

**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN
GOBAK SODOR ANAK TK AL-FATAH KOTA BATU NGARAS KECAMATAN
NGARAS KABUPATEN PESISIR BARAT
TAHUN 2019**

SKRIPSI

Diajukan untuk melengkapi Tugas – Tugas Dan Memenuhi Syarat –Syarat
Guna Memperoleh Gelar Srajana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan keguruan

Oleh :
Dian Puspita Sari
1511070157

Jurusan : Pendidika Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1441 H / 2019**

**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAIANAN
GOBAK SODOR ANAK TK AL-FATAH KOTA BATU NGARAS KECAMATAN
NGARAS KABUPATEN PESISIR BARAT TAHUN 2019**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas – Tugas Dan Memenuhi Syarat –Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Oleh :

Dian Puspita Sari

1511070157

Jurusan : Pendidikan Islam Dini



**Pembimbing I :Drs. Saidy, M.Ag
Pembimbing II : Dr. Umi Hijriyah,M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1441 H / 2019**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar permainan *gobak sodor* pada anak kelompok B TK alfatah kota batu ngaras kecamatan ngaras kabupaten pesisir barat. Penelitian ini dilakukan karena terdapat permasalahan dalam kemampuan motoric kasar pada anak kelompok B TK alfatah kota batu ngaras. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok B TK alfatah kota batu ngaras yang berjumlah 13 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Objek dalam penelitian ini adalah pelaksanaan proses dan hasil yang di peroleh dalam permainan *gobak sodor* untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I kemampuan anak saat bermain *gobak sodor* atau anak yang aktif menghindari lawan berjumlah 4 anak (31%), pada siklus II meningkat menjadi 11 anak (84,61%). Kemampuan anak melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter berjumlah 6 anak (46,15%), pada siklus II anak (84,61%).

Kata kunci: Permainan *gobak sodor*, kemampuan motorik kasar





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI GOBAK SODOR ANAK TK AL-FATTAH KOTA BATU NGARAS KECAMATAN NGARAS KABUPATEN PESISIR BARAT

Nama : Dian Puspita Sari
NPM : 1511070157
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

MENYETUJUI

**Untuk di Munaqasahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung**

Pembimbing I

Drs. Sa'idy, M.Ag
NIP. 196603101994031007

Pembimbing II

Dr. Umi Hijriyah, M.Pd
NIP. 197205151997032004

Ketua Jurusan
Pendidikan Anak Usia Dini

Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd
NIP. 196208231999031001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721 703260

PENGESAHAN

Skripsi Dengan Judul: **MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI GOBAK SODOR ANAK TK AL- FATTAH KOTA BATU NGARAS KECAMATAN NGARAS KABUPATEN PESISIR BARAT**
Disusun Oleh: **Dian Puspita Sari, NPM: 1511070157** Jurusan: **Pendidikan Islam Anak Usia Dini** telah diujikan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Islam UIN Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal: **Jum'at, 22 November 2019**

TIM PENGUJI

Ketua : Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd (.....)

Sekretaris : Neni Mulya, M.Pd (.....)

Pembahas Utama : Dr. Sovia Mas Ayu, M.A (.....)

Penguji Pembimbing I : Drs. Sa'idy, M.Ag (.....)

Penguji Pembimbing II : Dr. Umi Hijriyah, M.Pd (.....)

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Nurva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002

MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ ۗ

Artinya : “Sesungguhnya Allah tidak merubah nasib suatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”¹

(QS. Ar Rad : 11)



¹Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemah Perkata*, Syamil Qur'an, Bandung, 2007, hal. 250.

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur alhamdulillah kehadiran ALLAH SWT, beriring shalawat dan salam atas kehadiran Nabi Muhammad SAW dan para sahabatnya. Saya persembahkan karya tulis yang sederhana ini kepada orang-orang yang selalu memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini, terutama bagi :

1. Kedua orang tua ku Bapak Muslimin dan Ibu Yurnani ku tercinta yang telah dengan sabar mengasuh, membesarkan dan mendidik ku dengan cinta dan kasih sayang senantiasa berdoa serta memberikan dukungan penuh dalam penyelesaian skripsi.
2. Untuk suami ku tercinta Kopda A.T Deny Stiyawan yang selalu memberikan dukungan yang penuh serta motivasi beserta doa yang tulus kepada penulis.
3. Adik-adik tersayang, Riski Robiu sani ,Tri wahyuni , Repal do dwi putra yang selalu mendoakan, memberikan semangat, dukungan moral serta memotivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Almamater UIN Raden Intan Lampung yang saya banggakan.

RIWAYAT PENDIDIKAN

Penulis bernama lengkap Dian Puspita Sari lahir di desa negeri ratu ngaras kecamatan ngaras kabupaten pesisir barat pada tanggal 27 mei 1997, sebagai anak ke-1 (pertama) dari 4 (empat) bersaudara dari pasangan bapak Muslimin dan ibu Yurnani.

Pendidikan formal yang pernah penulis jalankan yaitu, SD negeri ratu ngaras lulus tahun 2009, kemudian lanjut ke SMPN 1 bengkunt, lulus tahun 2012, dan SMA Muhammadiyah Gisting, lulus pada tahun 2015.

Pada tahun 2015 Saya melanjutkan Keperguruan Tinggi UIN Raden Intan Lampung telah terdaftar menjadi mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) hingga sampai sekarang tahun 2019.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi. sholawat teriring salam semoga selalu terlimpahkan kepada junjungan Nabi Besar Muhamad SAW dan keluarga serta para sahabat dan pengikutnya yang senantiasa melaksanakan sunnahnya, dan semoga kita selaku ummatnya mendapatkan syafaatnya di hari kiamat kelak, amin.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kekeliruan, semata-mata karna keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang penulis miliki. Dalam usaha menyelesaikan skripsi ini penulis banyak menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dengan tidak mengurangi rasa terimakasih yan sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku dekan fakultas tarbiyah dan keguruan UIN raden intan lampung yang telah memberikan kemudahan dalam berbagai hal sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Drs. H. Agus Jatmiko, M.Pd, dan Dr. Hj. Henny Wulandari, M.Pd, selaku ketua jurusan dan sekretaris Jurusan PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Dr. Umi Hijriyah, M.Pd selaku pembimbing II dan Bapak Saidy, M,Ag selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan serta motivasi dalam penyusunan skripsi ini.

4. Kepada Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN raden intan lampung yang telah memberikan ilmu dan pengetahuannya kepada penulis.
5. Bapak,ibu, dan semua keluargaku yang selalu mendoakan dan memberi dukungan yang penuh kepada penulis

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat di pergunakan bagi semua pihak yang membutuhkan.

Bandar Lampung, 22 November 2019



Dian Puspita Sari
NPM : 1511070157

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian.....	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II. LANDASAN TEORI	
A. Kemampuan Motorik Kasar	7
1. Pengertian Motorik Kasar	7
2. Unsur-unsur Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini.....	9
3. Karakteristik Motorik Kasar Usia5-6 Tahun.....	12
4. Pembelajaran Motorik Kasar Anak Usia Dini	14
5. Tujuan Motorik Kasar	15
B. Perkembangan Fisik Motorik.....	16
1. Pengertian Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini.....	16
2. PembangianMotorik Kasar.....	17

a. Perkembangan Motorik Kasar Anak	17
b. Perkembangan Motorik Halus Anak	19
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan AUD	20
4. Prinsip-prinsip Perkembangan Motorik AUD	22
5. Manfaat Perkembangan Motorik Bagi AUD	24
6. Hal-hal Penting Mempelajari Keterampilan Motorik AUD.....	26
C. Bermain	
1. Pengertian Bermain.....	27
2. Manfaat Bermain AUD	30
3. Bermain dengan Aktif	33
D. Permainan <i>Gobak Sodor</i>	
1. Pengertian Permainan.....	34
2. Pengertian Permainan <i>Gobak sodor</i>	37
3. Permainan <i>Gobaksodor</i> AUD	38
4. Pemeran <i>Gobak sodor</i>	39
5. Aturan Bermain <i>Gobaksodor</i>	40
E. Taman Kanak-kanak	43
F. Kerangka Pikir	44
G. Penelitian yang Relevan.....	46
H. Hipotesis.....	46

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	47
B. Setting Penelitian	48
C. Model Penelitian	49
D. Prosedur Penelitian.....	49
E. Teknik Pengumpulan Data.....	52
F. Instrumen Penelitian.....	52
G. Teknik Analisis Data.....	53
H. Indikator Keberhasilan	54

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian 55

 1. Deskripsi Tempat Penelitian 55

 2. Deskripsi Subjek Penelitian 56

 3. Deskripsi Hasil Penelitian 56

B. Pembahasan Hasil Penelitian 76

C. Keterbatasan Penelitian..... 80

BAB IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan 81

B. Saran..... 81

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Instrumen Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak	7
Tabel 2.	Kondisi Awal Keaktifanan Gerak Tubuh Anak18	
Tabel 3.	Kondisi Awal Kelincahan Gerak Tubuh Anak	24
Tabel 4.	Hasil Observasi Keaktifan Anak Menghidari Lawan	26
Tabel 5.	Hasil Observasi Kelincahan Anak Melintasi 5 buah Rintangan.	28
Tabel 6.	Hasil Observasi Keaktifan Anak Menghindari Lawan	28
Tabel 7.	Hasil Observasi Kelincahan Anak Melintasi 5 buah Rintangan	37
Tabel 8.	Perbandingan Keaktifan Anak Menghindari Lawan Kondisi Awal dengan Siklus I.....	37
Tabel 9.	Perbandingan Kelincahan Anak Melintasi 5 buah Rintangan Kondisi Awal dengan Siklus I	38
Tabel 10.	Hasil Observasi Keaktifan Anak Menghindar Lawan Persentase Keaktifan anak menghindari lawan.....	56
Tabel 11.	Hasil Observasi Kelincahan Anak Melintasi 5 buah Rintangan 20 meter Persentase kelincahan melintasi 5 buah rintangan.....	58
Tabel 12.	Hasil Observasi Keaktifan Anak Menghindari Lawan Persentase Keaktifan anak menghindari lawan.....	58
Tabel 13.	Hasil Observasi Kelincahan Anak Melintasi 5 buah Rintangan 20 meter Persentase kelincahan melintasi 5 buah rintangan.....	58
Tabel 14.	Rekapitulasi Keseluruhan Kemampuan motorik kasar pada pra tindakan,Siklus I dan Siklus II. Kondisi awal, Siklus I dan Siklus II.....	5

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Denah Bagan Permainan Gobak Sodor.....	11
Gambar 2. Siklus I PTK Model Arikunto	56
Gambar 3. Grafik Persentase Kemampuan Motorik Kasar pada Pra Tindakan	59
Gambar 4. Grafik Persentase Kemampuan Motorik Kasar pada Siklus I.....	60
Gambar 5. Grafik Persentase Kemampuan Motorik Kasar pada Siklus II	60
Gambar 6. Grafik Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II.....	60



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Daftar Nama Anak kelompok B TK Alfatah kota batu ngaras kecamatan ngaras kabupaten pesisir barat.
- Lampiran 2. Lembar Observasi Siklus I (Pertemuan I) mengembangkan kemampuan motorik kasar melalui permainan *gobak sodoranak* TK alfatah kota batu ngaras kecamatan ngaras kabupeten pesisir barat.
- Lampiran 3. Lembar Observasi Siklus II (Pertemuan I) mengembangkan kemampuan motorik kasar melalui permainan gobak sodoranak TK alfatah kota batu ngaras kecamatan ngaras kabupaten pesisir barat.
- Lampiran 4. Wawancara Awal terhadap anak usia dini 5-6 tahun melalui permainan gobak sodor di TK Alfatah kota batu ngaras kecamatan ngaras kabupaten pesisir barat.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Direktorat PIAUD pendidikan Islam anak usia dini (PIAUD) merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menempati kedudukan sebagai *golden age* dan sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia. Pendidikan anak usia dini suatu upaya pemberian yang ditujukan bagi anak usia dini yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Masa usia dini merupakan masa peletak dasar atau fondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada masa ini anak berada pada situasi peka menerima rangsangan-rangsangan dari luar. Apabila anak mendapat stimulus-stimulus yang baik dan sesuai dengan tingkat perkembangan, maka kemampuan anak dapat berkembang secara optimal. Beberapa aspek permulaan itu muncul dalam proses pertumbuhan. Salah satu aspek perkembangan anak yang sangat penting untuk diperhatikan adalah perkembangan motorik kasar karena perkembangan ini berpengaruh terhadap aspek perkembangan yang lain.

Sebagaimana firman Allah dalam surat At-Tin Ayat 4:

لَقَدْ خَلَقْنَا الْإِنْسَانَ فِي أَحْسَنِ تَقْوِيمٍ ﴿٤﴾

Artinya : "sesungguhnya kami telah menciptakan manusia dalam bentuk yang sebaik-baiknya".¹

¹ Departemen agama republik Indonesia, Al-quran dan terjemahannya. (CV penerbit diponegoro, 2005), h.478

Motorik kasar adalah aspek yang berhubungan dengan pergerakan dan sikap tubuh, hal yang berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak adalah perilaku ibu dalam memberikan stimulasi pada anak. Pergerakan sikap tubuh dapat dilakukan melalui pendekatan permainan untuk anak usia dini untuk mencapai kemampuan motorik kasar pada anak. Adapun indikator-indikator pencapaian dalam kemampuan motorik kasar Anak Usia Dini sebagai berikut:

1. Melompat-lompat dengan kaki bergantian
2. Berjalan pada garis yang sudah di tentukan
3. Berjinjit dengan tangan di pinggul
4. Mengayunkan satu kaki kedepan atau kebelakang tanpa kehilangan keseimbangan.²

Permainan gobak sodor adalah sejenis permainan dari daerah Indonesia, dalam permainan gobak sodor termuat beberapa indikator dalam menstimulasi motorik kasar pada anak usia dini. Permainan ini adalah sebuah permainan grup yang terdiri dari dua grup, dimana masing-masing tim terdiri dari 3-5 orang. Inti dari permainannya adalah menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak-balik, dan untuk meraih kemenangan seluruh anggota grup harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah di tentukan.

Berdasarkan dari teori-teori di atas di simpulkan bahwa permainan gobak sodor adalah permainan tradisional yang di lakukan dengan cara berjalan, berlari berputar untuk mengecoh lawan.³

² Bambang sujiono, dkk. metode pengembangan fisik. (Jakarta: penerbit universitas terbuka 2007)

Kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar tubuh anak di TK Alfatah Kota Batu Ngaras belum optimal. Salah satu penyebabnya adalah kegiatan yang untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar tubuh anak masih jarang dilaksanakan, sehingga anak kurang terstimulasi dalam mengembangkan kemampuan motorik kasarnya. Banyak sekali kegiatan-kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, salah satunya melalui permainan gobak sodor.

Berdasarkan kenyataan, permainan gobak sodor belum pernah dilakukan di TK Alfatah Kota Batu Ngaras dalam upaya mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak. Kegiatan yang ada pada TK Alfatah Kota Batu Ngaras dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak belum berkembang secara optimal. Hal ini dapat dilihat pada saat melakukan kegiatan motorik kasar, yaitu: kegiatan naik turun kursi, anak-anak terlihat kelelahan dan terdapat beberapa anak yang kurang mampu dalam menaiki kursi dan ketika turun dari kursi. Pada saat melakukan kegiatan melintasi 5 buah rintangan juga terdapat beberapa anak dalam berlari sangat lambat, terdapat beberapa anak kesulitan membelok-belokan badannya secara lentur dalam melintasi rintangan.

Dari hasil observasi yang di laksanakan peneliti di TK Alfatah Kota Batu Ngaras pada tanggal 22 juni 2019 pada permasalahan di kelompok B peserta didik belum tertarik dengan media pembelajaran yang di berikan oleh pendidik. anak-anak sering merasa kelelahan, kelelahan hal ini disebabkan karena anak kurang terbiasa melakukan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan motorik kasar.

³ Harlock B.Elizabeth. Perkembangan Anak (Terjemahan: Med meitasari tjandrasa dan muchican zarkasim). Jakarta: Erlangga (1998).

Dengan munculnya berbagai indikator motorik kasar pada anak, maka tidak sulit merangsang permainan gobak sodor anak usia dini, karena memang karakter mereka menyukai hal yang baru asik dan menarik.

Tabel 1
Hasil pra observasi mengembangkan kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan permainan gobak sodor pada anak usia dini di tk al-fatah kota batu ngaras kecamatan ngaras kabupaten pesisir barat

No	Nama Anak Didik	Indikator Pencapaian				Ket
		Melompat-lompat dengan bergantian	Berjalan pada garis yang sudah di tentukan	Berjinjit dengan tangan di pinggul	Mengayunkan satu kaki kedepan atau kebelakang tanpa kehilangan keseimbangan	
1	Adli fairus	BB	MB	BB	BB	BB
2	Ahmad romadhon	MB	BB	MB	MB	MB
3	Airin cindia bela	MB	BB	BB	MB	BB
4	Aktar rasyat	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
5	Amirul mukmin	BB	MB	BSH	MB	MB
6	Andes setiawan	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
7	Argyan gegagumilang	MB	BB	BB	BB	BB
8	Briyan kausar	MB	BSH	BB	BSH	MB
9	Devi lutfita	MB	MB	MB	BB	MB
10	Hafijoh	BB	BB	MB	BB	BB
11	Inaya sapatrri	MB	BB	BB	BB	BB
12	Mesi marta nica	BB	MB	MB	MB	MB
13	Rosi purnawanti	BSH	BB	BSH	MB	MB

Sumber : hasil pra observasi di TK alfatah kota batu ngaras kecamatan ngaras kabupaten pesisir barat pada tanggal 22 juni 2019⁴

Keterangan:

BB : Belum Berkembang, bila peserta didik belum memperhatikan tanda-tanda perilaku yang nyatanya dalam indikator dengan skor 50-59 diberi nilai (*)

MB : Mulai Berkembang, bila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator namun belum konsisten dengan skor 60-69 diberi nilai (**).

BSH : Berkembang Sesuai Harapan, bila peserta didik sudah dimulai memperlihatkan berbagai tanda-tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten dengan skor 70-79 diberi nilai (***)

⁴ Hasil pra obsevasi di tk alfatah kota batu ngaras kecamat ngaras kabupaten pesisir barat pada tanggal 22 juni 2019

BSB : Berkembang Sangat Baik, bila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudaya dengan skor 80-100 diberi nilai (****).⁵

Berdasarkan hasil dari pra observasi TK al-fatah kota batu ngaras menunjukkan bahwa motorik kasar anak belum berkembang secara optimal. Hal ini dapat diketahui dari tabel diatas yaitu anak yang belum berkembang pada kelompok B yang berjumlah 13 anak yaitu berjumlah 5 anak, mulai berkembang 6 anak, dan berkembang sesuai harapan 2 anak.

Berdasarkan temuan permasalahan-permasalahan tersebut dan mengingat betapa pentingnya mengembangkan motorik kasar anak usia dini untuk menciptakan manusia yang berkualitas, maka mendorong peneliti untuk melakukan penelitian lebih mendalam dengan permainan gobak sodor agar anak dapat terstimulasi motorik kasarnya dengan permainan yang menyenangkan dan menuangkannya dalam judul “Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Gobak Sodor Anak Tk Alfatah Kota Batu Ngaras Kecamatan Ngaras Kabupaten Pesisir Barat”.

B. Fokus Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan masalah terlebih dahulu supaya tidak terjadi perluasan permasalahan yang nanti nya tidak sesuai dengan tujuan ini maka peneliti memfokuskan ntuk meneliti mengembangkan kemampuan motorik kasar melalui permainan *gobak sodor* anak TK Alfatah kota batu ngaras kecamatan ngaras kabupaten pesisir barat.

⁵ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat. Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia ,2015)h.5

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka rumusan masalah pada penelitian tindakan kelas ini adalah “Apakah permainan gobak sodor bisa Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada TK Alfatah Kota Batu Ngaras Kecamatan Ngaras Kabupaten Pesisir Barat”.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk “Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Gobak sodor Pada Anak TK Alfatah Kota Batu Ngaras Kecamatan Ngaras Kabupaten Pesisir Barat”.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dari penelitian tersebut diharapkan dapat memperluas wawasan tentang kemampuan motorik kasar anak melalui permainan gobak sodor.

2. Manfaat Praktis

- a. Anak lebih semangat dalam mengikuti aktivitas pembelajaran.
- b. Kemampuan motorik kasar anak dapat berkembang secara optimal.
- c. Anak merasa senang dengan permainan gobak sodor.
- d. Meningkatkan kreativitas guru.
- e. Memudahkan guru dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.
- f. Memudahkan guru dalam melakukan penilaian tentang kemampuan motorik kasar anak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Motorik Kasar

1. Pengertian Motorik Kasar

Menurut Gallahue motorik adalah terjemahan dari kata “motor” yang berarti suatu dasar biologi atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak. Sedangkan menurut Muhibbin juga menyebut motorik dengan istilah “motor” yang diartikan sebagai istilah yang menunjukan pada hal, keadaan, dan kegiatan yang melibatkan otot-otot juga gerakannya, demikian pula kelenjar-kelenjar juga (pengeluaran cairan atau getah). Secara cepat dan singkat motorik menyebabkan terjadinya suatu gerak. Maksudnya gerak bukan hanya berhubungan dengan gerak yang dapat dilihat sehari-hari yang melibatkan gerak anggota tubuh (tangan, lengan, kaki, dan tungkai) melalui alat gerak tubuh (otot dan rangka), tetapi gerak yang melibatkan fungsi motorik seperti otak, saraf, otot, dan rangka. Motorik kasar adalah kemampuan untuk beraktifitas dengan menggunakan otot besar, kemampuan otot besar dapat dipergunakan untuk menggerakkan anggota badan, kaki, dan tangan dalam melakukan gerak lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif.⁶

Menurut Samsudin keterampilan gerak motorik kasar ada tiga jenis, diantaranya keterampilan lokomotor, keterampilan nonlokomotor, dan keterampilan manipulatif.

⁶ David L Gallahu & Jhon C Oznum. Undarstanding motor development: infans, children, adolescan, Adults. New rok: Mc Grow Hill.

a. Keterampilan Lokomotor

Kemampuan lokomotor bertujuan untuk membantu anak mengembangkan keterampilan menggunakan otot-otot besar untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau untuk mengangkat tubuh ke atas seperti: lompat dan loncat. Kemampuan gerak lainnya adalah berjalan, berlari, melompat, dan meluncur.

b. Keterampilan Nonlokomotor

Keterampilan nonlokomotor yaitu keterampilan menggerakkan bagian atau anggota-anggota tubuh seperti kepala, bahu, pinggang, dan kaki tanpa melakukan perpindahan. Kegiatan ini berupa gerakan mendorong, menarik, mengayun, meliuk, memutar, merangkak, membungkuk, mengangkat satu kaki, dan sebagainya.

c. Keterampilan Manipulasi

Keterampilan manipulatif merupakan keterampilan anak menggunakan benda, alat atau media dalam bergerak. Alat atau benda ini digunakan dengan cara dilempar, diayun, diangkat, ditarik, dihentikan, atau dengan cara lainnya sehingga dapat mendukung keterampilan yang diharapkan dapat dicapai dan dikuasai.⁷

Motorik kasar adalah kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besarnya. Sedangkan motorik kasar terbentuk saat anak-anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan hampir seperti orang dewasa, motorik kasar melibatkan otot-otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak.

⁷ Samsudin. Pembelajaran motorik di taman kanak-kanak. Jakarta:Litera(2003)

Motorik kasar menurut Richard Decaprio adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan diri. Dalam pembelajaran motorik di sekolah anak mempunyai tahapan yang berurutan. Anak memiliki tahapan-tahapan yang khusus secara sempurna, sebelum menguasai tahap selanjutnya. Setiap anak dalam menguasai keterampilan motorik berbeda-beda walaupun usianya sama dan dalam satu bimbingan.⁸

Dengan pengertian diatas yang dimaksud motorik kasar dalam penelitian ini adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi bagian tubuh anak seperti, mata, tangan dan aktivitas otot kaki, saraf, dan rangka, dalam menyeimbangkan badan serta kelincihan dan kecepatan pada saat bermain gobak sodor.⁹

2. Unsur-Unsur Kemampuan Motorik Anak Usia Dini.

Pembelajaran motorik kasar di sekolah tidak dapat terlepas dari unsur- unsur pokok. Guru harus memperhatikan unsur pokok pembelajaran motorik agar dapat mencapai kemampuan keterampilan gerakan fisik yang sesuai dengan target yang diharapkan. Dengan demikian permainan gobak sodor sudah termasuk latihan dalam unsur-unsur kemampuan motorik kasar yang khususnya adalah dalam unsur kelincihan, di mana anak-anak akan melakukan berbagai gerakan seperti memutar, mengubah arah gerak dalam mengecoh lawan.

⁸ Decaprio, Richard. Aplikasi teori pembelajaran motorik di sekolah.(Yogyakarta: Diva Press 2013)

⁹ Hajar pamadhi. Bermain gobak sodor, (Yogyakarta: Adicita Karya Nusa, 2001)

Adapaun unsur-unsur pokok pembelajaran motorik kasar menurut Bambang Sujiono, yakni :

a. Kekuatan (*Strength*)

Kekuatan adalah kemampuan seseorang untuk membangkitkan tegangan atau tension terhadap suatu tahapan atau resisten. Kekuatan merupakan hasil kerja otot yang berupa kemampuan untuk mengangkat, menjinjing, menahan, mendoroong atau menarik beban.

b. Daya Tahan (*Endurance*)

Daya tahan adalah kemampuan tubuh mensuplai oksigen yang diperlukan untuk melakukan suatu kegiatan. Daya tubuh diberikan dalam bentuk kegiatan lari perlahan atau dengan jarak jauh.

c. Kecepatan

Kecepatan adalah perbandingan antara jarak dan waktu atau kemampuan untuk bergerak dalam waktu singkat. Dapat diberikan dengan kegiatan yang serba cepat seperti dengan jarak pendek.

d. Kelincahan (*Agility*)

Kelincahan adalah kemampuan seseorang untuk bergerak secara cepat. Lincih merupakan gerakan mengubah arah dengan cepat. Unsur kelincahan dalam pembelajaran motorik sangat penting karena kelincahan bisa mengubah bentuk gerakan dengan seluruh badan atau beberapa bagian yang diukur dengan item tes, misalnya: lari rintangan, lari zig-zag, langkah menyamping, dan sikap jongkok. Dengan bermain *gobak sodor*, menjala ikan, semakin cepat waktu yang ditempuh untuk menangkap maupun kecepatan untuk menghindari maka semakin tinggi kelincahannya.¹⁰

¹⁰ Pamadhi, Op. Cit. h.90

e. Kelentukan (*Flexibility*)

Kelentukan adalah kualitas memungkinkan suatu segmen bergerak semaksimal mungkin menurut kemungkinan rentang gerakanya (*range of movement*).

f. Koordinasi

Koordinasi gerak merupakan kemampuan yang mencakup dua atau lebih kemampuan perceptual pola-pola gerak.

g. Ketepatan

Kegiatan yang dapat dilakukan pada anak usia Taman Kanak-kanak, misalnya melempar bola kecil ke sasaran tertentu atau memasukan bola ke dalam keranjang.

h. Keseimbangan

Keseimbangan dikalisifikasikan menjadi 2 macam, yaitu: keseimbangan statik dan keseimbangan dinamik. Keseimbangan statik adalah kemampuan mempertahankan tubuh tertentu untuk tidak bergoyang atau roboh. Sedangkan keseimbangan dinamik adalah kemampuan untuk mempertahankan tubuh agar tidak jatuh saat melakukan gerakan.

Berhubungan dengan hal tersebut terdapat pendapat lain dari Aip Sayrifuddin yang menyatakan bahwa kecepatan adalah kemampuan untuk bergerak dengan sangat cepat dan berarti seluruh badan serta kecepatan berlari. Dengan gerak cepat secara otomatis kelincahan akan menjadi terstimulasi dengan baik anak akan lebih lincah untuk mengubah-ubah arah gerak. Sedangkan kelincahan menurut Sukadiyanto menyatakan bahwa

pengertian kelincahan adalah kemampuan seseorang untuk berlari cepat dengan mengubah-ubah arah.¹¹

Unsur-unsur tersebut di atas tidak semua diteliti namun hanya aspek kelincahan yang dapat distimulasi dengan permainan *gobak sodor*. Dari teori-teori di atas disimpulkan bahwa unsur motorik kasar adalah suatu pokok pembelajaran motorik yang terdiri dari kekuatan, kecepatan, *power*, ketahanan, kelincahan, keseimbangan, fleksibilitas, dan koordinasi. Dalam keterampilan motorik kasar sangat membutuhkan dari unsur-unsur tersebut sebagai unsur kebugaran jasmaniah.

3. Karakteristik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Pada usia antara 3-6 tahun, anak sudah mulai meloncat dan berlari kencang serta melompat-lompat dengan berirama. Sebagai contoh anak usia 3 tahun sudah dapat melempar sebuah bola dengan tegas dan diusia 4-5 tahun, anak dalam bermain sudah dapat melibatkan bahu, hanya menggunakan badan saja tanpa ikut menggerakkan tangan dan kaki dengan lancar dan fleksibel.

Karena anak sudah tumbuh kembang secara baik, sehingga mampu mengkombinasikan kemampuan berbagai gerakan-gerakan secara bervariasi. Gerakan variasi adalah bentuk-bentuk gerakan lain yang dapat digunakan sebagai alternatif untuk mengganti bentuk-bentuk gerakan yang berfungsi sama dan merupakan perubahan dari bentuk gerakan semula sebagai selingannya.

¹¹ Sukdiyanto teori metodologi melatih fisik petenis. Yogyakarta: FIK Universitas Negeri Yogyakarta (2002).

Dengan permainan *gobak sodor* dapat menstimulasi supaya anak didik dapat merespon gerakan-gerakan untuk melatih mengembangkan kemampuan motorik kasarnya. Anak pada usia 4-6 tahun sudah dapat melakukan gerakan-gerakan berbagai bentuk seperti jalan, lari, lompat, menarik, mendorong, dan mengangkat. Usia 4-6 tahun (TK) merupakan masa peka bagi anak, di mana anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan berupa fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan.

Menurut Bambang Sujiono perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun yaitu :

- a. Berlari dan langsung menendang bola.
- b. Melompat-lompat dengan kaki bergantian.
- c. Melambungkan bola tenis dengan satu tangan dan menangkapnya dengan dua tangan.
- d. Berjalan pada garis yang sudah ditentukan.
- e. Berjinjit dengan tangan di pinggul.
- f. Menyentuh jari kaki tanpa menekuk lutut.
- g. Mengayunkan satu kaki ke depan atau ke belakang tanpa kehilangan keseimbangan.¹²

Berkaitan dengan teori tersebut terdapat karakteristik perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun menurut Depdiknas :

- a. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan keseimbangan dan kelincahan.

¹² Bambang Sujiono, Metode pengembangan fisik (Jakarta: penerbit universitas terbuka)

- b. Melakukan koordinasi gerakan kaki tangan kepala dalam menirukan tarian atau senam.
- c. Melakukan permainan fisik dengan aturan.
- d. Trampil menggunakan tangan kanan dan kiri.
- e. Melakukan kegiatan kebersihan diri.¹³

4. Pembelajaran Motorik Kasar Anak Usia Dini

Pembelajaran motorik kasar pada anak usia dini dilaksanakan sesuai dengan karakteristik anak. Dibutuhkan suasana belajar strategi dan stimulus yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Seorang guru anak usia dini harus menguasai teknik dalam membelajarkannya.

Menurut sunardi dan sunaryo menjelaskan motoric kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh motoric kasar diperlukan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya.¹⁴

Papalia kemampuan motoric kasar (gross motorskill seperti berlari dan melompat yang melibatkan penggunaan otot besar. Perkembangan sensorik atau area motoric pada kortek serebrum meningkatkan kordinasi yang lebih baik antara yang ingin dilakukan oleh anak yang bisa mereka lakukan. Di karenakan otot dan tulang mereka yang lebih kuat dan kapasitas paru-paru yang lebih besar, mereka bisa berlari, melompat, dan memanjat lebih jauh dan cepat.¹⁵

¹³ Depdiknas, Pedoman pengembangan program pembelajaran ditaman kanak-kanak (Jakarta: Ditjen Mendiknas 2010)

¹⁴ Menurut sunardi dan sunaryo, Interfensi dini anak berkebutuhan khusus. (Jakarta: Depdiknas 2007)h.113-114

¹⁵ Papaliya, motorik kasar 2009.h.326

Melihat penjelasan para ahli diatas maka ditarik kesimpulan bahwa motorik kasar adalah keterampilan gerak tubuh yang sebagian besar menggunakan otot-otot besar yang meliputi pola lokomotor seperti melompat, berlari, berjalan, menendang, dan melempar.

1. Tujuan Motorik kasar

Tujuan dan fungsi perkembangan motorik adalah penguasaan keterampilan yang tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas tertentu. Pada dasarnya tujuan pengembangan dari perkembangan motorik pada anak, yaitu pengembangan pada motorik kasar dan halus.

Menurut Sumantri tujuan perkembangan motorik kasar anak usia dini yaitu: (a) mampu meningkatkan keterampilan gerak, (b) mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani, (c) mampu menanamkan sikap percaya diri, (d) mampu bekerja sama, (e) mampu berperilaku disiplin, jujur, dan sportif.¹⁶

a. Mampu Meningkatkan Keterampilan Gerak

Kemampuan motorik kasar merupakan aspek perkembangan jasmani yang sangat penting bagi perkembangan tubuh anak, semakin terstimulasinya aspek perkembangan motoriknya, maka dalam keterampilan gerakan akan menjadi lincah, sehingga anak akan merasa tidak *minder* saat bermain dengan teman-teman sebayanya.

b. Mampu Memelihara Dan Meningkatkan Kebugaran Jasmani

Dengan terstimulasinya aspek dari unsur-unsur motorik kasar anak maka daya tahan tubuh anak berkembang sesuai dengan karakteristik perkembangan motorik kasar sesuai dengan usia anak.

¹⁶ Sumantri model pengembangan keterampilan motoric anak usia dini (Jakarta: departemen pendidikan nasional)

c. Mampu Menanamkan Sikap Percaya Diri

Dengan kemampuan motorik kasar yang berkembang dengan baik fisik akan menjadi sehat dan terampil, anak merasa percaya diri sehingga anak tumbuh dengan baik juga.

d. Mampu Bekerja Sama

Dengan kondisi fisik yang sehat dan bugar tentunya anak akan mampu melakukan kegiatan yang sesuai dengan karakteristik usia pada anak secara trampil.

e. Mampu Berperilaku Disiplin, Jujur, Dan Sportif

Kondisi fisik yang sehat dan bugar juga bisa mempengaruhi perilaku yang kurang baik, seperti cara berfikir. Jadi dengan kemampuan dari motorik ini bertujuan untuk bisa berperilaku disiplin, jujur, dan sportif.¹⁷

B. Perkembangan Fisik Motorik

1. Pengertian Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini

Perkembangan suatu proses pematangan yang berhubungan dengan aspek deferensial bentuk/fungsi yang termasuk perubahan sosial dan emosional. Proses tumbuh kembang kemampuan gerak anak disebut perkembangan motorik. Sedangkan menurut Hurlock menyatakan perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi.

¹⁷ Decaprio, Richard. aplikasi teori pembelajaran motoric disekolah (Yogyakarta: Diva Press, 2013) h.98

Perkembangan fisik motorik meliputi perkembangan badan, otot kasar (*gross muscle*) dan otot halus (*fine muscle*) yang selanjutnya disebut motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan motorik meliputi perkembangan otot kasar dan otot halus. Otot kasar atau otot besar ialah otot-otot badan yang tersusun dari otot lurik. Otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan dasar tubuh yang terkoordinasi oleh otak, seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memukul, mendorong dan menarik.

Menurut Aita Lie menyatakan bahwa perkembangan motorik kasar anak pada usia tiga sampai lima tahun sedang menikmati kebebasan dan kemandiriannya, dan sudah berlari, melompat, menendang (bola), menari dan bermain tali. Pada masa ini seolah-olah anak tidak pernah merasa lelah energinya luar biasa.

2. Pembagian Perkembangan Motorik Anak Usia Dini

a. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Motorik kasar anak berkaitan dengan aktivitas fisik/jasmani, dengan menggunakan otot-otot kasar. Menurut Bambang Sujiono, berpendapat bahwa gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak-anak karena biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang besar.¹⁸

Sedangkan menurut Gallahue dan Ozmun kemampuan motorik kasar pada usia 2 sampai 7 tahun merupakan pada tahap kematangan berlari. Pada fase ini anak umur 5-6 tahun sudah mempunyai

¹⁸ Ibid 2007

keterampilan bergerak dengan lincah saat berlari menunjukkan gerak pada tahap kematangan. Dalam tahap kematangan beralari menurut Gallahue dan Ozmun adalah sebagai berikut:

1) *Stride length at maximum; stride speed fast*

Panjang langkah maksimum; cepat dalam melangkah, Pada tahap ini dimana anak dalam melangkah sudah bisa seimbang antara langkah dengan pergerakan melangkah panjang yang sudah bisa maksimal sesuai dengan karakteristik, kemampuan motorik kasar dalam unsur kebugaran jasmani kelincuhan berlari anak pada usia 5-6 tahun pada umumnya. Dengan demikian aspek perkembangan pada motorik anak sudah terstimulasi dengan baik dan tepat.

2) *Definite flight phase*

Fase melayang dengan sempurna, pada tahap ini di mana anak dalam kemampuan berlari sudah bisa melayang dengan sempurna. Artinya anak pada usia 5-6 tahun sudah dalam kondisi yang lincah.

3) *Complete extension of support leg*

Memperpanjang langkah dari kaki yang mendukung, pada tahap ini di mana anak dalam berlari sudah mampu mengkondisikan antara pergerakan memperpanjang langkahnya dengan posisi kaki yang mendukung agar mampu menahan atau sebagai tumpuan untuk menyeimbangkan tubuh pada saat berlari.

4) *Recovery thigh parallel to ground.*

Penempatan kaki sejajar dengan tanah, pada tahap ini di mana anak dalam posisi berlari sudah bisa menempatkan kedua kakinya sudah tepat sejajar dengan tanah secara sempurna. Artinya anak dalam

usia 5-6 tahun dalam aspek kemampuan motorik kasar yang khususnya dalam unsur kebugaran jasmani sudah berkembang dengan baik.

5) *Arms swing vertically in opposition to legs.*

Ayunan lengan vertikal, bertentangan dengan ayunan kaki, pada tahap ini anak sudah mampu berlari dengan sikap yang tepat yaitu anak mampu memposisikan antara pergerakan ayunan lengan yang vertikal dengan yang bertentangan dengan ayunan kaki saat posisi sedang berlari.

6) *Arms bent at approximate right angles*

Lengan menekuk pada perkiraan membentuk siku-siku, pada tahap ini posisi lengan sudah mampu memposisikan pada tekukan membentuk siku-siku.

Berdasarkan teori di atas maka pada anak usia 5-6 tahun dalam berlari harus sudah mampu bagaimana berlari dengan lincah bukan hanya sekedar berlari.

b. Perkembangan Motorik Halus Anak

Motorik halus anak berkaitan dengan aktivitas yang berhubungan dengan jari jemari anak dengan menggunakan otot halus. Keterampilan motorik halus merupakan keterampilan yang menggunakan jari-jemari, tangan dan gerakan pergelangan tangan dengan tepat, penguasaan keterampilan motorik halus sama pentingnya dengan penguasaan keterampilan motorik kasar.

Menurut K. Eileen & Lynn perkembangan motorik halus pada umur 5-6 tahun adalah sebagai berikut :

- 1) Membangun rakitan tiga dimensi dengan menggunakan kubus-kubus kecil (meniru gambar atau model).
- 2) Menggambar atau menulis berbagai bentuk dengan huruf kotak, segitiga A, I, O, U, C, H, L, T.
- 3) Menunjukkan pengendalian yang cukup baik pada pensil atau spidol: bisa mulai mewarnai di dalam garis.
- 4) Mengembangkan dominasi tangan (kanan atau kiri).
- 5) Menyukai membuat karya seni: Suka mengecet, membentuk sesuatu menggunakan lempung, “membuat sesuatu”, menggambar dan mewarnai, dan berkreasi menggunakan kayu.
- 6) Menulis angka dan huruf dengan ketepatan dan minat dari yang kecil sampai yang besar; bisa terbalik atau bingung dengan beberapa huruf: b/d, p/g, g/q, t/f.
- 7) Menggambar dengan menjiplak tangan atau benda lain.
- 8) Melipat dengan menggunakan kertas menjadi bentuk yang sederhana.
- 9) Mengikat tali sepatunya sendiri (beberapa masih susah payah untuk melakukan tugas ini).¹⁹

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Dini

Pencapaian suatu keterampilan dianggap dipengaruhi oleh banyak faktor.

¹⁹ K Eileen Allen & Lynn R. Marotz. Profil perkembangan anak: Prakelahiran hingga 12 tahun. Jakarta: PT Mdeks. (2010).

Menurut Mahendra adalah faktor-faktor tersebut secara umum dibedakan menjadi 3 faktor utama yaitu faktor proses belajar, faktor pribadi dan faktor situasional (lingkungan).

a. Faktor Proses Belajar (*learning proses*)

Dalam pembelajaran motorik, proses belajar yang harus diciptakan adalah dilakukan berdasarkan tahapan-tahapan yang digariskan oleh teori belajar yang diyakini kebenarannya serta dipilih berdasarkan nilai manfaatnya.

b. Faktor pribadi (*personal factor*)

Menurut Singer mengidentifikasi sekitar 12 faktor pribadi yang sangat berhubungan dengan upaya pencapaian keterampilan motorik, faktor-faktor tersebut adalah:

- 1) Ketajaman indra; yaitu kemampuan indra untuk mengenal tampilan rangsang secara akurat.
- 2) Persepsi; yaitu kemampuan untuk membuat arti dari situasi yang berlangsung.
- 3) Intelegensi; yaitu kemampuan untuk menganalisis dan memecahkan masalah serta membuat keputusan-keputusan yang berhubungan dengan penampilan motorik.
- 4) Ukuran fisik; adanya tingkat yang ideal dari ukuran-ukuran tubuh yang diperlukan untuk sukses dalam cabang keterampilan motorik (olahraga) tertentu.
- 5) Pengalaman masa lalu; keluasan dan kualitas pengalaman masa lalu yang berhubungan dengan situasi dan tugas motorik yang dipelajari saat ini.

- 6) Kesanggupan; terdiri dari kemampuan, keterampilan, dan pengetahuan yang dikembangkan secara memadai untuk menyelesaikan tugas dan situasi yang dipelajari saat ini.
- 7) Emosi; kemampuan untuk mengarahkan dan mengontrol perasaan secara tepat sebelum dan pada saat melaksanakan tugas.
- 8) Motivasi; kehadiran semangat dalam tingkat optimal untuk bisa menguasai keterampilan yang dipelajari.
- 9) Sikap; adanya minat dalam mempelajari dan memberi nilai pada kegiatan yang sedang dilakukan.
- 10) Faktor-faktor kepribadian yang lain; hadirnya sifat yang ekstrim seperti agresivitas, kebutuhan berfiliasai, atau perilaku lain yang dapat atau tidak dapat dimanfaatkan tergantung situasi yang terjadi.
- 11) Jenis kelamin; pengaruh komposisi tubuh, pengalaman, faktor-faktor budaya pada pelaksanaan kegiatan dan keinginan untuk berprestasi.
- 12) Usia; pengaruh usia kronologis dan kematangan pada kesiapan dan kemampuan untuk mempelajari dan menampilkan tugas tertentu.

c. Faktor Situasional (*situational factor*)

Faktor ini berhubungan dengan faktor lingkungan dan faktor-faktor lain yang mampu memberikan perubahan makna serta situasi pada kondisi pembelajaran.

4. Prinsip Perkembangan Motorik Anak Usia Dini

Salah satu prinsip perkembangan motorik anak usia dini yang normal adalah terjadi suatu perubahan baik fisik maupun psikis sesuai dengan masa pertumbuhan. Karena perkembangan motorik sangat

dipengaruhi oleh gizi, status kesehatan, dan perlakuan stimulasi aktivitas gerak yang sesuai dengan masa perkembangannya.

Menurut Hurlock. B. Elizabeth menjelaskan bahwa prinsip-prinsip perkembangan motorik anak di antaranya: (a) perkembangan motorik bergantung pada kematangan otot dan syaraf, (b) Belajar keterampilan motorik tidak terjadi sebelum anak matang, (c) perkembangan motorik mengikuti pola yang didapat diramalkan, (d) dimungkinkan menentukan norma perkembangan motorik, (e) perbedaan individu dalam laju perkembangan motorik.

a. Perkembangan motorik bergantung pada kematangan otot dan syaraf

Dalam perkembangan motorik itu melibatkan otot-otot dan syaraf, jadi apabila dalam kematangan otot tidak dapat berkembang dengan sempurna dan tidak berfungsi secara baik maka perkembangan motorik juga akan terhambat.

b. Belajar keterampilan motorik tidak terjadi sebelum anak matang

Untuk menstimulus anak dalam belajar tentang keterampilan motorik apabila anak belum matang atau dapat menguasai pergerakan yang sudah merupakan ukuran dari usia anak pada umur 5-6 tahun pada umumnya. Jadi untuk menstimulus perkembangan anak harus ditentukan dengan tingkat kemampuan anak terlebih dahulu.

c. Perkembangan motorik mengikuti pola yang didapat diramalkan

Untuk menstimulus perkembangan motorik dapat mengikuti pola yang dapat diramalkan atau yang sesuai dengan tingkat kemampuan dari anak.

d. Dimungkinkan menentukan norma perkembangan motorik.

Dalam perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh gizi, status kesehatan, dan perlakuan stimulasi aktivitas gerak yang sesuai dengan masa perkembangannya. Jadi untuk menstimulasi perkembangan motorik anak tentunya harus ada norma-norma dalam perkembangan pada anak.

e. Perbedaan individu dalam laju perkembangan motorik

Setiap anak memiliki karakteristik perkembangan fisik yang berbeda-beda, karena tingkat kematangan bisa terstimulus sesuai dengan pola asuh masing-masing. Jika anak yang orang tuanya terlalu mengkhawatirkan kondisi anak apabila anak sedang belajar berjalan dilantai sendirian orang tua cenderung melarangnya maka anak tidak bisa berkembang dengan baik tentunya. Akan tetapi apabila anak yang terbiasa bebas beraktivitas asal dipantau tentu akan berkembang secara baik.²⁰

5. Manfaat Perkembangan Motorik bagi Anak Usia Dini

Perkembangan motorik fisik anak berlangsung secara teratur, tidak secara acak. Perkembangan pada bayi ditandai adanya perubahan dari aktivitas yang tidak terkendali menjadi suatu aktivitas yang terkendali, maka seluruh tubuhnya akan ikut bergerak, sedangkan kaki dan lengan juga akan ikut bergerak-gerak. Jadi manfaat pengembangan motorik anak dapat berkembang secara optimal. Menurut Papalia gerak motorik baru bagi anak usia dini memerlukan pengulangan-pengulangan dan bantuan orang lain, pengulangan itu merupakan bagian dari belajar.

²⁰ Hurlock B.Elizabert perkembangan anak (Jakarta:erlangga 1998)

Menurut Hurlock. B. Elizabeth mencatat beberapa alasan tentang fungsi perkembangan motorik bagi konstelan perkembangan individu, yaitu:

- a. Melalui keterampilan, motorik anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang, seperti anak merasa senang dengan memiliki keterampilan memainkan boneka, melempar, dan menangkap bola atau memainkan alat-alat permainan.
- b. Melalui keterampilan, motorik anak dapat berangkat dari kondisi- kondisi tidak berdaya pada bulan-bulan pertama kehidupannya. Ke kondisi yang bebas, tidak bergantung. Anak dapat bergerak dari satu tempat ke tempat lain dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya. Kondisi ini akan menunjang perkembangan (rasa percaya diri).
- c. Melalui keterampilan motorik, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah (*school adjustment*), pada usia pra sekolah (taman kanak-kanak) atau usia kelas-kelas awal sekolah dasar, anak sudah dapat dilatih menulis, menggambar, melukis, dan baris berbaris.
- d. Melalui perkembangan motorik yang normal memungkinkan yang tidak normal akan menghambat anak untuk dapat bergaul dengan teman sebayanya bahkan dia akan terkucil atau menjadi anak yang *fringer* (terpinggirkan).

Tugas perkembangan jasmani berupa koordinasi gerakan tubuh seperti berlari, berjinjit, melompat, bergantung, melempar dan menangkap, serta menjaga keseimbangan. Anak sebenarnya mempraktikkan keterampilan dan mengembangkan dirinya sendiri sehingga anak mendapatkan kepuasan dalam melakukan permainan yaitu permainan yang berguna untuk melatih gerak pada anak.

Dengan bermain menggerakkan tubuh tentunya anak dapat melatih keseimbangan-kesimbangan tubuhnya. Manfaat perkembangan fisik motorik anak ialah merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan.

6. Hal-hal penting Mempelajari Keterampilan Motorik Anak Usia Dini

Kemampuan motorik anak tidak akan berkembang melalui kematangan saja melainkan keterampilan tersebut harus dipelajari. Berikut ini ada delapan hal penting dalam mempelajari keterampilan motorik menurut Endang Rini Sukanti di antaranya:

- a. Kesiapan belajar, keterampilan motorik akan cepat dicapai jika anak dalam kondisi siap untuk belajar.
- b. Kesempatan belajar, anak yang diberi kesempatan banyak untuk belajar dimungkinkan lebih berhasil, dibanding anak yang tidak diberi kesempatan. Khususnya bagi orang tua yang selalu takut anaknya berbahaya.
- c. Kesempatan berpraktik, anak harus diberi waktu untuk praktek sebanyak yang diperlukan untuk menguasai suatu keterampilan. Meskipun demikian, kualitas praktek jauh lebih penting ketimbang kuantitasnya.
- d. Model yang baik, untuk mempelajari suatu keterampilan dengan baik anak harus mencontoh model yang baik.
- e. Bimbingan, untuk mendapat model yang benar anak membutuhkan bimbingan sehingga kesalahan yang terjadi dapat diperbaiki.
- f. Mempertahankan motivasi belajar anak perlu diperhatikan.

- g. Setiap keterampilan motorik harus dipelajari secara individual misalnya: memegang krayon untuk mewarnai, oleh karena itu cara mempelajari keterampilan tangan untuk masing-masing jenis tidak dapat disamakan.
- h. Keterampilan sebaiknya dipelajari satu demi satu, mencobakan berbagai macam keterampilan motorik secara serempak, khususnya keterampilan yang menggunakan kumpulan otot yang sama, akan membingungkan anak dan akan menghasilkan keterampilan yang jelek.²¹

C. Bermain

1. Pengertian Bermain

Bermain menurut Piaget menyatakan bahwa bermain sebagai kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan. Karena dengan bermain anak-anak akan mudah terstimulus dengan kegiatan permainan. Anak tentunya akan mudah menerima rangasangan dari suatu gerak pada saat sedang melaksanakan permainan yang berhubungan fisik motorik kasar.²²

Sedangkan menurut Hughes menyatakan bahwa bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja. Suatu kegiatan yang disebut bermain harus ada lima unsur di dalamnya, yaitu: (a) mempunyai tujuan, yaitu permainan itu sendiri untuk mendapat kepuasan, (b) memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri, tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa, (c) menyenangkan dan dapat menikmati, (d) mengkhayal untuk mengembangkan daya imajinatif dan kreatifitas, (e) melakukan secara aktif dan sadar.

²¹ Endang Rini Sukanti. Diklat perkembangan motorik (Yogyakarta: FIK Universitas Negeri Yogyakarta 2007)

²² Mayke S. tedjasaputra. Bermain mainan dan Permainan, (Jakarta: Grasindo, 2001) h. 150

- a. Mempunyai tujuan, yaitu permainan itu sendiri untuk mendapat kepuasan.

Di dalam permainan tentunya terdapat tujuan yang untuk mendapat kepuasan, anak akan merasa puas karena anak dengan bermain akan tersalurkan energinya maka anak akan merasa puas.

- b. Memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri, tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa.

Anak dibebaskan memilih permainan sesuai dengan minat anak sehingga kegiatan bermain tanpa beban akan menjadikan kegiatan bermain menimbulkan perasaan senang pada diri ini anak. Di dalam permainan *gobak sodor* anak bebas berekspresi untuk melatih ketangkasan dan kelincahan dalam menghindari lawan, dalam permainan *gobak sodor* ini lebih ditekankan pada aturan akan tetapi aturan yang ditekankan tidak terlalu sulit secara sederhana karena anak bertugas sebagai penjaga dan penyerang saja.

- c. Menyenangkan dan dapat menikmati.

Kegiatan bermain tampak sebagai kegiatan yang bertujuan untuk bersenang-senang, kegiatan bermain sangat berarti bagi anak. Perasaan senang inilah yang akan membuat anak belajar dengan baik. Perasaan senang juga akan timbul saat anak bermain *gobak sodor* karena dalam permainan *gobak sodor* akan melatih pertanggungjawaban dari masing-masing tugas yang diperaninya.

d. Mengkhayal untuk mengembangkan daya imajinatif dan kreatifitas.

Kegiatan bermain mempunyai struktur kerangka tertentu yang memisahkannya dari kehidupan sehari-hari. Hal ini berlaku terhadap semua bentuk kegiatan bermain, seperti bermain peran (*modelling imitation*) atau permainan simbolik, anak memiliki daya imajinasi yang tinggi dan perkembangan bahasa yang pesat. Dalam permainan *gobak sodor* bisa saja anak berpura-pura berperan sebagai seseorang yang sedang berburu tikus yang sedang masuk dalam rumah.

e. Melakukan secara aktif dan sadar.

Hampir semua permainan anak adalah aktif dan psikis. Anak melakukan eksplorasi, investigasi, eksperimentasi, dan ingin tahu tentang seseorang, benda ataupun kejadian. Anak menggunakan berbagai benda untuk bermain. Anak juga mampu menggunakan suatu benda dan memainkannya menjadi benda lain. Misalnya sebuah kursi bisa menjadi kapal. Anak juga senang bermain dengan berbagai gerakan, seperti berlari, mengejar, menangkap, dan melompat. Bermain *gobak sodor* memungkinkan anak aktif karena permainannya merupakan gerak tubuh yang mengubah arah untuk menghindari lawan-lawannya.

Bermain juga merupakan suatu fenomena yang sangat menarik perhatian para pendidik, psikologi ahli filsafat dan banyak orang lagi sejak beberapa *decade* yang lalu. Sedangkan menurut Spodek bermain itu sendiri bukan hanya tampak pada tingkah laku anak tetapi pada usia dewasa, bahkan bukan hanya pada manusia.

Bermain Menurut Hurlock dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Dengan kegiatan bermain dapat menambah pengalaman dan pengetahuan bagi anak, dari yang tidak tahu menjadi tahu. Selain itu anak juga dapat memperoleh pelajaran yang baru dan penting di dalam permainan mengandung aspek perkembangan kognitif, fisik, emosional dan bahasa.²³

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu gerakan yang bebas berekspresi sehingga dapat memberikan kesenangan bagi anak.

2. Manfaat Bermain Anak Usia Dini

Manfaat bermain Menurut Joan Freeman dan Utami Munandar menyebutkan bahwa beberapa ahli psikologi dan sosiologi mengemukakan pandangan mengenai manfaat bermain, yang di antaranya adalah sebagai berikut: (a) sebagai penyalur energi berlebih yang dimiliki anak, (b) sebagai sarana untuk menyiapkan hidupnya kelak dewasa, (c) sebagai pelanjut citra kemanusiaan, (d) untuk membangun energi yang hilang, (e) untuk memperoleh kompensasi atas hal-hal yang tidak diperolehnya, (f) bermain juga memungkinkan anak melepaskan perasaan-perasaan dan emosi-emosinya, yang dalam realitas tidak dapat diungkapkannya, (g) memberi stimulus pada pembentukan kepribadian

Kepribadian terus berkembang dan untuk pertumbuhan yang normal, perlu ada rangsangan (*stimulus*), dan bermain memberikan stimulus ini untuk pertumbuhan lebih lanjut lagi.

²³ Ibid h.167

Bermain merupakan kegiatan yang menarik karena bebas mengekspresikan gerakan. Selain itu, bermain menurut Andang Ismail menyatakan bahwa bermain juga dapat bermanfaat sebagai berikut :

- a. Sarana untuk membawa anak ke alam bermsyarakat, dalam suasana permainan mereka saling mengenal, saling menghargai satu dengan lainnya, dan dengan perlahan-lahan tumbuhlah rasa kebersamaan yang menjadi landasan bagi pembentukan perasaan sosial.
- b. Untuk mengenal kekuatan sendiri, anak-anak yang sudah terbiasa bermain dapat mengenal kedudukannya di kalangan teman-temannya, dapat mengenal bahan atau sifat-sifat yang mereka mainkan.
- c. Untuk memperoleh kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaanya. Jika anak laki-laki dan anak perempuan diberi bahan-bahan yang sama berupa kertas-kertas, perca (sisa kain), gunting tampaknya anak akan membuat sesuatu yang berbeda. Hal ini membuktikan bahwa anak laki-laki berbeda bentuk-bentuk permainannya dengan permainan anak perempuan.
- d. Dapat melatih untuk menempa emosi. Ketika bermain-main mereka mengalami bermacam-macam perasaan. Ada anak yang dapat menikmati suasana permainan itu, namun sebaliknya, ada anak lain yang merasa kecewa. Hal ini diumpamakan seperti halnya seniman yang sedang menikmati hasil-hasil karya seni sendiri.
- e. Untuk memperoleh kegembiraan, kesenangan, dan kepuasan. Suasana kegembiraan dalam permainan dapat menjauhkan diri dari perasaan-perasaan rendah, misalnya perasaan dengki, rasa iri hati, dan sebagainya. Karena dengan bermain akan menghilangkan sejenak bosan.

- f. Melatih diri untuk menanti peraturan yang berlaku. Dengan bermain anak akan merasa lebih senang, dan bermanfaat untuk perkembangan aspek fisik. Bila anak mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, akan membuat tubuh anak menjadi sehat.

Selain itu juga bermain menurut Maykes Tejda Saputra bermain mempunyai beberapa manfaat bagi anak, di antaranya :

- a. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik.

Melalui kegiatan bermain banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, sehingga tubuh anak menjadi sehat. Otot-otot tubuh akan tumbuh dan menjadi kuat. Selain anggota tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan. Anak juga dapat menyalurkan tenaga (energi) yang berlebihan sehingga anak tidak merasa gelisah.

- b. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus.

Dengan bermain, yang pada awalnya anak belum terampil, tapi dengan bermain anak akan berminat untuk melakukannya dan menjadi terampil.

- c. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial.

Dengan bermain berkelompok, maka anak akan belajar berbagi bersama temannya, melakukan kegiatan bersama. Hal tersebut dapat menstimulasi aspek perkembangan sosial anak.

- d. Manfaat bermain perkembangan aspek emosi atau kepribadian.

Bermain dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, mempunyai kompetensi tertentu. Selain itu anak akan belajar bagaimana

harus bersikap dan bertingkah laku agar dapat bekerja sama dengan teman-teman, bersikap jujur, kesatria, murah hati, tulus dan sebagainya.

e. Manfaat bermain unruk perkembangan aspek kognisi.

Melalui bermain, anak dapat menguasai berbagai konsep warna, ukuran, bentuk, arah, besaran sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan alam.

f. Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan.

Bermain dapat menjadikan anak aktif, kritis, kreatif, dan bukan sebagai anak yang acuh tak acuh, pasif, tidak tanggap, tidak mau tahu terhadap kejadian- kejadian yang muncul disekitarnya.

g. Manfaat bermain untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari, dengan bermain anak dapat meningkatkan keterampilan dalam bidang olah raga serta menari.²⁴

Dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain yaitu dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak, di antaranya aspek fisik, bahasa, kognitif, emosional, mengasah ketajaman pengindraan dan mengembangkan keterampilan olahraga dan menari.

3. Bermain Dengan Aktif.

Keaktifan merupakan kegiatan yang melibatkan kesibukan dalam berktivitas. Dalam bermain tentu anak melakukan kegiatan yang melibatkan untuk aktif bergerak. Permainan membutuhkan setrategi dalam bermain, jika anak aktif bermain maka kemampuan motorik kasar semakin meningkat. Menurut Warsono, dkk pembelajaran aktif sebagai metode pengajaran yang

²⁴ Mayka S. Tedjasaputra .Bermain Mainan dan Permainan (Jakarta:Grasindo 2001)

melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, selain itu dapat mengkondisikan agar siswa selalu melakukan pengalaman belajar yang senantiasa berpikir tentang apa yang dapat dilakukan selama pembelajaran. Permainan *gobak sodor* memerlukan keaktifan untuk menyerang lawan atau menjaga garis yang akan di lewati oleh penyerang.²⁵

D. Permainan Gobak Sodor

1. Pengertian Permainan

Permainan menurut Bettelheim adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan. Karena selain aspek motorik kasar yang terstimulasi akan tetapi dengan bermain *gobak sodor* aspek sosial emosionalnya juga dapat terstimulasi. Permainan *gobak sodor* termasuk dalam permainan kecil. Permainan *gobak sodor* menurut Hajar Parmadi mengandung unsur-unsur untuk melatih keterampilan, ketangkasan dan kelincihan, dimana dalam permainan *gobak sodor* anak lebih aktif bergerak. Selain itu juga dengan bermain *gobak sodor* terdapat keunggulan yaitu menaik dan menyenangkan.²⁶

Menarik karena permainan *gobak sodor* mudah dilaksanakan, disitu anak bias merasakan ketegangan karena aka nada yang kalah dan ada yang menang . Menyenangkan karena kegiatannya berupa permainan sehingga anak tidak merasa bosan. Permainan *gobak sodor* merupakan permainan yang membutuhkan setrategi dalam bermain, jika anak aktif dalam berlari

²⁵Warsono & Hariyanto pembelajaran aktif teori dan asesmen (Bandung:PT Remaja Rosdakarya 2013)

²⁶ Hurlock B.Elizabert perkembangan anak (Jakarta:Erlangga 1998)

mengecoh lawan maka anak akan berhasil melewati lawan. Jadi keaktifan dalam bermain sangat diperlukan agar permainan berjalan dengan lancar. Aktif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam bidang olahraga adalah bekerja atau berusaha, dalam permainan *gobak sodor* anak berusaha untuk berlari mengubah arah mengecoh lawan agar tidak tertangkap dalam melewati garis. Sedangkan keaktifan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kegiatan atau kesibukan, dalam permainan *gobak sodor* anak masing-masing sibuk untuk berusaha menjaga tugas-tugas dalam aturan bermain.²⁷

Macam-macam permainan menurut Mayike S. Tedjasaputra, meliputi hal-hal sebagai berikut: (a) permainan individu (dilakukan sendiri), (b) permainan bersama teman, (c) Permainan beregu, (d) permainan di dalam ruang (*indoor play*).

a. permainan individu (dilakukan sendiri).

Pada usia sekitar 4 atau 5 tahun, anak memainkan permainan-permainan untuk menguji kemampuan dirinya. Anak berusaha berkompetensi dengan dirinya sendiri dalam artian berusaha meraih prestasi lebih baik dari kemampuan sebelumnya. Misal: melompati parit, melompat dengan satu kaki, memantulkan bola ke lantai, meniti tanggul parit dan seterusnya.

b. permainan bersama teman.

Saat anak mempunyai minat melakukan permainan individual, anak juga mulai berminat dengan kegiatan bersama teman-teman yang biasanya diarahkan oleh anak yang lebih besar. Permainan yang

²⁷ Departemen Pendidikan Nasional Kamus besar bahasa Indonesia edisi ketiga (Jakarta: Balai Pustaka 2002)h.23

umumnya dilakukan adalah petak umpet, pencuri dan polisi, *gobak sodor*, lompat tali, main kejar-kejaran dan sejenisnya.

c. Permainan beregu.

Mulai digemari anak-anak usia antara 8-10 tahun. Permainan ini mempunyai aturan-aturan dan kompetisi yang tinggi. Contoh dari permainan beregu adalah bola basket, sepak bola, yang dimodifikasikan sendiri oleh anak-anak dengan peraturan sendiri-sendiri.

d. permainan di dalam ruang (*indoor play*)

Permainan di dalam ruang tidak sekasar permainan diluar ruang dan umumnya dimainkan saat anak harus berdiam di dalam rumah karena sakit, lelah atau cuaca buruk. Awalnya anak bermain bersama orang tua tetapi berubah menjadi lebih ketat dan kompetensi juga lebih tinggi dengan meningkatnya usia anak. Permainan tradisional yang sering dilakukan adalah main kartu cangkulan, menebak kartu, ular.

Menurut Andang Ismail kerangka besar permainan terbagi menjadi dua, yaitu permainan tradisional dan permainan modern. Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya. Sedangkan permainan moderen biasanya ditandai dengan sistem produksi yang menggunakan teknologi canggih dan bersifat maksimal.²⁸

Terdapat beberapa nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional menurut Sukirman Dharmamulya antara lain adalah:

²⁸ Andang Ismail. Education Games (Yogyakarta: Pilar Media 2006)

(1) melatih sikap mandiri, (2) berani mengambil keputusan, (3) penuh tanggung jawab, (4) jujur, (5) sikap dikontrol oleh lawan, (6) kerja sama, (7) saling membantu dan saling menjaga, (8) membela kepentingan kelompok, (9) berjiwa demokrasi, (10) patuh terhadap peraturan, (11) penuh perhitungan, (12) ketepatan berfikir dan bertindak, (13) tidak cengeng, (14) berani, (15) bertindak sopan, (16) bertindak luwes. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan yaitu kegiatan yang ditandai dengan aturan atau persyaratan yang telah disepakati bersama.

2. Pengertian Permainan *Gobak sodor*

Permainan *gobak sodor* merupakan permainan tradisional yang sering juga disebut *gala asin*, atau permainan hadang. Banyak sekali jenis-jenis permainan tradisional yang ada di Indonesia akan tetapi seiring dengan jaman keberadaanya pun mulai punah. Salah satu permainan tradisional yang dapat diajarkan unruk proses pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah adalah permainan *gobak sodor*.

Permainan *gobak sodor* adalah jenis permainan ketangkasan menyentuh teman lawan mainnya. Jika pengejar telah menyentuh anggota badan temannya yang di kejar maka pengejar berganti peran menjadi orang yang di kejar. Permainan *gobak sodor* dilakukan oleh dua kelompok dengan dibatasi bilik yang di gariskan di tanah.

Permainan *gobak sodor* bersifat kelompok bukanlah individual dan dapat dimainkan oleh anak laki-laki dan anak perempuan. Permainan *gobak sodor* mengandung unsur-unsur melatih keterampilan, ketangkasan dan kelincahan. Dengan bermain *gobak sodor* anak banyak melakukan gerakan

berputar dan bergerak bebas mengecoh lawan untuk mencapai tujuan pada akhir ke bilik pangkal. Sedangkan kelompok penjaga hanya bergerak lurus seperti tombak dengan mengikuti arah garis bilik untuk menyentuh badan pemeran.

Berdasarkan dari teori-teori di atas disimpulkan bahwa permainan *gobak sodor* adalah permainan tradisional yang dilakukan dengan cara berjalan, berlari berputar untuk mengecoh lawan.

3. Permainan *Gobak sodor* Anak Usia Dini

Menurut Direktorat PIAUD Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menempati kedudukan sebagai *golden age* dan sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia. Pemberian rangsangan kepada anak dapat dilakukan melalui bermain. Bermain bagi anak usia dini harus yang menyenangkan, agar anak merasakan rileks, bergembira, ceria, mendidik dan dapat menumbuhkan aktivitas dan kreativitas.²⁹

Bermain mempunyai manfaat yang cukup besar, terutama bagi perkembangan anak, dari manfaat permainan tersebut terdapat dalam beragam permainan tradisional. Misalnya permainan *gobak sodor*. Permainan *gobak sodor* ini membutuhkan dua kelompok yang bermain. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan *gobak sodor* bagi anak usia dini yaitu permainan tradisional yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, memberikan manfaat yang cukup besar bagi anak dan suatu kegiatan pembelajaran yang memberikan kesenangan pada anak.

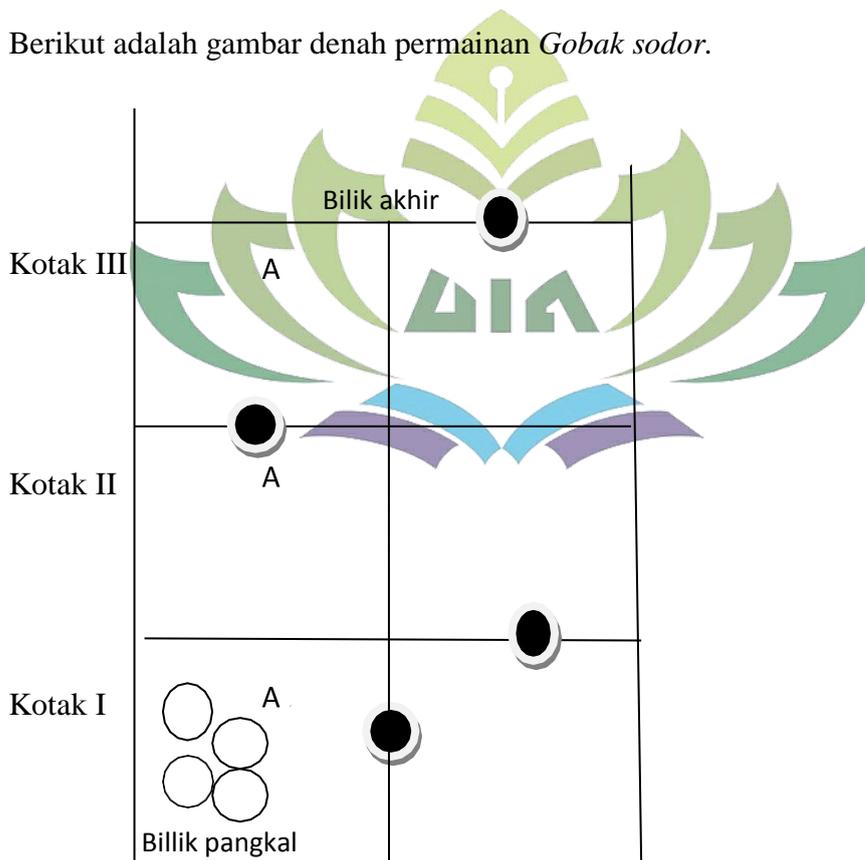
²⁹ Ibid h.22

4. Pemeran *Gobak Sodor*

Menurut Hajar Pamardi pemeran dalam kelompok perlu disiapkan sebagai berikut :

- a. Penjaga penentu, yang bertugas menjaga lini permainan pada arah MI (melintang) dan J (membujur). Penjaga penentu inilah yang akan mengatur awal permainan.
- b. Penjaga garis pertama, bertugas menjaga garis awal melintang (M2).
- c. Penjaga garis kedua dan seterusnya mempunyai peranan yang sama.

Berikut adalah gambar denah permainan *Gobak sodor*.



Gambar 2. Denah Bagan Permainan *Gobak sodor*

Keterangan:

Putih = Pemain kelompok 1,

Hitam = Pemain kelompok 2

Menurut Moeslichatoen langkah-langkah dalam pembelajaran dengan teknik bermain setidaknya ada tiga tahap, antara lain; (1) kegiatan pra bermain, (2) kegiatan bermain, (3) kegiatan penutup. Adapun langkah-langkah dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar untuk kelincihan tubuh anak melalui permainan *gobak sodor* dalam penelitian ini.

5. Aturan Bermain *Gobak Sodor*

a. Menentukan aturan putaran permainan.

Menurut Hajar Pamadhi permainan ketangkasan *gobak sodor* ini didasarkan kesepakatan bersama kawan-kawan dengan menentukan aturan putaran permainan. Satu putaran permainan ialah satu *game*. *Game* pertama diselesaikan oleh dua kelompok secara bergantian. Sebagai contoh, kelompok I dikatakan berhasil bermain jika seluruh pesertanya telah melampaui batas penjaga 3 tanpa melakukan kesalahan. Sedangkan yang dimaksudkan kesalahan pemain kelompok I adalah jika salah seorang di antara anak tubuhnya tersentuh oleh kelompok II. Jika kelompok I berhasil menyelesaikan permainan dianggap setengah *game*. Permainan dapat dilanjutkan dengan kelompok II sebagai pemain, maka untuk menghitung keberhasilan dapat dilakukan dengan hitungan jam atau menit.

Selain aturan di atas, terdapat aturan bermain yang lain, yaitu pembatasan oleh waktu permainan. Permainan dibatasi oleh waktu istirahat belajar, yaitu selama 15 menit. Masing-masing kelompok dapat menentukan siapa pemain awalnya. Untuk menentukan, kedua kelompok

dapat melakukan undian dengan kepingan uang logam. Keberhasilan kelompok ditentukan oleh berapa kali mereka menyelesaikan tugas melampaui garis terakhir atau penjaga terakhir selama 15 menit.

b. Tugas penjagaan.

Menurut Hajar Pamadhi tugasnya sebagai berikut :

- 1) Penjaga penentu dapat bergerak leluasa berdasarkan jalur ke atas atau maju dan mundur, serta dapat membantu penjaga I.
- 2) Penjaga 2 dan seterusnya bertugas menjaga sesuai dengan garis melintang.
- 3) Tugas masing-masing penjaga adalah menyentuh pemain sesuai dengan garis denah tersebut.
- 4) Jika pemain pada kelompok I tersentuh dinyatakan gagal sehingga kelompok I bertugas menjadi penjaga. Demikian seterusnya, pemain berganti jadi penjaga jika terdapat kesalahan.

c. Cara bermain

Adapun cara bermain permainan *gobak sodor* menurut Hajar Pamadhi kelompok pemeran yang bermain awal diperkenalkan maju satu per satu menuju bilik II. Untuk maju boleh bergerak bebas memutar atau menyilang menuju bilik IA atau IB. Jika telah berhasil dapat diteruskan menuju ke arah bilik IIA atau IIB. Pergerakan ini dilakukan oleh anggota pemain kelompok pemeran secara bersama-sama maupun bergantian asal tidak tersentuh oleh kelompok penjaga.³⁰

³⁰ Martinis Yamin & Jamilah sabri sanan. Panduan pendidikan anak usia dini (Jakarta:Gaung Persada Press Group,2013)h. 74

Untuk meloloskan diri dari tutupan penjaga, kelompok ini boleh menggoda kelompok penjaga. Sedangkan kelompok penjaga bertugas menutup jalanan yang akan dituju oleh setiap anggota kelompok I tersebut. Jika salah satu anggota kelompok sudah berada lebih depan, bertukar dengan anggota di belakangnya dengan bergantian tangan dan meloncat. Dalam hal ini, kelompok penjaga harus saling mengingatkan kepada anggota kelompok penjaga pada lini. Oleh karena itu, permainan ini membutuhkan kerja sama dan kekompakan anggota, baik pada kelompok pemeran maupun penjaga.

Adapun jalannya permainan *gobak sodor* menurut Aip Syarifudin :

- 1) Sebelum permainan dimulai diadakan undian untuk menentukan pihak penjaga dan pihak penyerang, yang menang undian menjadi pihak penyerang dan yang kalah menjadi pihak penjaga.
- 2) Setiap permainan dari pihak penjaga harus menempati garisnya masing-masing yang telah ditetapkan sebelumnya, dengan kedua kakinya harus berada di atas garis. Sedangkan bagi pihak penyerang harus bersiap-siap untuk memasuki ruangan atau petak-petak.
- 3) Permainan dimulai setelah wasit atau bapak guru membunyikan peluitnya.
- 4) Setiap pemain dari regu penyerang harus berusaha untuk dapat melewati garis depan yang dijaga oleh regu penjaga, yaitu dengan jalan menghindari tangkapan atau sentuhan dari pihak penjaga. Sedangkan setiap pemain dari pihak penjaga berusaha untuk dapat menangkap atau menyentuh pemain dari pihak penyerang dengan tangan, dengan ketentuan kedua kakinya harus tetap berada di atas

garis atau salah satu kakinya berada di atas garis sedang kaki yang lainnya boleh terangkat.

- 5) Permainan dinyatakan salah apabila: (1) kedua kaki ke luar dari garis samping lapangan. (2) mengganggu jalannya permainan.
- 6) Pergantian/bertukar tempat setelah wasit atau guru membunyikan pluit setelah: (1) setelah seorang pemain dari pihak penyerang kena sentuh oleh pihak penjaga, (2) terjadi kesalahan dari pihak penyerang (kedua kakinya keluar dari garis samping lapangan atau mengganggu jalannya permainan), (3) apabila dalam waktu 2 menit tidak terjadi perubahan posisi.
- 7) Setiap pemain dari pihak penyerang yang dapat melewati seluruh garis, mulai dari garis depan sampai garis belakang dan dari garis belakang sampai melewati garis depan lagi mendapatkan nilai 2 (dua) tanpa disentuh oleh pihak penjaga. Tetapi bila hanya dapat melewati garis depan sampai garis belakang saja tanpa disentuh oleh pihak penjaga mendapat nilai 1 (satu), demikian juga dari garis belakang sampai melewati garis depan nilainya 1 (satu).
- 8) Lamanya permainan dari dua babak, masing-masing 20 menit.

E. Taman Kanak-Kanak

Pendidikan taman kanak-kanak merupakan tempat anak-anak untuk bermain sambil belajar karena dunia anak adalah bermain, anak akan senang dengan kegiatan bermain maka kegiatan yang dilaksanakan dalam kegiatan belajar harus diimbangi dengan permainan. Dalam “Pedoman pengembangan

program pembelaajaran di Taman Kanak-kanak” pengertian dari Taman Kanak adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat sampai enam tahun.

Istilah lain tempat taman kanak-kanak yaitu Tempat Penitipan Anak (TPA) ini juga sarana untuk tempat belajar dan bermain bagi anak, bedanya dibatasi dengan umur, akan tetapi ada juga yang menitipkan anak sampai usia 5 tahun sesuai minat dari orang tuanya. Kegiatan belajarnya juga sama intinya belajar sambil bermain.

Menurut dalam Undang-Undang RI Nomor 2 Tahun 1989 tentang sistem pendidikan Nasional, Pasal 12 ayat (2) menyebutkan “sejalan jenjang pendidikan sebagaimana dimaksud pada ayat (1), dapat diselenggarakan pendidikan pra sekolah adalah pendidikan yang diselenggarakan untuk mengembangkan pribadi, pengetahuan, dan ketrampilan yang melandasi pendidikan dasar serta mengembangkan diri secara utuh sesuai dengan asas pendidikan sedini mungkin dan seumur hidup.”³¹

F. Kerangka Berpikir

Perkembangan keterampilan motorik kasar anak merupakan hal yang penting dalam masa pertumbuhan anak usia dini. Kemampuan motorik anak sangat diperlukan untuk menguasai gerakan motorik kasar. Tubuh perlu dilatih agar indera-indera terstimulasi untuk membantu kemampuan keterampilan gerak anak-anak, juga untuk menyalurkan hasrat bergerak dan menciptakan suasana kesenangan dan kegembiraan bagi anak-anak.

³¹ Takdirotun Musfiroh. *Bermain Sambil Belajar dan mengasah kecerdasan* (Jakarta:Depdiknas,2005)h.55

Dari pengamatan yang telah dilakukan di TK Alfatah Kota Batu Ngaras Kecamatan Ngaras Kabupaten Pesisir Barat pada anak yang berusia 5-6 tahun, peneliti menemukan permasalahan kemampuan kelincahan anak Kelompok B yang belum sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan 6 kriteria dalam tahap kematangan berlari menurut dari Gallahue dan Ozmun. Hal ini terlihat dari anak yang masih belum mampu dalam berlari saat melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter.

Kemampuan motorik kasar merupakan salah satu kompetensi motorik yang terkandung dalam motorik kasar anak. Tubuh perlu dilatih agar indera-indera terstimulasi untuk membantu pengembangan kemampuan motorik kasar. Permainan *gobak sodor* merupakan salah satu permainan yang tepat untuk menstimulasi gerak pada anak TK Alfatah Kota Batu Ngaras. Permainan *gobak sodor* merupakan permainan yang mengandung unsur-unsur untuk melatih keterampilan, ketangkasan, dan kelincahan.

Selain itu permainan *gobak sodor* merupakan permainan yang menarik dan menyenangkan bagi anak, terlebih permainan *gobak sodor* dimainkan secara 2 kelompok dan mempunyai beberapa manfaat bagi anak. Salah satunya adalah kemampuan fisik anak menjadi kuat karena dalam permainan *gobak sodor* anak diharuskan untuk berlari dan berputar-putar. Melalui permainan *gobak sodor*, anak dapat belajar untuk mempertahankan kelincahan tubuhnya saat bermain. Permainannya dibuat semaksimal mungkin agar anak didik tertarik dan diharapkan keterampilan gerak dan kekuatan anak dapat berkembang dengan baik dan terjadi peningkatan dalam kekuatan pada tubuh anak.

Berdasarkan penjelasan yang telah diungkapkan di atas, maka dapat diduga bahwa permainan *gobak sodor* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak TK Alfatah Kota Batu Ngaras.

G. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang relevan dalam penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Mudrikah yang berjudul “Upaya mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Kecil Tanpa Alat Anak Kelompok A1 TK Negeri Pembina Bantul”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan kecil tanpa alat dapat mengembangkan motorik kasar anak kelompok A2 TK Negeri Pembina Bantul.
2. Penelitian yang relevan dalam penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Vita Naurina yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Loncat Galaksi dan Lari Zig-zag Pada Kelompok A di TK PKK 3 Sriharjo”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan loncat galaksi dan lari zig-zag dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak yaitu meloncat, keseimbangan, dan kelincahan.³²

H. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat tanya. Berdasarkan rumusan masalah, kajian pustaka, maka hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini adalah permainan *gobak sodor* dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak TK Alfatah Kota Batu Ngaras.

³² Depdiknas.pedoman pengembangan program pembelajaran di taman kanak-kanak (Jakarta:Ditjen Mendiknas,2010)h.86

DAFTAR PUSTAKA

- Aip Syarifuddin. (1992). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Depdikbud.
- Aita Lie. (2013). *Menjadi Orang Tua Bijak; 1001 Cara Menumbuhkan Percaya Diri Anak Usia Balita Sampai Dewasa*. Jakarta: Gramedia.
- Anas Sujdiono. (1986). *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Andang Ismail. (2006). *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Bambang Sujiono, dkk. (2007). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Depdiknas. (2010). *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Ditjen Mendiknas.
- David L. Gallahue & Jhon C. Ozmun. (2002). *Undarstanding Motor Development; Infants, Children, Adolescents, Adults*. New York: Mc Grow Hill.
- Decaprio, Richard. (2013). *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Endang Rini Sukanti. (2007). *Diktat Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: FIK Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hajar Pamadhi. (2001). *Bermain Gobak sodor*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Harun Rasyid, Mansyur, & Suratno. (2012). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gama Media.
- Hurlock B. Elizabeth. (1998). *Perkembangan Anak (Terjemahan: Med Meitasari Tjandrasa dan Muchican Zarkasim)*. Jakarta: Erlangga.
- K. Eileen Allen & Lynn R. Marotz. (2010). *Profil Perkembangan Anak; Prakelahiran hingga 12 tahun*. Jakarta: PT Mdeks.
- Martinis Yamin & Jamilah Sabri Sanan. (2013). *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gaung Persada Press Group.
- Mayke S. Tedjasaputra. (2001). *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta:

- Grasindo.
- Rosmala Dewi. (2005). *Berbagai Permasalahan Anak Taman Kanak-kanak*. Yogyakarta: Ditjen Mendiknas.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Litera.
- Soemantri Patmonodewo. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sukadiyanto. (2002). *Teori dan Metodologi Melatih Fisik Petenis*. Yogyakarta: FIK Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sumantri. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Suwarsih Madya. (2006). *Teori dan Praktek Penelitian Tindakan*. Jakarta: Alfabeta.
- _____. (2007). *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Takdirotun Musfiroh. (2005). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas.
- Warsono & Hariyanto. (2013). *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Yudha M. Saputra & Rudyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Usia TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.