BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Perkembangan Motorik Kasar

a. Pengertian Motorik Kasar

Motorik Kasar adalah gerak anggota badan secara kasar atau keras. Suyadi dalam E.Berk (2010:68), berpendapat semakin anak bertambah dewasa dan kuat tubuhnya, maka gaya geraknya semakin sempurna. Sama halnya terdapat pada Hurlock (1978:154) menuliskan bahwa keterampilan dapat diuraikan dengan kata oto matik, cepat dan akurat. Hal ini dikarenakan akibat tumbuh kembang otot anak semakin membesar dan menguat. Motorik kasar pada dasarnya adalah gerakan dasar tubuh yang melempar oleh otak, seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memukul, mendorong dan menarik. Oleh Karena itu gerakan tersebut dikenal dengan gerakan dasar.

Dari uraian tersebut menjelaskan bahwa ada hubungannya antara perkembangan motorik kasar anak yang diperintahkan otak dengan permainan yang membuat gerak aktif pada bagian tubuh anak dengan olah perintah yang membuat aktifitas otak bekerja.

b. Prinsip-prinsip Perkembangan Motorik Kasar Anak

Perkembangan motorik anak akan terus berkembang sesuai tahapan usia dan tumbuh kembangnya. Dalam perkembangan anak khususnya perkembangan motorik, akan ada banyak hal yang mempengaruhi salah satunya asupan gizi dan olah raga dan istirahat.

Prinsip perkembangan menurut Hurlock (1978:151) ada 4 yaitu:

1. Perkembangan motorik bergantung pada kematangan otot dan syaraf
2. Belajar keterampilan motorik tidak terjadi sebelum anak matang
3. Dimungkinkan menentukan norma perkembangan motorik
4. Perbedaan Individu dalam laju perkembangan motorik

c. Pembelajaran Keterampilan Motorik

Keterampilan motorik tidak akan berkekmbang melalui kematangan saja, anak perlu mempelajari suatu keterampilan secara efisien dan hasil yang sangat baik. Menurut Hurlock (1978:157) bahwa keterampilan motorik adalah sebagai berikut:

1. Kesiapan Belajar
2. Kesempatan Belajar
3. Kesempatan untuk Berpraktek
4. Model yang baik
5. Bimbingan
6. Motivasi

d. Fungsi Keterampilan Motorik

Hurlock (1978:162) berpendapat bahwa fungsi keterampilan motorik adalah:1) Keterampilan bantu diri; 2) keterampilan bantu sosial; 3) keterampilan bermain; 4)keterampilan sekolah. Menurut Toho dan Gusril (2004:51), Fungsi motorik adalah mengembangkan kesanggupan dan keterampilan setiap individu yang berguna untuk mempertinggi daya kerja.

e. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Anak

Menurut Sukamti (2007:3) Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik.

1. Sifat dasar Genetik, termasuk bentuk tubuh dan kecerdasan
2. Semakin Aktif janin semakin cepat perkembangan motorik kasar
3. Kondisi pralahir yang menyenangkan terutama gizi mendorong perkembangan motorik yang lebih cepat pada masa pralahir
4. Kelahiran yang sukar apabila ada kerusakan otak akan memperlambat perkembangan motorik
5. Kesehatan gizi yang baik pada awal kehidupan akan mempercepat perkembangan motorik
6. Anak yang IQ tinggi perkembangannya lebih cepat dibanding IQ normal atau dibawah normal
7. Adanya rangsangan, dorongan dan kesempatan untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan mempercepat perkembangan motorik
8. Perlindungan yang berlebihan akan melumpuhkan kesiapan berkembangnya kemampuan motorik
9. Rangsangan dan dorongan dari orang tua, kecenderungan anak yang lahir pertama lebih baik daripada anak yang lahir kemudian
10. Kelahiran *premature* biasanya memperlambat perkembangan anak
11. Cacat fisik akan memperlambat perkembangan motorik
12. Perbedaan jenis kelamin, warna kulit dan sosial ekonomi

f. Unsur Keterampilan Motorik Kasar Anak

Menurut Barrow, Harold M, dan Mc Gree, Rosemary (1976:120) mengemukakan bahwa "unsur-unsur keterampilan motorik anak terdiri atas: kekuatan, kecepatan, ketahanan, keseimbangan saat melompat, keseimbangan, fleksibilitas dan melempar ". Hal Serupa dijelaskan oleh Toho dan Gusril (2004:50) bahwa unsur-unsur keterampilan motorik ada 5 yaitu: kekuatan, kecepatan, keseimbangan saat melompat, melempar dan keseimbangan.berikut penjelasannya.

1. Kekuatan

Kekuatan adalah kemampuan seseorang untuk membangkitkan tegangan terhadap suatu tahanan. Kekuatan merupakan hasil kerja otot yang berupa kemampuan untuk mengangkat, menjinjing, menahan, mendorong, atau menarik

2. Kecepatan

Kecepatan adalah kemampuan seseorang untuk bergerak atau berpindah dari satu tempat ke tempat lain dengan waktu yang sesingkat-singkatnya.

3. Keseimbangan saat melompat

Keseimbangan saat melompat adalah kemampuan seseorang merubah arah posisi tubuh dengan cepat pada waktu yang bergerak dari titik satu ke titik lain, misalnya bermain kucing-kucingan, semakin cepat waktu yang ditempuh untuh menyentuh maupun kecepatan untuk menghindar, maka semakin tinggi keseimbangan saat melompatnya.

4. Melempar

Melempar gerak merupakan kemampuan yang mencakup 2 atau lebih kemampuan perseptual pola-pola gerak termasuk dalam kondisi gerakseperti melempar tangan dan kaki dengan kemampuan memilih suatu obyek dan mengmelempar kannya.

5. Keseimbangan

Keseimbangan di klasifikasi menjadi 2 macam yaitu keseimbangan statis dan dinamis. Keseimbangan statis adalah kemampuan mempertahankan posisi tubuh tertentu untuk tidak bergoyang atau roboh, sedangkan keseimbangan dinamis adalah kemampuan posisi tubuh agar tidak terjatuh saat melakukan gerakan.

Sujiono (2007:7.3-7.6) menuturkan bahwa "unsur-unsur kebugaran jasmani meliputi kekuatan, kecepatan, daya tahan tubuh, keseimbangan saat melompat, kelenturan, melempar , ketepatan, dan keseimbangan". Selanjutnya dalam Sujiono (2007:1.13) menyatakan bahwa "gerakan yang timbul dan terjadi pada aspek motorik kasar merupakan gerakan yang terjadi dan melibatkan otot-otot besar dari bagian besar dari bagian tubuh dan memerlukan tenaga yang cukup besar". Kemudian ditambahkan oleh Syarifuddin dan Muhadi, (1991:103) bentuk-bentuk latihan keseimbangan sebagai berikut:

a. Berdiri pada salah satu kaki dengan berbagai variasi. Misalnya mengangkat lutut ke atas Mengangkat kaki ke belakang, meletakkan telapak kaki pada lutut, dan sebagainya. dilakukan dengan mengangkat tumit,

memejamkan mata, tangan dipinggang atau tangan di rentangkan ke samping.

b. Membuat sikap kapal terbang, membentuk sikap “T”. sambil duduk membentuk sikap hurup “V”.

c. Jalan di atas balok papan titian, dan sebagainya.

d. Selain bentuk-bentuk keseimbangan yang telah di kemukakan itu ada latihan keseimbangan yang dimasukkan ke dalam bentuk gerakan senam ketangkasan, misalnya seperti:

1. Keseimbangan Kepala (*Kopstand/ Head balance*);
2. Keseimbangan tangan (*Handstand*)

Pada dasarnya motorik setiap anak berbeda-beda tergantung banyak gerakan yang di kuasainya. Memperhatikan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa unsur keterampilam motorik kasar identik dengan unsur yang dikembangkan pada kebugaran jasmani.

g. Manfaat Perkembangan Motorik Kasar Anak

Berdasarkan sumber dari Cahyono (2012:5) berpendapat bahwa manfaat perkembangan motorik bagi anak adalah sebagai berikut:

1. Anak berkesempatan melakukan kegiatan atau gerakan-gerakan yang membuat tubuh anak sehat dan otot-otot tubuh menjadi kuat.
2. Anggota tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan.
3. Anak akan lebih percaya diri dan merasa mampu melakukan gerakan-gerakan yang lebih sulit

4. Sebagai dasar untuk mengembangkan bakat di bidang olahraga dan siap menekuni bidang olah raga tertentu pada usia berikutnya.
5. Anak juga dapat menyalurkan tenaga (energi) yang berlebihan sehingga anak merasa tidak gelisah.

h. Tahapan Pembelajaran Motorik

Dalam pembelajaran perkembangan motorik oleh Yudha dkk, (2005:131) menjelaskan membaginya ke dalam tiga tahapan utama:

1. Tahap verbal kognitif artinya tahap pembelajaran motorik melalui uraian lisan atau penjelasan dengan maksud agar anak memahami motorik yang dilakukannya.
2. Tahap Assosiatif artinya pada tahap ini perkembangan anak TK Sedang memasuki masapemahamann dari motorik-motorik yang sedang di pelajarinya.
3. Tahap otomatisasi artinya pada tahp ini anak paud sudah dapat melakukan gerakan dengan benar dan spontan

i. Karakteristik motorik kasar anak usia 3-4 tahun

Karakteristik perkembangan motorik anak berhubungan erat dengan kondisi fisik dan intelektual anak serta berlangsung secara bertahap tetapi memiliki alur kecepata perkembangan yang berbeda pada setiap anak. Depdiknas (2007:5) menyatakan bahwa karakteristik perkembangan fisik motorik kasar adalah berdiri diatas salah satu kaki selama 5-10 detik, menaiki dan menururni tangga dengan berpegangan dan berganti kaki, berjalan mundur, berjalan pada garis lurus, berjalan mundur, bermain bola yang melambung dengan mendekap ke dada dan

mendorong. Pemilihan suatu metode pembelajaran tentunya ditentukan oleh tujuan yang akan dicapai oleh anak sesuai dengan usia dan aspek perkembangan anak yang masih kurang. Oleh karena itu guru memiliki metode-metode yang menjamin anak tidak mengalami cedera dan menyesuaikan dengan karakteristik anak usia dini sendiri.

2. Konsep Dasar Permainan *Engklek*

a. Pengertian Permainan *Engklek*

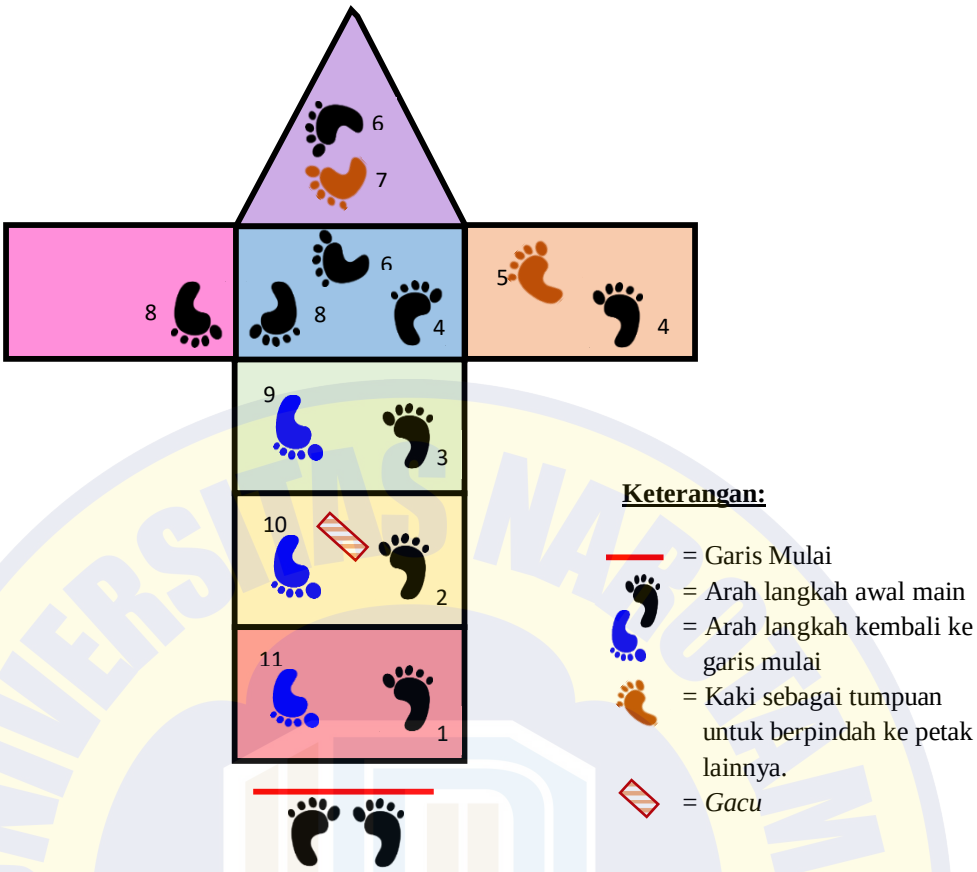
Menurut Montolalu (2005:34) Permainan *engklek* (dalam bahasa Jawa) merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar di atas tanah, dengan membuat gambar petak-petak kemudian melompat dengan satu kaki dari petak satu kepetak berikutnya. Hal tersebut diperjelas oleh Dhamamulyo, (2005:145) bahwa permainan *engklek* atau *ingkling* dinamakan demikian karena dilakukan dengan melakukan *engklek*,yaitu berjalan berlompat dengan satu kaki. Permainan ini dilaksanakan menurut keinginan para pemainnya. Permainan ini dapat dilakukan dimana saja, biasanya di halaman rumah. Dan dimainkan 2 atau maksimal 6 orang anak. Perlengkapannya juga sederhana dalam permainan ini, bidang tanah yang digambari petak-petak untuk bermain kemudian gaco/*gacu*k.

sebelum kita memulai permainan ini kita harus mengambar petak-petak dipelataran semen, aspal atau tanah, menggambar 5 segi empat dempet vertikal kemudian di sebelah kanan dan kiri diberi lagi sebuah segi empat. Menurut Iswinarti (2005:7) Permainan *engklek* ini

bersifat kompetitif, tetapi tidak ada hukuman bagi yang kalah. *Engklek* mengandung unsur melatih ketrampilan dan ketangkasan, para pemainnya bermain secara individual. Permainan tradisional mempunyai hubungan erat dengan perkembangan Intelektual, sosial, emosi dan kepribadian anak. Iswinarti (2007:6) menemukan beberapa variasi nama *engklek* di beberapa daerah di Indonesia antara lain: *Engklek* (Jawa), Intingan (Sampit), Tengge-tengge (Gorontalo), Cak Lingking (Bangka), Dengkleng (Bali), Bendang (Lumajang), Tepok Gunung (Jawa Barat), sonda (Mojokerto), Gili-gili (merauke) dan lainnya. Pada penelitian ini akan anak usia 3-4 tahun di PPT Madani akan diperkenalkan dengan bentuk *engklek* kapal-kapalan.

Adapun Aturan Permainan *Engklek*:

a) Pemain berdiri di garis mulai
b) Pemain melempar *gacu* pertama pada petak nomer 2
c) Pemain mulai melompati petak nomer 1, 2, dan 3
d) Pemain berhenti dengan dua kaki di petak nomer 4
e) Pemain akan menginjak petak nomer 5 dengan satu kaki untuk berpindah ke petak paling puncak nomer 6
f) Kemudian pemain menginjak kembali petak nomer 7 dengan satu kaki untuk berpindah ke petak nomer 8
g) Pada petak nomer 8 pemain kembali berhenti dengan dua kaki
h) kemudian melalui petak nomer 9, 10 dan 11 dengan satu kaki



Gambar 2.1 *Aturan dalam permaian engklek*

b. Aspek Perkembangan dari Permainan *Engklek*

Pada penelitian yang ada di lapangan, ada 6 aspek perkembangan anak usia 3-4 tahun di PPT Madani yang diterapkan dalam permainan *engklek* seperti yang ditulis Bredekamp dan coople dalam Aisyah, dkk, (2007:1.17-1.23) yaitu: Agama, motorik kasar, Bahasa, kognitif, seni dan sosial emosional sebagai berikut :

1. Moral dan Agama

Agama akan banyak mengajarkan sikap-sikap yang benar, seperti menolong sesama, jujur, sopan, hormat, dan toleransi dengan penganut agama yang berbeda. Nilai-nilai ini moral dan agama pada anak usia dini di PPT Madani Surabaya

terlihat saat anak dengan lantang dan lancar dalam kegiatan berdo'a sebelum dan sesudah melakukan pem-belajaran, adapun doa dalam kehidupan sehari-hari juga di ajarkan oleh para pendidik.

2. Fisik Motorik

Dalam permainan *engklek* anak usis dini di PPT Madani Surabaya dilatih untuk melompat, berbelok, serta menjaga keseimbangan, dan dapat meningkatkan kekuatan serta kelenturan otot–otot mereka agar otot mereka tidak kaku dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Tahapan ketika anak sedang melompat dari petak ke petak yang dalam permainan tersebut. Pergerakan Otot-otot anak pada bagian tubuh atas dan bawah anak akan di seimbangkan dengan membawa *gacu*. Dalam permainan *engklek* anak usia 3-4 tahun dapat mengenali warna dan berhitung bilangan sederhana dengan jumlah petak yang ada, sehingga anak tahu berapa petak lagi yang harus dilewati.

3. Sosial Emosional

Dalam permainan *engklek* anak di PPT Madani Surabaya sangat *sportif*, anak di latih dalam kesabaran mengambil giliran sesuai dengan urutan dalam permainan, anak mampu menerima kekalahan meskipun tidak ada hukuman bagi yang kalah, bagi anak yang menang diajarkan menghargai yang kalah.

4. Bahasa

Anak usia dini di PPT Madani Surabaya sangat tertarik untuk memperhatikan dengan konsentrasi dan memahami perintah ketika penulis menjelaskan peraturan dalam memainkan permainan *engklek*.

5. Seni

Suatu bentuk eksplorasi dan mengekspresikan apa yang ada dalam diri anak dalam hal menghargai hasil karya seni sehingga anak akan lebih peka dan memahami konsep. Pada penelitian ini anak mengajarkan warna-warna yang terdapat petak yang penulis buat khusus untuk penelitian ini, sehingga anak lebih tertarik dalam bermain.

c. Nilai–Nilai Pendidikan dalam Permainan *Engklek*

1. Nilai Kedisiplinan

Tidak dapat dipungkiri usia 3-4 tahun adalah masa anak sangat ingin menang sendiri, anak ingin selalu unggul dari temannya. Disinilah tantangan yang penulis untuk secara pengamatan menilai bagaimana karakter masing-masing anak sehingga di dapatkan hasil penelitian yang faktual di lapangan. Penilaian kedisiplinan ditunjukkan saat anak mau mematuhi peraturan yang ada pada permainan *engklek* dan saat anak mau mengantri menunggu gilirannya main.

2. Nilai Ketangkasan

Nilai ketangkasan dapat dilihat dari gerakan anak saat melakukan permainan *engklek*. Gerakan lompat-lompatan dengan satu kaki dapat melatih ketangkasan anak dan juga keseimbangan fisik. Menurut Sukamti (2007:5) Aktivitas yang menggunakan otot-otot besar di antaranya gerakan keterampilan non lokomotor, gerakan lokomotor, dan gerakan manipulatif. Gerakan non lokomotor adalah aktivitas gerak tanpa memindahkan tubuh ke tempat lain. Contohnya antara lain, mendorong, melipat, menarik dan membungkuk. Kemudian gerakan lokomotor adalah aktivitas gerak yang memindahkan tubuh satu ke tempat lain.

d. Kelebihan Permainan *Engklek*

Permainan *engklek* merupakan permainan tradisional melompat dengan satu kaki diatas bidang datar berpetak-petak. Banyak sekali Istilah dan jenis permainanan *engklek* di Indonesia. Adapun Kelebihan dari permainan *engklek* yang dapat dikembangkan untuk anak usia 3-4 tahun menurut Rae (2012:139) yaitu:

1. Melatih konsentrasi
2. Melatih sportifitas, apabila pemain memang menginjak garis harus menghentikan permainannya
3. Melatih Kognisi (pemecahan permasalahan), bagaimana cara untuk melempar *gacu* agar tidak keluar dari petak
4. Melatih motorik kasar saat melompat dengan keseimbangan saat melompat keseimbangan kecepatan kekuatan dan melempar

5. Melatih perkembangan emosi anak

6. Upaya menjaga kelestarian tradisi dan kearifan lokal

e. Permainan *Engklek* dan aspek motorik kasar anak usia dini

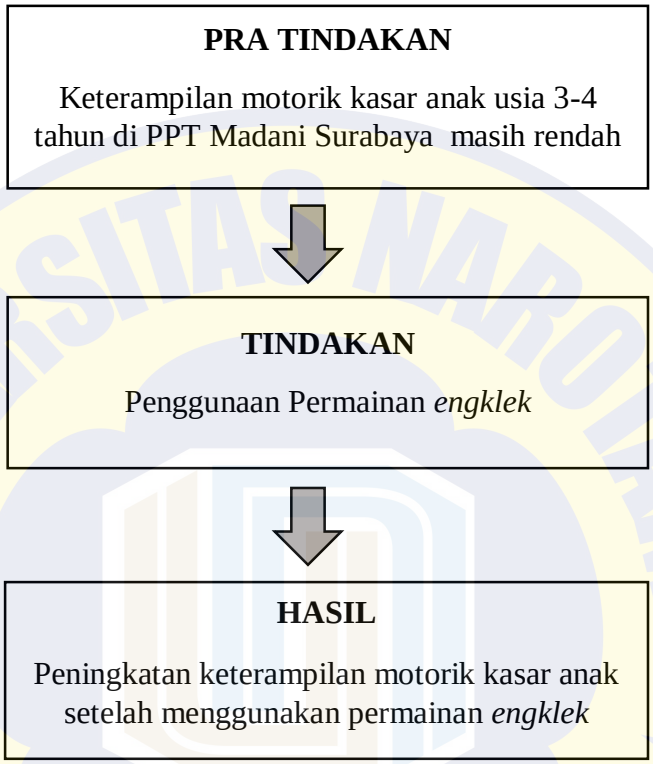
Permainan *engklek* ini sangat bermanfaat untuk mengembangkan pengendalian gerakan tubuh. Melalui permainan *engklek* juga berguna untuk memupuk pertemanan dalam aspek sosial emosional dan dapat meningkatkan kemampuan fisiknya, serta dapat mengekspresikan kreativitasnya. Permainan ini juga melatih anak untuk mengembangkan kecerdasanl logika anak dengan berhitung dan menentukan langkah. Aspek psikologis juga didapatkan dari bagaimana cara pendidik memotivasi, menyemangati dan memberikan rasa aman kepada anak.

B. Kerangka Berpikir

Usia anak 3-4 tahun merupakan masa tumbuh kembang anak yang aktif terlihat dari gerak aktif, olah kata, dan pemahaman Bahasa yang terus diasah, Pesat tidaknya pemenuhan aspek perkembangan tergantung dari bantuan orang di sekelilingnya. Khususnya ketika berada di sekolah on-formal seperti PPT Madani Surabaya.

Aspek motorik kasar terlihat kurang saat dilakukan pengamatan awal dan menjadi pokok penelitian, kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan motorik kasar adalah bermain dan berolahraga, misalnya dengan bermain bola, lompat tali, kucing-tikus dan sebagainya dengan tujuan agar anak merasakan pembelajaran yang menyenangkan seolah mereka memang sedang bermain tanpa merasakan tekanan dalam materi belajar.

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia dini di PPT Madani Surabaya. Dengan skema kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 2.2 Skema Kerangka Berpikir Penelitian