Jakarta: Depdiknas Dikdasmen Direktorat Pembinaan Sekolah Luar Biasa, 2005.
- Sediaoetama, Ahmad Jaeni. *Ilmu Gizi*. Jakarta: Dian Rakyat, Jilid II, 2004.
- \_\_\_\_\_. *Ilmu Gizi*. Jakarta: Dian Rakyat, Jilid I, 2004.
- Semiawan, Conny R. *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini*. Jakarta: PT Ikrar Mandiri Abadi, 2002.
- Septiari, Bety Bea. *Mencetak Balita Cerdas dan Pola Asuh Orang Tua*. Yogyakarta: Nuha Medika, 2012.
- Soetjningsih. *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC, 1995.
- Soedijarto. *Pendidikan Nasional Sebagai Wahana Mencerdaskan Kehidupan Bangsa dan Membangun Peradaban Negara-Bangsa*. Jakarta: CINAPS, 2000.



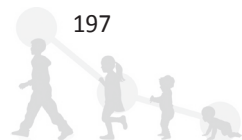
- Sevilla, Consuelo et al. *Pengantar Metode Penelitian*. Jakarta: UI Press, 1993.
- Setiadi, Elly M., Hakam, Kama A dan Effendi, Ridwan. *Ilmu Sosial Budaya Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013.
- Soekarman. R, *Dasar Olahraga Untuk Pembina, Pelatih Dan Atlet*. Jakarta: Inti Ida Ayu Press. 1987.
- Sudjana. *Metode Statistik. Edisi ke-6*. Bandung: Tarsito, 1996.
- Sugiyanto. *Model-model Pembelajaran Inovativ*. Bandung: Alfabeta, 2008.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2008.
- Sujiono, Y.N. (2009). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*, Jakarta: Indeks
- Sujiono, Bambang. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2005.
- Sujiono, Bambang dan Nurani, Yuliani. *Mencerdaskan Perilaku Anak Usia Dini*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2005.
- Suniar, Leane. *Dukungan Zat-Zat Gizi Untuk Menunjang Prestasi Olahraga*. Jakarta: Kalamedia, 2002.
- Sukmaniah, S dan Prastowo, Murni B.P. *Gizi Olahraga*. Jakarta: Direktorat Bina Gizi Masyarakat Depkes RI, 1992.
- Sukintaka. *Teori Pendidikan Jamsani*. Yogyakarta: Nuansa, 2001.
- Sumawinata, Sarbini. *Politik Ekonomi Kerakyatan*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2004.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Adiministrasi*. Bandung: Alfabeta, 2008.
- Supangat, Andi. *Statistika. Dalam Kajian Deskriptif, Inferensi dan Non Parametrik*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2007.
- Sudaryanto, "Konsep Dasar Ekonomi", <http://dr-sudaryanto.blogspot.Html>, (Diakses Tanggal 23 Maret 2015)
- Supariasa, I Dewa Nyoman., Bakri, Bachyar dan Fajar, Ibnu. *Penilaian Status Gizi*. Jakarta: ECG, 2002.



- Syafrizar, dan Welis, Wilda. *Gizi Olahraga*. Malang: Wineka Media, 2009.
- Syafruddin (1999). *Dasar-Dasar Kepelatihan Olahraga*. Padang FIK UNP.
- Syahara, Sayuti, *Pertumbuhan dan Perkembangan Fisik-Motorik*. Padang: FIK UNP Press, 2011.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011.
- Syarbini, Amirulloh dan Gunawan, Heri. *Mencetak Anak Hebat*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2014.
- Slameto, *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta 2010.
- Sugden, David and Wade, Michael. *Typical and Atypical Motor Development British: Clinics in Developmental Medicine* | Mac Keith Press, 2013
- Tedjasaputra, M. (2001). *Bermain Mainan Dan Permainan*. Jakarta: Gramedia.
- Trianto. (2007). *Model-model pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Thelen, Esther. *Motor development as foundation and future of developmental psychology*. *International Journal of Behavioral Development* © 2000 The International Society for the 2000, 24 (4), 385–397
- Tuckman, Bruce W. *Conducting Educational Research*. Toronto: Harcourt Bruce Jovanovich Publisher, 1979.
- Tridhonanto, Al. *Mengembangkan Pola Asuh Demokratis*. Jakarta: PT. Gramedia, 2014.
- Tsapakidou Aggeliki, Stefanidou Sofia & Tsompanaki Eleni. *Locomotor Development of Children Aged 3.5 to 5 Years in Nursery Schools in Greece. Review of European Studies*; Vol. 6, No. 2; 2014 ISSN 1918-7173 E-ISSN 1918-7181. Published by Canadian Center of Science and Education
- Ulrich, Dale A. *Test of Gross Motor Development*. Boulevard: Pro-Ed, 2000.



- Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Undang-Undang Republik Indonesia No 3 Tahun 2005 tentang *Sistem Keolahragaan Nasional*.
- Venetsanou, Fotini and Kambas, Antonis. *Environmental Factors Affecting Preschoolers' Motor Development*. *Early Childhood Educ J* (2010) 37:319–327 DOI 10.1007/s10643-009-0350-z
- Waharsono dan Sajoto (2002). *Buku II Perkembangan dan Belajar Gerak, Biomekanika, Kondisi Fisik Anak-Anak Sekolah dasar*. Jakarta: Depdikbud
- Walgito, Bimo. *Psikologi Sosial Suatu Pengantar*. Yogyakarta: CV Andi Offset, 2003.
- Wahyudi dan Damayanti. *Program Pendidikan Untuk Anak Usia Dini di Prasekolah Islam*. Jakarta: Grasindo, 2005.
- Wuest, D.A. & Bucher, C.A. (2009). *Foundation of Physical Education, Exercise, Science, And Sport*. New York: Mc Graw Hill.
- Wiyani, Novan Ardy. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media, 2014.
- Wirjatmadi, Bambang. *Penilaian Status Gizi*. Surabaya: IKM Unair, 1998.
- Yahya, *Ekonomi dan Pembiayaan Pendidikan*, Padang: Sukabina Offset, 2009.
- Yamin, Martinis, dan Sanan, Jamilah Sabri. *Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gaung Persada Press Group, 2012.
- Yulianty I, Rani. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak Modern dan Tradisional*. Jakarta: Laskar Aksara.
- Yusuf, Syamsu. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008.



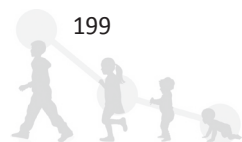
[Halaman ini sengaja dikosongkan]



## BIODATA PENULIS



**Dr. Anton Komaini, S.Si., M.Pd.**, lahir di Tanjung Iman pada tanggal 12 Juli 1986, merupakan anak kedua dari empat bersaudara. Menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar Negeri 1 Tanjung Iman Kab. Kaur tamat pada tahun lulus 2000, SMPN 1 Kaur Tengah Tahun lulus 2002, SMAN 1 Bengkulu Selatan tahun lulus 2004. Pada tahun 2004 melanjutkan pendidikan S1 Program Studi Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang dan selesai pada tahun 2008. Selanjutnya pada tahun 2008 penulis melanjutkan pendidikan Magister pada Program Studi Manajemen Olahraga Pascasarjana Universitas Negeri Padang. Pada Tahun 2013 melanjutkan pendidikan ke jenjang S3 Prodi Pendidikan Olahraga pada Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta dan tamat tahun 2017. Penulis memiliki seorang istri dan dua orang anak. Terdaftar sebagai Dosen di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang sejak tahun 2010. Saat ini penulis adalah Ketua Laboratorium Anatomi dan Fisiologi FIK UNP.



Karya tulis di bidang penelitian antara lain. (1) Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Anak (*Fundamental Motor Skills*) Murid Taman Kanak-Kanak berbasis Permainan Tradisional (2) Perbedaan Kemampuan Gerak Dasar Stunting dan Stunting, (3) Pengembangan Instrumen Keterampilan gerak Dasar (*Fundamental Motor Skills*). Sedangkan Karya ilmiah di bidang Pengabdian antara lain, (1) Optimalisasi Perencanaan Sport Tourism (Pariwisata Olahraga) Di Kawasan Mande Kabupaten Pesisir Selatan, (2) Pengembangan Kecamatan Siberut Selatan Kabupaten Kepulauan Mentawai Menjadi Desa Pilot Sport Tourism, (3) Sosialisasi Tentang Pembinaan Mental Atlet Usia Dini (4) Pembinaan Sekolah Sepakbola (SSB) (5) Pelatihan Tenaga Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K) (6) Kegiatan aplikasi Pengembangan Kemampuan Motorik dengan Permainan Tradisional Murid Taman Kanak-Kanak.

Adapun Pelatihan/kursus yang pernah diikuti adalah (1) Kursus Pelatih Fisik International Level 1 dari *Australian Strength and Conditioning*, (2) Pelatihan Tenaga Laboratorium Olahraga di KEMENPORA RI, (3) Pelatihan *Diving* (Selam) *One Star Scuba Diver* (4) Pelatihan Pelatih dan wasit Olahraga Woodball, (5) Pelatihan Kepemanduan Outbound/AELI (6) Pelatihan Skipper Arung Jeram (*Rafting*) (7) Pelatihan *High Rope* dan *Low Rope* (8) Pelatihan Dasar Paralayang dan Gantole (9) Kursus Pelatih Futsal Level 1 Nasional (4) Kursus Sepakbola Lisensi D Nasional, (10) Kursus Wasit Sepakbola CIII, CII, C I. Adapun kepengurusan di bidang olahraga yang sedang dijalani (1) Pengurus PBVSI SUMBAR kepengurusan tahun 2016-2021, (2) Pengurus Woodball Indonesia SUMBAR periode 2016-2021, (3) Pengurus Asosiasi Sepakbola Kota Padang periode 2015-2020, (4) Pengurus Gateball Sumatera Barat Periode 2015-2019.



# KEMAMPUAN MOTORIK

## ANAK USIA DINI

Anak adalah aset masa depan bangsa, kelangsungan hidup bangsa dan negara bergantung pada kualitas anak-anak masa kini sebagai generasi penerus. Masa lima tahun pertama merupakan masa yang sangat peka terhadap lingkungan, maka dari itu disebut juga "Golden Period", sekaligus "Critical Period". Perlu disadari bahwa masa-masa awal kehidupan, merupakan masa terpenting dalam rentang kehidupan seseorang, jika seorang anak mengalami hambatan pada gerak/motorik, maka akan menyebabkan keterlambatan perkembangan aspek lainnya. Gerak merupakan unsur pokok kehidupan manusia. Tanpa gerak, manusia menjadi kurang sempurna dan dapat menyebabkan kelainan dalam tubuh maupun organnya. Untuk menyikapi hal ini perlu bagi masyarakat umum untuk dapat memahami tentang kemampuan motorik untuk anak usia dini. Kebutuhan pengetahuan motorik di usia dini, sangat diperlukan masyarakat sebagai dasar untuk memantau dan mengevaluasi pertumbuhan dan perkembangan fisik dan motorik anak dan juga sebagai bentuk pencegahan beberapa ancaman patologis pada anak antara lain: koordinasi gerak yang tidak seimbang, gangguan fungsi pancaindra, cacat tubuh, dan kegemukan (obesitas).



**PT RAJAGRAFINDO PERSADA**  
Jl. Raya Lewinanggung No. 112  
Kel. Lewinanggung, Kec. Tapos, Kota Depok 16956  
Telp 021-84311162 Fax 021-84311163  
Email: rajapers@rajagrafindo.co.id  
www.rajagrafindo.co.id

**RAJAWALI PERS**  
DIVISI BUKU PERGURUAN TINGGI  
KESEHATAN

