

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Bermain dan Permainan

a. Pengertian Bermain

Martini Jamaris (2006: 114) bermain merupakan kegiatan yang dapat menstimulasi perkembangan kognitif, psikososial, fisiologis, bahasa dan komunikasi. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan diri tanpa mempertimbangkan hasil akhirnya lebih berfokus kepada prosesnya (Hurlock, 1978: 290). Ketika anak merasa bahwa bermain dapat memberikan rasa kesenangan maka anak ingin mengulang-ulang lagi untuk bermain.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan demi kesenangan. Bermain dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar (Takdiratun Musfiroh, 2005: 2). Bermain adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang mengandung kesenangan dan dilakukan atas keinginan diri sendiri, tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Bermain adalah dunia anak dan sekaligus sebagai sarana belajar (Dani, 2009:17).

Menurut Triharsono (2013:1) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang dihasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi pada anak. bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat, yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberikan

kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Bermain membawa dampak positif dalam membantu proses belajar anak. Sejalan dengan pendapat Sofia Hartati (2005: 85) bermain merupakan sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal karena memiliki pengaruh terhadap perkembangan. Sedangkan menurut Soegeng Santoso (2002:17) berpendapat bahwa bermain adalah suatu kegiatan tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah sebuah kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak untuk mengembangkan aspek perkembangan pada diri anak yang bersifat sukarela, dan dapat dilakukan secara bebas baik dalam kelompok maupun tunggal.

Periode prasekolah merupakan masa yang penting bagi anak untuk mengembangkan semua aspek perkembangannya dalam sosial, emosional, mental, fisik dan psikomotorik melalui bermain (Kavramina & Metaforlari, 2016: 376). Bermain dan permainan mempunyai arti yang berbeda. Hal ini juga diungkapkan oleh Larsen (2015: 187) bahwa bermain memang sangat berbeda dengan permainan dan itu lebih dari sekedar sebuah sikap dalam memainkan permainan.

Teori fenomenologis Kohnstamm (Kartini Kartono, 2007: 122) permainan merupakan sarana penting untuk mensosialisasikan dalam mengenalkan anak menjadi anggota suatu masyarakat agar anak mengenal dan menghargai masyarakat, sehingga dalam suasana permainan itu tumbuh rasa kerukunan yang berarti bagi pembentukan sosial sebagai manusia budaya. Permainan

membutuhkan keterampilan manipulatif dan memperkuat berbagai konsep (Essa, 2014: 265). Konsep ini tidak terlepas dari belajar sambil bermain yang akan membuat anak lebih tertarik untuk belajar. Selanjutnya permainan merupakan suatu kegiatan yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran anak usia dini (Kusbudiah, 2014).

Mayke S. Tedjasaputra (2001: xvi) menyebutkan bahwa melalui permainan, anak dapat memetik berbagai manfaat bagi perkembangan aspek fisik-motorik, kecerdasan, dan sosial emosional. Kepribadian positif akan timbul apabila dalam diri anak muncul rasa senang untuk memaknai setiap kegiatan bermain yang dialami.

Menurut Mutiah (2010: 113), bermain dan permainan memiliki arti dan makna tersendiri bagi anak. Bagi anak permainan merupakan sarana untuk bersosialisasi sehingga anak dapat masuk ke dalam lingkungan masyarakat. Sejalan dengan pendapat Desmita (2007: 141) berpendapat permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada awal masa anak-anak. Sebab, anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya di luar rumah bermain dengan teman-temannya dibanding terlibat dalam aktivitas lain.

Jacob Sattolmair & Jhon Ratey (2010:3), Meghan Lynch (2015:7) permainan merupakan aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman, dan bersemangat, sedangkan permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain itu sendiri. Olivia N. Saracho & Bernard Spodek (2013:3), Carolyn Bjartveit & Lisa Panayotidis (2017:10) berpendapat bahwa permainan merupakan kegiatan yang mampu memberikan informasi, memberi

kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Moeslichatoen (2004: 31) berpendapat bahwa permainan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang mampu memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Sependapat dengan Fadillah, dkk (2014: 25) bahwa bermain adalah aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman, dan bersemangat, sedangkan permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain itu sendiri. Sejalan dengan Santrock (2007: 216) bahwa permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang.

Permainan memberikan kesempatan bagi anak untuk mengenal aturan-aturan permainan, mematuhi norma dan larangan, dan bertindak jujur. Jo Allwood (2013:4), Prikko, T. Hyvonen (2015:9) berpendapat permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai yang diketahui anak dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Maryanne Thobald dkk (2015:5) juga berpendapat bahwa permainan merupakan alat pendidikan karena memberikan rasa kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan permainan merupakan alat pendidikan karena memberikan rasa kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut disimpulkan bahwa permainan adalah aktivitas serta alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya sehingga memperoleh informasi, kesenangan, dan mengembangkan imajinasi anak. Permainan juga berfungsi untuk mengembangkan otot-otot anak dan menyalurkan energinya. Permainan dilihat dari proses dan hasil akhirnya. Pada masa prasekolah

perlu adanya suatu permainan yang dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak. Pada penelitian ini peneliti mengembangkan permainan halang rintang.

Permainan halang rintang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar. Ada beberapa teori bermain yang menjelaskan tentang alasan anak bermain dan bermain juga dapat memberikan pengaruh bagi perkembangan anak. Eleni Mellou (1994: 91) menyatakan teori bermain dikelompokkan menjadi dua yaitu teori klasik di abad 19th & 20th, dan teori modern yang dikembangkan setelah tahun 1920. Teori klasik lebih terkait dengan permainan halang rintang diantaranya:

- 1) Teori klasik yang pertama yaitu teori surplus energy yang diajukan oleh Herbert Spencer (1873) yang menyatakan bermain untuk membuang kelebihan energi (Hughes, 2010: 22; Verenikina, Harris & Lysaght, 2003: 104). Teori surplus energy mengakui pentingnya bermain sebagai aktivitas manusia, fokusnya terletak pada permainan fisik (Verenikina, Harris & Lysaght, 2003: 104). Anak mempunyai sifat yang aktif dan mempunyai energi yang lebih dibandingkan orang dewasa. Energi ini mendorongnya untuk melakukan aktivitas sehingga anak merasa terbebas dari perasaan tertekan. Jika anak tidak dapat menyalurkan kelebihan energi yang dimiliki, maka anak akan mengalami masalah serius karena energi yang dimiliki tidak tersalurkan. Untuk menyalurkan energi ini salah satunya yaitu menggunakan permainan halang rintang. Permainan halang rintang ini membutuhkan energi yang lebih untuk dapat menyelesaikan permainannya dari awal sampai akhir.

- 2) Teori renewal of energy dikemukakan oleh G.T.W Patrick (1916) (Hughes, 2010: 22). Teori yang menjelaskan ketika anak-anak merasa laluh dan santai, bermain dapat mengatasi rasa kebosanan dan mengisi kekosongan waktu bila anak mau menunggu pulihnya energi kembali. Jika teori ini diterapkan pada permainan halang rintang maka ketika anak melakukan permainan halang rintang belum bisa, maka anak dapat diberikan pengulangan permainan setelah anak merasa energinya sudah pulih kembali. Pemulihan energi ini dimaksudkan agar anak tidak merasakan kelelahan saat melakukan permainan dan memberikan energi baru untuk dapat bermain kembali.
- 3) Teori Practice for adulthood dikemukakan oleh Karl Gross (1901) tentang teori Biogenetik (Hughes, 2010: 24). Teori yang mendefinisikan bermain sebagai cara alami tubuh manusia untuk mempersiapkan diri sendiri menghadapi berbagai tugas dalam masa kehidupan dewasanya. Jadi tujuan bermain adalah sebagai sarana latihan dan mengkolaborasikan keterampilan yang diperlukan saat dewasa nanti.

b. Jenis- jenis Bermain

Bermain dikategorikan oleh Hurlock menjadi dua yaitu bermain aktif dan bermain pasif.

- a. Bermain aktif: dalam bermain aktif kesenangan timbul dari apa yang dilakukan individu apakah dalam bentuk kesenangan berlari atau membuat sesuatu dengan lilin atau cat. Anak-anak kurang melakukan kegiatan bermain secara aktif ketika mendekati masa remaja dan mempunyai tanggung jawab lebih besar

dirumah dan sekolah serta kurang bertenaga karena pertumbuhan pesat dan pertumbuhan tubuh.

- b. Sedangkan bermain pasif: dalam bermain pasif atau “hiburan” kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain. Pemain menghabiskan sedikit energi. Anak hanya melihat temannya yang sedang bermain, memandang hewan atau orang di televisi, menonton adegan lucu atau membaca buku adalah bermain tanpa mengeluarkan banyak energi, tetapi kesenangannya hampir seimbang dengan anak yang menghabiskan sejumlah besar tenaganya di tempat olahraga atau tempat bermain.

Permainan dapat dibagi menjadi lima jenis diantaranya menurut Fadillah, dkk (2014: 36-37): a). Permainan fungsi (gerak), b). Permainan membentuk, c). Permainan ilusi, d). permainan menerima, dan e). permainan sukses.

- a). Permainan fungsi (gerak)

Permainan fungsi atau gerak yaitu permainan yang dilakukan dengan gerakan dalam rangka melatih kekuatan otot anak. Misalnya, memukul-mukul, menendang, berjalan dan berlari.

- b). Permainan membentuk

Permainan membentuk yaitu berupa permainan memberi atau membuat bentuk-bentuk pada suatu benda supaya lebih menarik. Seperti, bermain pasir, tanah liat, balok, dan pelepah pisang.

c). Permainan ilusi

Permainan ilusi adalah permainan yang digambarkan sebagai bentuk ilusi atau fantasi bagi anak, sehingga seolah-olah hal itu menyerupai sungguhan. Mislanya, bermain jual-jualan, dokter-dokteran atau yang lainnya.

d). Permainan menerima

Permainan menerima atau permainan reseptif ialah bentuk permainan yang sifatnya menerima jadi anak hanya menerima tanpa melakukan aktivitas. Seperti mendengarkan cerita, dan menonton televisi.

e). Permainan sukses

Permainan sukses merupakan bentuk permainan menyelesaikan suatu tantangan tertentu. Seperti memanjat pohon dan berjalan di atas titian.

Thobroni & Fairuzul Mumtaz (2011: 45) berpendapat bahwa jenis permainan ada dua macam yaitu permainan outdoor (luar ruangan) dan in door (dalam ruangan). Permainan outdoor biasa dilakukan dengan jumlah peserta yang banyak, membutuhkan banyak gerak dan ruang yang luas. Permainan ini memberikan keuntungan bagi anak yaitu membuat anak dapat mengenal dan bersentuhan langsung dengan alam, lebih banyak memberikan rasa nyaman terhadap anak untuk bergerak dan membuat anak tidak mudah jenuh karena banyak hal bisa dilihatnya. Permainan in door adalah permainan yang dilakukan di sebuah ruangan, membutuhkan peserta yang lebih sedikit daripada permainan outdoor, permainan ini lebih memberikan rasa aman bagi anak.

c. Manfaat Bermain

Mayke S. Tedjasaputra (dalam Kamtini dan Husni Wardi Tanjung, 2005: 55-57) menyatakan beberapa manfaat bermain seperti berikut: Untuk perkembangan aspek fisik, untuk perkembangan motorik kasar dan motorik, untuk perkembangan aspek sosial, untuk perkembangan aspek emosi, untuk perkembangan aspek kognitif, untuk mengasah ketajaman penginderaan, dan untuk mengembangkan keterampilan.

1) Untuk perkembangan aspek fisik

Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya. Bermain juga sebagai penyaluran tenaga yang berlebihan yang bila terpendam terus akan membuat anak tegang, gelisah dan mudah tersinggung. Maka dari itu, bermain adalah hal yang sangat penting untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, dan juga membantu anak dalam perkembangan secara fisiologisnya.

2) Untuk perkembangan motorik kasar dan motorik halus

Anak usia sekitar 4-5 tahun mulai belajar menggambar bentuk-bentuk tertentu yang biasanya merupakan gabungan dari bentuk-bentuk geometri misalnya gambar rumah, orang, dan lain-lain. Aspek motorik kasar juga dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain, misalnya berlari, melompat, dan memanjat.

3) Untuk perkembangan aspek sosial

Bersama teman sepermainan yang sebaya usianya, anak akan belajar berbagai hak milik. Menggunakan mainan secara bergilir, melakukan kegiatan

bersama, mempertahankan hubungan yang sudah terbina dan mencari carapemecahan masalah yang sedang dihadapi. Melalui permainan pura-pura anak akan belajar berlaku sebagai orang tua, guru, pembantu, dokter dan lainnya. Anak akan belajar tentang peran dan tingkah laku apa yang diharapkan dari seorang anak perempuan dan laki-laki.

4) Untuk perkembangan aspek emosi

Dengan bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya karena banyaknya larangan yang dialaminya sehari-hari. Dengan kegiatan bermain yang dilakukan bersama sekelompok teman, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan-kelebihan yang dimiliki sehingga dapat membantu konsep diri yang positif.

5) Untuk perkembangan aspek kognitif

Aspek kognisi diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Kreativitas (daya cipta) dapat dikembangkan dengan percobaan serta pengalaman yang diperoleh selama bermain. Kemudian anak dapat menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari yang lain, maka akan memberinya kepuasan.

6) Untuk mengasah ketajaman penginderaan

Penginderaan menyangkut penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan, dan perabaan. Kelima aspek ini dapat diasah jadi lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang berlangsung di lingkungannya.

7) Untuk mengembangkan keterampilan

Melalui eksperimentasi dalam bermain, anak-anak memerankan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan tersendiri. Dalam bermainlah anak akan mendapat rangsangan yang positif guna memperoleh daya kretivitas pada ranah kognitifnya.

d. Faktor yang Mempengaruhi Bermain

Beberapa faktor yang mempengaruhi anak dalam bermain (Hurlock, 1978; Fadlillah, Filasofa, Wantini, & Akbar, 2014: 38-39).

1) Kesehatan

Anak yang memiliki kondisi tubuh sehat akan cenderung lebih banyak memilih berbagai jenis kegiatan bermain yang bersifat aktif daripada yang pasif. Hal tersebut terjadi karena anak yang kelebihan energi yang cukup banyak akan membuat anak lebih aktif dan ingin menyalurkan energi tersebut seperti melakukan permainan ataupun olahraga. Jika kesehatan anak baik maka akan membuat anak berkonsentrasi dan mudah mengingat sesuatu hal serta membuat anak bergerak aktif, sehingga dapat menghasilkan anak yang cerdas

Perkembangan motorik

Permainan anak dalam koordinasi motorik terlibat pada setiap usianya. Anak yang memiliki keterampilan motorik baik akan lebih banyak memilih kegiatan bermain aktif daripada anak yang kurang terampil motoriknya cenderung memilih kegiatan bermain pasif.

2) Intelegensi

Anak yang memiliki intelegensi baik akan lebih aktif daripada yang kurang. Bertambahnya usia anak akan menunjukkan keseimbangan perhatian bermain lebih besar dalam permainan dramatik, konstruksi, kecerdasan, dan membaca.

3) Jenis kelamin

Pada masa prasekolah anak laki-laki cenderung menunjukkan perhatian pada jenis-jenis permainan lebih banyak dan menyukai permainan yang menantang daripada anak perempuan yang lebih menyukai hal sederhana dan kelembutan. Kecenderungan ini masih bersifat umum, belum tentu terjadi pada setiap anak mengingat bahwa anak merupakan pribadi yang unik.

4) Lingkungan

Lingkungan anak yang kurang mendukung mempengaruhi aktivitas bermain anak seperti lingkungan yang sepi dari anak dapat menurunkan rasa bermainnya dibandingkan dengan lingkungan yang terdapat anak bermain, kesehatan yang kurang mendukung, kurang waktu, peralatan dan ruangan. Selain itu akan memberikan pengaruh pada perkembangan anak. sejalan dengan pendapat Venetsanou & Kambas (2010: 319) yang menyatakan bahwa lingkungan tempat tinggal anak dibesarkan memberikan pengaruh penting bagi perkembangan anak.

5) Status sosial-ekonomi

Anak yang berada dalam lingkungan status sosioekonomi tinggi akan lebih menyukai kegiatan permainan yang mahal, seperti kegiatan dalam lomba atletik, bermain sepatu roda dan lainnya. Sebaliknya dengan anak dalam

sosioekonomi rendah melakukan kegiatan yang tidak mahal atau tradisional seperti bermain bola, gobak sodor dan lain-lain.

6) Jumlah waktu bebas

Jumlah waktu anak dalam bermain tergantung dengan waktu bebas yang dimilikinya. Hal ini berarti anak yang lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain dibandingkan dengan anak yang kurang memiliki waktu luang karena kehabisan tenaga untuk menyelesaikan tugas yang didapatnya.

7) Peralatan bermain

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya, seperti ketika anak bermain peran misalnya menggunakan boneka atau benda lainnya untuk mendukung anak dalam bermain pura-pura. Permainan konstruktif dan berimajinatif memerlukan peralatan bermain yang mendukung seperti balok, kayu, dan cat air.

Berdasarkan hasil pemaparan diatas yang membahas tentang perkembangan bermain dipengaruhi oleh berbagai faktor. Sama halnya dengan permainan halang rintang yang bertujuan untuk meningkatkan motorik kasar anak tentu saja memiliki beberapa faktor yang mempengaruhinya, diantaranya yaitu: 1) faktor kesehatan anak yang perlu diperhatikan agar anak memiliki tubuh sehat dan aktif ketika bermain; 2) faktor perkembangan motorik yang juga perlu diperhatikan; dan 3) peralatan bermain perlu diperhatikan sebagai sarana bermain yang mendukung pelaksanaan permainan.

2. Model Permainan Halang Rintang

a. Pengertian Model Permainan Halang Rintang

Pendidik memerlukan pengetahuan dan pemahaman tentang pertumbuhan dan perkembangan anak dalam mengembangkan semua aspek perkembangan anak, untuk mengembangkan aspek perkembangan anak maka perlu adanya suatu metode pembelajaran yang dapat menarik bagi anak. salah satu metode yang dapat digunakan yaitu dengan metode bermain. Sebab kegiatan anak tiada hari tanpa bermain. Bermain sambil belajar akan lebih menekankan pada jenis permainannya dibandingkan dengan belajar sambil bermain karena menekankan pada pembelajarannya (Suyadi, 2010: 302). Untuk mencapai konsep bermain sambil belajar maka diperlukan adanya suatu model.

Pengertian model merupakan kerangka konseptual bersifat prosedural yang berupa sebuah rancangan atau gambaran yang dapat digunakan untuk dijadikan acuan dalam pengembangan suatu program kegiatan bermain bagi anak (Sujiono, 2010: 66). Serupa dengan pendapat (Husdarta, 2010: 3) yang menyatakan bahwa model merupakan gambaran tentang suatu hal yang dirancang untuk menjelaskan aspek-aspek dalam persoalan dan dapat menjelaskan tentang hubungan-hubungan yang penting. Jadi dapat diartikan bahwa model permainan adalah suatu prosedur yang digunakan pada kegiatan bermain anak dengan menggunakan alat atau media.

Anak usia dini mengalami tahap pertumbuhan dan perkembangan baik secara fisik maupun mentalnya sangat pesat, sehingga sebagai orangtua atau pendidik perlu adanya pengetahuan dan pemahaman tentang pertumbuhan dan

perkembangan anak dalam mengembangkan semua aspek perkembangannya terutama pada perkembangan fisik anak (Trianto, 2011: 14). Sebab perkembangan fisik anak merupakan salah satu aspek perkembangan yang cukup signifikan dalam kehidupan anak (Wahyudin & Agustin, 2011:6). Untuk menstimulasi perkembangan fisik anak dapat melalui aktivitas jasmani atau olahraga. Hal ini juga dimaksud untuk anak usia dini adalah aktivitas fisik anak yang dilakukan melalui bermain, bukan suatu aktivitas fisik yang telah terprogram dan terstruktur. Misalnya senam yang harus melakukan gerakan-gerakan tertentu warm-up dan cool-down, dan lain-lain.

Perkembangan fisik anak juga dapat ditandai dengan perkembangan motorik anak baik motorik halus maupun motorik kasar Untuk meningkatkan keterampilan dalam mengkoordinasikan gerakan motorik baik motorik kasar maupun motorik halus maka dapat dilakukan dengan bermain sebagai sarana latihan anak (Susanto, 2011: 110). Permainan halang rintang merupakan salah satu permainan yang dapat melatih kebugaran fisik motorik anak.

Bermain bagi anak merupakan salah satu cara untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan. Banyak sumber menunjukkan pentingnya bermain di luar ruangan untuk perkembangan kognitif, sosial-emosional, dan fisik anak-anak (Burriss & Foulks-Boyd, 2005:2). Melalui bermain anak akan mempelajari gerak, baik gerak kasar ataupun gerak halus. aktivitas fisik sangat penting untuk pemeliharaan berat badan, memberikan kontribusi untuk kesejahteraan psikologis anak-anak, dan membantu dalam pengembangan tulang (Kathleen Burriss & Larry Burriss, 2001:5). Bermain juga dapat menyeimbangkan motorik kasar

seperti melalui kegiatan berlari, melompat atau duduk, serta juga mampu menyeimbangkan motorik halus anak. Selain itu dengan bermain, anak akan merasa senang, rasa senang inilah yang akan menstimulasi syaraf-syaraf otak anak untuk saling berhubungan.

Menurut Samsudin (2008:21) agar bisa tumbuh dan berkembang dengan baik, anak TK memerlukan aktivitas fisik yang cukup dalam berbagai bentuk bermain yang bersifat memacu penggunaan otot-otot besar, permainan yang sederhana, mencoba-coba, mengembangkan kerja sama, menggunakan sarana bermain dengan ukuran besar yang bervariasi. Menurut Mayke (2010:60) olah raga selalu berupa kontes fisik sedangkan permainan bisa berupa kontes fisik atau juga kontes mental. Pada umumnya kontes yang dilakukan oleh anak-anak umumnya tergolong pada permainan.

Tempat bermain yaitu sekolah memberi anak-anak kesempatan untuk membangun tubuh yang aktif dan sehat serta mengembangkan keterampilan pengambilan keputusan, negosiasi, dan motorik anak (Hyndman, Benson, dan Telford, 2014). Survei yang dilakukan di Amerika Serikat para guru prasekolah berpendapat bahwa cara yang paling efisien untuk mempengaruhi praktik mengajar adalah penggunaan lingkungan alam terbuka (Ernst, 2013:2). Kegiatan belajar yang dilakukan di ruang terbuka akan memberikan kebebasan bergerak untuk anak.

Permainan yang dapat meningkatkan kelincahan salah satunya adalah permainan halang rintang. Permainan aktif meningkatkan perilaku kelas, membantu mengembangkan keterampilan sosial dan fisik (Brendon & Amanda,

2016:1). Menurut Mochamad Djumidar (2004:38) halang rintang merupakan kegiatan jasmani yang berbentuk gerak lari atau berlari melalui rintangan. Sejalan dengan pemikiran tersebut Carr (2003:105) menyatakan bahwa halang rintang berasal dari lari cross-country, dan halang rintang merupakan kombinasi dari lari jarak jauh, lari gawang, lari gawang, dan water jump. Dalam KBBI lari halang rintang merupakan lomba lari dengan berbagai rintangan (Tim 1990). Selanjutnya permainan halang rintang merupakan pengalaman langsung yang efektif dilakukan anak usia dini dengan atau tanpa alat permainan yang dapat menghasilkan pengertian atau informasi, memberi kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi anak (Sujiono, Yuliani : 2010).

Berdasarkan pada beberapa penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan halang rintang adalah kegiatan bermain yang melibatkan gerak lari dengan melalui rintangan guna merangsang gerak anak dalam melangkah, berjalan, melompat, dan melempar untuk meningkatkan kemampuan geraknya secara terkoordinasi.

Kaitannya dalam peningkatan aspek kemampuan motorik kasar anak, model permainan halang rintang yang dikembangkan perlu mengandung unsur:

1. Peralatan

Peralatan yang digunakan menggunakan peralatan yang tidak membahayakan, dan memiliki kesesuaian terhadap olahraga yang dilakukan sehingga model memiliki daya tarik bagi anak-anak untuk melakukannya.

2. Materi Bermain

Materi kegiatan berisi tentang kegiatan yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Untuk anak TK atau PAUD bentuk bermain dengan konsep yang menarik dan sederhana.

3. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan cara keseluruhan, artinya jangan sampai membiarkan anak menunggu atau pasif dalam kegiatan dalam waktu yang terlalu lama karena dapat menimbulkan kebosanan.

4. Jenis kegiatan

Jenis kegiatan yang dilakukan dalam bermain harus bervariasi. Kegiatan yang diciptakan berdasarkan kemampuan dan tingkat perkembangan anak, agar anak dapat mengikutinya dan tidak merasa terbebani.

5. Tujuan kegiatan

Kegiatan bermain yang dilakukan hendaknya harus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Dalam pengembangan model permainan halang rintang ini, tujuan yang akan dicapai yaitu untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

6. Penilaian Kegiatan

Penilaian dilakukan guna untuk mengukur tingkat ketercapaian tujuan yang hendak dicapai anak pada saat menggunakan model yang dikembangkan.

b. Tujuan Permainan Halang Rintang

Permainan halang rintang ini dikembangkan dengan tujuan agar dapat memberikan manfaat bagi anak dan guru khususnya usaha dalam meningkatkan

kemampuan motorik kasar anak. Tujuan dari pengembangan model permainan halang rintang ini salah satunya, dapat memberikan referensi baru kepada guru, dalam melakukan kegiatan pembelajaran di luar kelas, sehingga anak-anak merasa tertarik dengan kegiatan yang diberikan oleh guru. Permainan halang rintang dirancang untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak melalui bermain, seperti yang diketahui bahwa dunia anak adalah dunia bermain, sehingga stimulasi yang diberikan kepada anak dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan.

Pembelajaran bagi anak usia dini, menggunakan permainan halang rintang dikhususkan untuk memberikan stimulasi dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Anak-anak dapat melatih kecepatan, kelincahan, keseimbangan dan power yang dimiliki dengan melakukan permainan halang rintang, sehingga kemampuan motorik kasarnya dapat berkembang sesuai dengan usianya atau malah lebih dari anak-anak yang memiliki usia di atasnya.

c. Jenis-jenis Permainan Halang Rintang

Permainan halang rintang merupakan bentuk stimulasi berupa permainan yang melibatkan gerak lari dengan melalui rintangan. Menurut Djumidar (2004:38) bentuk dari halang rintang adalah a) lari rintangan melalui tali, b) lari rintangan melalui balok-balok, c) lari rintangan melalui bola-bola yang tersusun, d) lari rintangan melalui kotak, e) lari rintangan melalui bangku Swedia, f) lari rintangan melalui gawang-gawang. Permainan halang rintang berbentuk kegiatan berlari pada jarak tertentu dengan melalui rintangan berupa tali, bentuk permainan dengan cara anak berusaha melalui rintangan berbentuk tali yang terikat dengan

tinggi tertentu kemudian dilompati. Tali yang diikat tidak hanya satu tali tapi beberapa tali tetapi dengan ketinggian yang berbeda. Selanjutnya adalah permainan halang rintang melalui balok-balok. Bentuk permainan ini adalah anak berlari melewati rintangan berupa balok-balok yang sudah disusun oleh guru baik dalam bentuk zig-zag.

Permainan halang rintang melalui kotak. Permainan halang rintang melalui kotak memiliki konsep yang hampir sama dengan permainan halang rintang melalui balok-balok. Permainan halang rintang melalui kotak berupa kegiatan berlari pada jarak tertentu melewati rintangan berupa kotak yang telah disusun oleh guru. Selanjutnya adalah permainan halang rintang melalui bangku.

Permainan halang rintang melalui bangku swedia juga memiliki konsep bermain yang sama dengan permainan halang rintang melalui balok-balok dan kotak atau boxes, perbedaannya hanya media yang digunakan yaitu bangku swedia. Permainan halang rintang dengan media bangku swedia biasanya dilakukan oleh anak-anak pada tingkat sekolah dasar. Berikutnya, permainan halang rintang melalui gawang-gawang atau lebih dikenal lari gawang. Lari gawang juga memiliki konsep yang hampir sama dengan permainan halang rintang melalui balok-balok dan permainan halang rintang lainnya perbedaannya adalah pada media yang digunakan yaitu gawang-gawang. Permainan halang rintang melewati gawang biasanya dilakukan oleh anak-anak pada tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan halang rintang dapat berbentuk a) lari rintangan melalui tali, b) lari rintangan melalui balok-balok, c) lari rintangan melalui bola-bola yang tersusun, d) lari rintangan

melalui kotak atau boxes, e) lari rintangan melalui bangku Swedia, f) lari rintangan melalui gawang-gawang dan g) lari jarak jauh dengan cepat.

d. Langkah-langkah Permainan Halang Rintang

Adapun langkah-langkah dalam permainan halang rintang secara umum adalah : 1) mengajarkan pada anak untuk mendekati semua rintangan sehingga kontak antara kaki dan rintangan terjadi pada sudut yang tepat 2) menambah kecepatan lari ke arah rintangan (Carr, 2003:110), 3) anak harus melewati semua rintangan yang disediakan dengan tetap memacu kecepatan (Mochamad Djumidar, 2004:50).

Pendidik mengajarkan pada anak untuk mendekati semua rintangan, ini dimaksudkan sebagai pengenalan anak terhadap media-media yang digunakan dalam permainan halang rintang, tata cara permainan halang rintang sehingga nantinya anak-anak paham tentang cara dan benda-benda apa saja yang harus dihindari. Pemain seharusnya selalu menambahkan kecepatan lari ke arah rintangan, hal ini dimaksudkan agar anak mampu menyelesaikan permainan halang rintang dengan cepat, selain itu juga melatih keberanian anak akan hal-hal baru disekeliling anak. Anak harus melewati rintangan yang disediakan dengan tetap memacu kecepatan, ini dimaksudkan pemain harus selalu mengontrol kecepatannya agar cepat menyelesaikan permainan halang rintang tersebut.

Langkah-langkah bermain halang ritang adalah : 1) anak mengawali kegiatan dengan berdoa, 2) anak diajak guru menuju halaman sekolah, 3) anak dibagi menjadi beberapa baris, 4) anak melakukan kegiatan pemanasan bersama guru, 4) anak memperhatikan contoh yang diperagakan guru dalam permainan

halang rintang, 5) anak melakukan permainan halang rintang sesuai yang diperagakan guru, 6) anak melakukan pendinginan bersama guru, 7) anak dan guru mendiskusikan kegiatan yang telah dilakukan, 8) anak-anak kembali ke kelas untuk melanjutkan kegiatan.

Permainan halang rintang merupakan suatu kegiatan berlari melintasi rintangan yang dilakukan di alam terbuka. Permainan ini bertujuan untuk memberikan kegiatan yang menarik menantang dalam rangka memenuhi rasa ingin tahu, mencoba hal-hal baru dalam mencari pengalaman. Hal yang dapat dipelajari dari permainan halang rintang ini yaitu anak dapat memahami serta menguasai kombinasi gerak lari dan lompat dengan berbagai jarak. Kemudian anak dapat mempraktikkan gerak lompat ke depan dan ke atas serta melatih kekuatan tungkai.

Kegiatan permainan halang rintang yang bervariasi akan membuat anak merasa senang dan antusias serta bebas bergerak dalam melakukannya. Dalam permainan halang rintang ini juga bisa mengganti rintangan atau tantangannya dengan sesuka hati, asalkan tidak membahayakan anak. Selain itu, dengan mengganti rintangan atau tantangan tersebut dapat memberikan efek yang menyenangkan bagi anak dan dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak dalam kemampuan berjalan, berlari, dan melompat, sehingga anak tidak mengalami kebosanan.

Sejalan dengan uraian di atas permainan halang rintang adalah sebuah permainan melibatkan aktivitas fisik yang konsep permainannya sudah dimodifikasi, disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Permainan

halang rintang dikembangkan dengan memperhatikan kebutuhan dasar anak yaitu bermain sehingga akan menyenangkan bagi anak. Elkind (2008: 5), menyatakan bahwa permainan dengan aturan merupakan pilihan yang baik bagi anak. Permainan dengan aturan seperti permainan halang rintang dapat membantu anak belajar untuk mengembangkan strategi dan mengambil resiko. Selain itu dalam permainan anak-anak mengembangkan kemampuan motorik kasarnya serta mendapatkan pengalaman sosial karena anak banyak berinteraksi dengan teman. Permainan halang rintang, memiliki aturan-aturan yang sebelumnya disepakati bersama oleh seluruh anak yang bermain, sehingga dapat menimbulkan rasa saling menghargai dan bersabar untuk menunggu giliran main karena anak membuat dan menyepakati peraturan yang telah disepakati bersama sebelumnya.

Terkait dengan pengembangan dan penggunaan permainan halang rintang dalam pembelajaran bagi anak usia dini, khususnya pada usaha untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak, sebelumnya telah dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Elsa, et al (2016: 66), yang dalam penelitiannya menunjukkan ada hubungan permainan halangrintang dengan kemampuan motorik kasar anak usia dini kelompok B di TKAR-Rahman Bandar Lampung. Penjelasan tersebut diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Nuraziyanti dkk, (2017:13) dalam jurnalnya yang berjudul “The Effect Of Obstacle Game Towards Gross Motor Skills Of The Children Aged 5-6 Years In TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru”, pada hasil penelitian yang menunjukkan adanya terdapat pengaruh permainan halang rintang terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

3. Motorik Kasar

a. Hakikat Motorik Kasar

Menurut Esther Thelen dalam Papalia (2014:143) menyatakan perkembangan motorik adalah proses yang berkesinambungan dari interaksi antara bayi dan lingkungan. Harlock (Saputra & Rudyant, 2005:17) menyatakan bahwa perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerak jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang saling terkoordinasi. Sejalan dengan pendapat Hasnida (2014: 2) motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui gerakan yang terkoordinasi antara susunan syaraf, otot, otak dan spinal cord yang dipengaruhi oleh kematangan anak. perkembangan motorik adalah perubahan secara progresif pada kontrol dan kemampuan untuk melakukan gerakan yang diperoleh melalui interaksi antara faktor kematangan (maturation) dan latihan/ pengalaman (experience) selama kehidupan yang dapat dilihat melalui perubahan/pergerakan yang dilakukan.

Suyanto (2005: 51) berpendapat bahwa perkembangan motorik kasar meliputi perkembangan otot kasar dan halus; ototkasar atau otot besar ialah otot-otot badan yang tersusun oleh otot lurik, berfungsi untuk melakukan gerakan dasar tubuh yang terkoordinasi oleh otak seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memukul, mendorong, dan menarik, oleh karena itu gerakan tersebut dikenal dengan gerakan dasar. Sejalan dengan pendapat Johnston (2010: 53) bahwa keterampilan motorik kasar gerakan fisik yang secara luas meliputi keseluruhan tubuh atau anggota badan tertentu termasuk merayap,

berjalan, berlari, melompat, dan meloncat. Selanjutnya Hasan (2009:95) motorik kasar merupakan area terbesar perkembangan di usia batita, yaitu diawali dengan berjalan, lari, lompat, kemudian lempar. Keterampilan motorik kasar, yaitu gerakan yang dihasilkan dari kemampuan untuk mengontrol otot-otot besar, contohnya adalah berjalan, berlari, melompat, berguling (Hildayani, 2006: 8.9). Gerakan seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memukul, mendorong dan menarik merupakan gerakan motorik kasar yang bisa dilakukan anak-anak melalui sebuah permainan.

Keterampilan motorik kasar mengacu pada sebuah kemampuan untuk menggunakan kelompok otot besar untuk melakukan gerakan bersama yang terkoordinasi seperti berjalan, berlari, melempar, melompat, memanjat dan menangkap (Williams et al., 1995: 242). Sejalan dengan Penelitian yang dilakukan Fitriana (2015:35) mengemukakan bahwa motorik kasar merupakan keterampilan menggerakkan bagian tubuh secara harmonis dan sangat berperan untuk mencapai keseimbangan yang menunjang motorik halus. Misalnya: berjalan, berlari, menangkap dan melempar.

Menurut Rahyubi (2016:222) aktivitas motorik kasar adalah keterampilan gerak atau gerakan tubuh yang memakai otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya. Keterampilan motorik kasar meliputi pola lokomotor seperti berjalan, berlari, menendang, naik turun tangga, melompat, meloncat, dan sebagainya. Menurut Lerner & Kline (2006:233) kemampuan motorik kasar melibatkan kemampuan otot-otot besar, seperti leher, lengan, dan kaki. Kemampuan motorik kasar meliputi, berjalan, berlari, menangkap, dan

melompat. Pemberian rangsangan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar membutuhkan lingkungan yang cukup luas, aman serta membutuhkan banyak dorongan dari orang tua dan guru. Madron, et al. (2014:9) kemampuan motorik kasar terdiri dari kemampuan dalam berjalan, berlari, bergulir, merangkak, dan melompat yang artinya anak melakukan gerakan tubuh yang terkoordinasi.

Sujiono, dkk (2009:1.13) menyatakan gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Sedangkan menurut Santrock (2007: 210) keterampilan motorik kasar adalah keterampilan motorik yang melibatkan aktivitas otot yang besar, seperti berjalan. Selanjutnya menurut Samsudin (2008:15) kemampuan motorik kasar adalah aktivitas dengan menggunakan otot-otot besar, meliputi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif. Sedangkan menurut Veldam, et al (2015:1) keterampilan motorik kasar merupakan dasar bagi banyak kegiatan yang menggunakan aktivitas fisik contohnya pada kegiatan olahraga.

Motorik kasar merupakan kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot terkoordinasi (Rini, 2007 : 14). Menurut Rachmawati dan Kurniati (2010 : 24) anak biasanya suka bergerak dan menyentuh segala sesuatu. Motorik kasar merupakan aktivitas fisik yang memerlukan koordinasi seperti berbagai jenis olahraga atau tugas-tugas sederhana seperti gerakan melompat kedepan (Sher, 2009:37). Sedangkan menurut Desmita (2007: 98) mengemukakan bahwa

kemampuan motorik kasar meliputi kemampuan otot-otot besar lengan, kaki, dan batang tubuh seperti berjalan dan melompat. Selanjutnya Saputra (2005: 117) mengemukakan bahwa perkembangan motorik kasar adalah kemampuan anak untuk beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besarnya, kemampuan menggunakan otot-otot besar ini bagi anak tergolong pada kemampuan gerak dasar yang biasa anak lakukan untuk meningkatkan kualitas hidup. Rebecca et al. (2014) Motorik kasar mempunyai peran yang sangat penting dalam kesehatan.

Menurut Soemiarti (2003:20) perkembangan fisik motorik kasar adalah koordinasi sebagian besar otot tubuh manusia. Sejalan dengan pendapat tersebut Yudha (2005:15) mengartikan perkembangan fisik motorik kasar adalah keterampilan menggunakan otot-otot besar pada tubuh manusia. Motorik kasar merupakan gerakan tubuh dengan menggunakan otot-otot besar ataupun sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan diri (Decaprio, 2013:18). Jadi motorik kasar seseorang berbeda-beda. Perbedaan motorik kasar yang dimiliki oleh seseorang dipengaruhi oleh faktor kematangan diri seseorang.

Santrock (2002: 225) pada setiap tahapan usia anak, anak memiliki kemampuan motorik kasar yang berbeda-beda, pada usia 3 tahun anak akan menyukai gerakan sederhana seperti melompat dan berlarian, pada usia 4 tahun anak akan gerakan yang sama namun berani mengambil resiko dan pada usia 5 tahun keatas anak akan berani mengambil resiko melebihi pada usia 4 tahun seperti anak sudah mampu melakukan gerakan berlari dengan kencang dan menyukai perlombaan dapat disimpulkan bahwa anak sangat menyukai berbagai

kegiatan fisik motorik seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan usianya. Perkembangan motorik sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan gerakan individu meningkat dari keadaan sederhana, tidak terorganisasi, tidak terampil menuju ke arah keterampilan yang lebih motorik yang lebih kompleks dan terorganisasi dengan baik, yang pada akhirnya penyesuaian keterampilan menyertai proses terjadinya penuaan secara bertahap.

Barneet, Lail, Veldman (2016:1664) menyatakan bahwa keterampilan gerakan mendasar sering digambarkan sebagai stabilitas dasar (misalnya keseimbangan statis), kontrol objek (juga disebut manipulatif, misalnya melempar) atau gerakan alat gerak yang melibatkan dua atau lebih segmen tubuh, (misalnya melompat). Selanjutnya Sumantri (2005:13) menyatakan bahwa terdapat komponen dalam gerak dasar pada anak yaitu:

- a. Lokomotor yaitu untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ketempat yang lain, seperti melompat, meluncur, jalan dan lari.
- b. Non lokomotor merupakan pola gerak yang dilakukan ditempat, tanpa ada ruang gerak yang memadai. Kemampuan non lokomotor terdiri dari menekuk, meregang, mendorong, menarik, mengangkat, menurunkan dan lain-lain
- c. Manipulatif yaitu gerak dengan alat, dengan menggunakan koordinasi tangan mata, koordinasi kaki mata, dan koordinasi kaki tangan. Contohnya seperti anak melempar, memukul, menangkap dan lain-lain.

Menurut pemaparan diatas maka dapat menyimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar adalah kemampuan untuk menyelesaikan suatu kegiatan yang menggunakan otot-otot besar tubuh manusia melalui gerakan yang terkoordinasi

susunan syaraf, otot, otak dan *spinal cord* yang dipengaruhi oleh kematangan anak.

b. Unsur-unsur Motorik Kasar

Kemampuan motorik setiap anak pada dasarnya berbeda-beda tergantung pada banyaknya gerakan yang dikuasainya. Gerak atau motorik sudah dimiliki oleh setiap orang sejak lahir dan sudah nampak terutama pada gerak refleks. Dengan gerak, maka seseorang bisa melaksanakan aktivitas sehari-hari. Pembelajaran motorik kasar tidak dapat terlepas dari unsur-unsur pokok. Guru harus memperhatikan unsur pokok pembelajaran motorik agar dapat mencapai kemampuan gerakan fisik yang sesuai dengan target yang diharapkan.

Mutohir dalam Sujiono (2004: 50) bahwa unsur-unsur keterampilan motorik di antaranya : kekuatan, koordinasi, kecepatan, keseimbangan, dan kelincahan. Bambang Sujiono (2009:73) menyatakan ada beberapa unsur-unsur pokok pembelajaran motorik kasar yaitu: kekuatan, daya tahan, kecepatan, kelincahan, kelentukan, koordinasi, ketepatan, dan keseimbangan.

a. Kekuatan

Kekuatan adalah kemampuan seseorang untuk membangkitkan tegangan terhadap suatu tahanan. Kekuatan otot dapat dikembangkan melalui latihan-latihan otot melawan tahanan yang ditingkatkan sedikit demi sedikit. Kekuatan merupakan hasil kerja otot yang berupa kemampuan untuk mengangkat, menjinjing, menahan, mendorong atau menarik beban.

b. Daya Tahan

Daya tahan adalah kemampuan tubuh mensuplai oksigen yang diperlukan untuk melakukan suatu kegiatan. Daya tahan tubuh diberikan dalam bentuk kegiatan lari perlahan atau jalan cepat dengan jarak agak jauh, daya tahan otot dapat diberikan dengan latihan-latihan, seperti lompat tali, lari naik tangga, dorong mendorong, tarik menarik yang dilakukan dengan berulang-ulang dalam waktu yang relatif lama.

c. Kecepatan

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

d. Kelincahan

Kelincahan adalah kemampuan seseorang untuk bergerak secara cepat. Komponen kelincahan adalah melakukan gerak perubahan arah secara cepat, berlari cepat kemudian berhenti secara mendadak dan kecepatan bereaksi.

e. Kelentukan

Kelentukan adalah kualitas yang memungkinkan suatu segmen bergerak semaksimal mungkin menurut kemungkinan rentang geraknya. Dapat dilakukan dengan latihan-latihan pelepasan sendi agar gerak sendi lebih luas.

f. Koordinasi

Koordinasi gerak merupakan kemampuan yang mencakup dua atau lebih kemampuan perseptual 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 bisa diklasifikasikan menjadi 2 macam, yaitu keseimbangan statik dan keseimbangan dinamik. Keseimbangan statik adalah kemampuan mempertahankan posisi tubuh tertentu untuk tidak bergoyang atau roboh, sedangkan keseimbangan dinamik adalah kemampuan untuk mempertahankan tubuh agar tidak jatuh pada saat sedang melakukan gerakan.

Gerakan yang timbul dan terjadi pada motorik kasar merupakan gerakan yang terjadi dan melibatkan otot-otot besar dari bagian tubuh, dan memerlukan tenaga yang cukup besar. Toho Cholik Mutohir dan Gusril (2004: 50-51) bahwa unsur-unsur keterampilan motorik di antaranya adalah kekuatan, koordinasi, kecepatan, keseimbangan, dan kelincahan.

a. Kekuatan adalah keterampilan sekelompok otot untuk menimbulkan tenaga sewaktu kontraksi. Kekuatan otot harus dimiliki anak sejak dini. Apabila anak tidak memiliki kekuatan otot tentu anak tidak dapat melakukan aktivitas bermain yang menggunakan fisik seperti: berlari, melompat, melempar, memanjat, bergantung, dan mendorong.

b. Koordinasi adalah keterampilan untuk mempersatukan atau memisahkan dalam satu tugas yang kompleks. Dengan ketentuan bahwa gerakan koordinasi meliputi kesempurnaan waktu antara otot dengan sistem syaraf. Sebagai

contoh: anak dalam melakukan lemparan harus ada koordinasi seluruh anggota tubuh yang terlibat. Anak dikatakan baik koordinasi gerakannya apabila anak mampu bergerak dengan mudah, lancar dalam rangkaian dan irama gerakannya terkontrol dengan baik.

- c. Kecepatan adalah sebagai keterampilan yang berdasarkan kelentukan dalam satuan waktu tertentu. Misal: berapa jarak yang ditempuh anak dalam melakukan lari empat detik, semakin jauh jarak yang ditempuh anak, maka semakin tinggi kecepatannya.
- d. Keseimbangan adalah keterampilan seseorang untuk mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi. Keseimbangan di bagi menjadi dua bentuk yaitu: keseimbangan statis dan dinamis. Keseimbangan statis merujuk kepada menjaga keseimbangan tubuh ketika berdiri pada suatu tempat. Keseimbangan dinamis adalah keterampilan untuk menjaga keseimbangan tubuh ketika berpindah dari suatu tempat ke tempat lain. Ditambahkannya bahwa keseimbangan statis dan dinamis adalah penyederhanaan yang berlebihan. Ditambahkan kedua elemen keseimbangan kompleks dan sangat spesifik dalam tugas dan gerak individu.
- e. Kelincahan adalah keterampilan seseorang mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak dari titik ke titik lain. Misalnya: bermain menjala ikan, bermain kucing dan tikus, bermain hijau hitam semakin cepat waktu yang ditempuh untuk menyentuh maupun kecepatan untuk menghindar, maka semakin tinggi kelincahannya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini terdapat beberapa unsur-unsur yang harus diamati yaitu: keseimbangan, kekuatan, kelincahan, koordinasi, fleksibel, kecepatan, dan ketepatan.

c. Tahap Perkembangan Motorik Kasar Usia 5-6 Tahun

Perkembangan yang terjadi pada manusia mengalami beberapa tahapan dan terkadang perlu dilakukan rangsangan-rangsangan. Pada anak usia dini perkembangan motorik kasar sedang berkembang dengan pesat. Pesatnya perkembangan terlihat pada peningkatan kemampuan gerak yang luar biasa.

Karakteristik perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun menurut Permendikbud (2014: 21) adalah:

- 1) Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelunturan, keseimbangan, dan kelincahan.
- 2) Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam.
- 3) Melakukan permainan fisik dengan aturan
- 4) Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri
- 5) Melakukan kegiatan kebersihan diri

Tahap-tahap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun menurut Samsudin (2008:10) yaitu: tahap verbal kognitif, tahap asosiatif, dan tahap otomatisasi.

- 1.) Tahap verbal kognitif, yaitu tahap belajar motorik melalui uraian lisan atau menangkap penjelasan konsep tentang gerak yang akan dilakukan.
- 2.) Tahap asosiatif, yaitu tahap belajar untuk menyesuaikan konsep ke dalam bentuk gerakan dengan mempersifkan konsep gerakan pada bentuk

perilaku gerak yang dipelajarinya atau mencoba-coba gerakan dan memahami gerak yang dilakukan.

- 3.) Tahap otomatisasi adalah melakukan gerakan dengan berulang-ulang untuk mendapatkan gerakan yang benar secara alamiah.

Bambang Sujiono (2008:1.13) menyatakan gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Sejalan dengan pendapat Endang Rini Sukamti (2007:23) menambahkan bahwa pada masa usia dini atau TK, perkembangan fisik anak berada pada suatu tingkatan di mana secara organis memungkinkan untuk melakukan beberapa macam gerak dasar dengan beberapa variasi. Karakteristik anak usia 5-7 tahun menurut Rusdinal dan Elizar (2005:16), adalah sebagai berikut :

1. Anak pada masa praoperasional, belajar anak melalui pengalaman konkret dandengan orientasi tujuan sesaat.
2. Anak suka menyebutkan nama-nama benda yang ada disekitarnya dan mendefinisikan kata-kata.
3. Anak belajar melalui bahasa lisan karena pada masa ini anak berkembangpesat.
4. Pada tahap ini anak memerlukan struktur kegiatan yang jelas dan intruksispesifik.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa tahap perkembangan motorik kasar anak adalah suatu proses perkembangan yang berlangsung secara berkesinambungan sesuai dengan kematangan biologis anak. Model permainan halang rintang yang dibuat berpatokan pada tahapan perkembangan motorik anak usia 5-6 tahun. Pengadopsian ini bertujuan agar pengembangan model permainan halang rintang untuk meningkatkan motorik kasar yang dilakukan sesuai dengan tahapan perkembangan anak sehingga dalam proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran tidak membebani anak terlalu berat.

d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar Anak.

Beberapa peneliti menyatakan bahwa terdapat faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak. Hondt, dkk (2011: 562) menyatakan bahwa kelebihan berat badan dan obesitas menjadi aktif secara fisik dapat mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak dalam melakukan aktivitas bergerak. Sudjiono (2009:28) menyatakan bahwa sistem syaraf merupakan faktor utama dalam efektivitas penggunaan gerak anak. selain itu, Faktor lingkungan juga mempengaruhi pengembangan kemampuan gerak motorik kasar, motivasi untuk bergerak mungkin karena adanya stimulasi dari lingkungan, misalnya melihat benda atau mainan yang menarik maka seseorang akan bergerak menuju kearah benda. Selain faktor tersebut, Kamtini (2005:28) juga menyatakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi pada proses perkembangan motorik kasar anak usia dini antara lain: kematangan, gizi, obesitas (kelebihan berat badan), jenis kelamin, latihan, motivasi, pengalaman, urutan perkembangan.

1. Kematangan

Kemampuan anak melakukan gerakan motorik sangat ditentukan oleh kematangan syaraf yang mengatur gerakan tersebut.

2. Gizi

Anak yang mendapatkan asupan gizi yang baik, maka secara kondisi fisik anak juga akan memiliki kondisi yang baik, sehingga dapat bergerak dan beraktifitas secara aktif dalam menggunakan anggota tubuhnya.

3. Obesitas (kelebihan berat badan)

Ada banyak factor yang dapat memicu obesitas, salah satunya adalah factor keturunan. Jika anak malas bergerak maka lemak akan tertimbun dan membuat tubuh menjadi gemuk. Anak yang mengalami obesitas umumnya memiliki rasa percaya diri yang rendah. Cara terbaik adalah dengan mengatur pola makan anak dan rajin olah raga.

4. Jenis kelamin

Perbedaan jenis kelamin akan tampak dalam berbagai kegiatan pada usia 2-5 tahun, umumnya anak perempuan lebih pada keterampilan keseimbangan tubuh seperti lompat tali sedangkan pada anak laki-laki lebih pada keterampilan melempar, menangkap, menendang, setelah usia 5 tahun kemampuan gerak anak laki-laki dan perempuan saling menyusul.

5. Latihan

Untuk mengembangkan keterampilan motorik anak perlu dilakukan latihan dan bimbingan dari orang tua dan guru.

6. Motivasi

Dengan memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan berbagai kegiatan motorik kasarserta menyediakan berbagai sarana yang dibutuhkan anak.

7. Pengalaman

Pengalaman gerak merupakan dasar bagi pengalaman berikutnya. Pemberian platihan dan pengalaman yang membangkitkan rasa senang pada anak.

8. Urutan perkembangan

Proses perkembangan fisik manusia berlangsung berurutan, dari gerakan yang belum terarah kepada yang lebih terarah kemudian sampai mampu menggabungkan gerakan yang berlawanan dengan koordinasi gerakan yang baik.

Perkembangan motorik kasar berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak. Sehingga, setiap gerakan sesederhana apapun, adalah merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak. Terdapat berbagai faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan fisik anak, baik yang berasal dari dalam dirinya (bersifat bawaan) maupun yang berasal dari luar dirinya. Beberapa faktor yang berpengaruh terhadap laju perkembangan motorik kasar anak antara lain (Hurlock, 1978: 154):

- a) Faktor Genetik. Sebagaimana aspek-aspek perkembangan lainnya, perkembangan fisik juga merupakan hasil dari interaksi berkelanjutan dan kompleks dari faktor-faktor genetik dan lingkungan. Apabila anak memiliki pola makan yang baik dan kesehatannya terjaga maka tinggi badan serta tingkat pertumbuhan fisiknya (ditentukan oleh usia rangka tubuh dan waktu pertama munculnya menstruasi) akan lebih banyak ditentukan oleh faktor genetik.
- b) Lingkungan, kondisi lingkungan yang kurang menyenangkan pada awal kehidupan sebelum lahir atau sesudah lahir dapat berdampak pada motorik kasar anak yang menjadi tidak aktif dan lambat. Selanjutnya jika kondisi lingkungan sebelum lahir ataupun setelah lahir menyenangkan maka laju

perkembangan motorik kasar anak mampu untuk lebih aktif serta cepat. Menciptakan lingkungan yang kondusif yaitu lingkungan yang memiliki peralatan, fasilitas, sarana serta prasarana memadai. Selanjutnya perkembangan anak dapat berkembang secara optimal.

- c) Kesulitan untuk melahirkan atau mengalami kendala ketika melahirkan yaitu dengan menggunakan bantuan alat sehingga anak mengalami kerusakan pada otak yang nantinya dapat memperlambat laju perkembangan motorik kasar anak.
- d) Nutrisi atau gizi. Nutrisi merupakan faktor yang penting pada tiap tahap pertumbuhan, terutama pada masa 2 tahun pertama kehidupan anak karena otak dan tubuhnya sedang tumbuh sangat pesat. Kebutuhan energi anak dua kali lipat dibandingkan dengan kebutuhan energi orang dewasa. Sebanyak dua puluh lima persen dari total kalori yang masuk digunakan untuk pertumbuhan, dan anak membutuhkan kalori ekstra agar dapat dengan cepat mengembangkan organ-organ agar tubuh dapat berfungsi dengan baik. Pada masa bayi, makanan yg dibutuhkannya tidak hanya harus terpenuhi secara kuantitas tetapi juga harus tepat. ASI (Air Susu Ibu) merupakan makanan pertama yang paling sesuai dan paling baik bagi bayi.
- c) IQ, anak yang memiliki IQ tinggi akan berdampak pada performa perkembangan yang lebih cepat dibandingkan anak yang memiliki IQ normal maupun rendah.
- f) Dorongan, rangsangan dan kesempatan pada anak dalam mengikuti berbagai kegiatan fisik motorik maka akan tercapai perkembangan fisik motoriknya.

- g) Perlindungan yang diberikan lebih dari orangtua untuk anak dapat mengakibatkan lumpuhnya kesiapan anak untuk mengembangkan motorik kasarnya. Orangtua yang tidak membolehkan anaknya untuk melakukan aktivitas atau kegiatan yang berhubungan dengan fisik motorik.
- h) Kelahiran yang belum waktunya atau dilahirkan secara prematur dapat berdampak pada perkembangan motorik kasarnya karena waktu lahir berada dibawah tingkat perkembangan bayi yang lahir sesuai dengan waktunya.
- i) Gangguan fisik, anak berkebutuhan khusus dapat pula memperlambat perkembangan motorik kasar anak. memiliki kekurangan fisik dapat menjadikan perkembangan motorik anak terganggu.

Berdasarkan beberapa faktor di atas, dapat dibagi ke dalam dua bagian besar yang menjadi faktor perkembangan motorik kasar anak yaitu faktor internal yang berarti merupakan bagian dari dalam diri anak seperti kematangan, gizi, jenis kelamin dan urutan perkembangan. Selanjutnya faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri anak seperti obesitas, latihan, motivasi dan pengalaman.

e. Tujuan dan Fungsi Motorik Kasar Anak

Pembelajaran motorik atau pembelajaran gerak merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia. Rahyubi (2012: 2010) menyatakan dengan pembelajaran gerak yang terancang dan terpola dengan baik, seseorang diharapkan mampu menguasai pembelajaran gerak secara memuaskan dan berdaya guna. Fungsi keterampilan motorik yaitu: (1) keterampilan bantu sosial (social-help), (2) keterampilan bantu diri sendiri (self-help), (3) keterampilan melalui permainan, (4) keterampilan sekolah (Hurlock, 1978: 163).

a. Keterampilan bantu sosial (social-help)

Keterampilan ini perlu diperoleh anak untuk menjadi anggota kelompok sosial agar dapat diterima di lingkungannya seperti dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat. Contoh dalam lingkungan keluarga yaitu saat anak dapat membantu pekerjaan rumah.

b. Keterampilan bantu diri sendiri (self-help)

Pada keterampilan ini, motorik perlu dipelajari anak untuk dapat mencapai pada kemandirian. Kemandirian ini dilakukan agar segala sesuatu pada diri anak mampu atau dapat dilakukannya dengan sendiri, contohnya pada keterampilan pada saat makan, memakai pakaian, dan merawat diri sendiri. Keterampilan ini dilakukan agar anak dapat menggunakan dalam kehidupan sendiri.

c. Keterampilan melalui permainan

Bermain merupakan dunia anak, untuk itu keterampilan ini perlu untuk anak dalam menikmati saat berada di kegiatan berkelompok atau diluar kelompok sebaya. Contohnya melalui permainan lempar bola, dan permainan bola.

d. Keterampilan di Sekolah

Memasuki dunia sekolah adalah awal anak untuk mampu menggunakan motoriknya, karena dalam memperkenalkan dunia sekolah untuk mendekati dengan anak, sekolah memerlukan kegiatan motorik seperti menari, berenang dan kegiatan senam. Dalam prakteknya, ketika anak banyak melkaukan kegiatan keterampilan maka akan diperoleh hasil yang baik dalam penyesuaian sosial dan prestasi yang dilakukan oleh anak.

Perkembangan motorik saat usia dini perlu untuk dilatih karena tubuh anak yang masih lentur dan mudah untuk dilatih kepada anak. Hurlock (1978: 156) menyebutkan sebagai berikut yaitu:

- 1) Anak usia dini memiliki kelenturan tubuh sehingga anak dapat lebih mudah dalam mempelajari berbagai kegiatan motorik.
- 2) Pemahaman anak dalam keterampilan memang baru sedikit, sehingga dapat dilatih dengan mudah melalui berbagai latihan keterampilan yang lain.
- 3) Pada masa ini, anak dalam masa ingin mencoba dan ingin tahu sesuatu hal yang baru untuk itu perlunya motivasi dapat mengantarkan anak dalam mempelajari keterampilan pada anak.
- 4) Anak dalam tahap senang mengulangi berbagai aktivitas yang menggunakan otot sampai terampil.
- 5) Dunia anak akan lebih banyak dihabiskan dengan bermain untuk itu anak memiliki waktu lebih banyak dalam mengembangkan keterampilan dari kegiatan motorik.

Berdasarkan tujuan dan fungsi perkembangan motorik pada anak yaitu agar anak mampu untuk menguasai keterampilan sehingga dapat digunakan dalam memainkan berbagai peran pada lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Anak akan lebih mudah dalam menyerap dan menguasai keterampilan yang dipelajari olehnya dan penguasaan keterampilan motorik yang baik bisa didayagunakan untuk meraih prestasi yang dalam bidang olahraga, seni, musik, duniakerja yang beragam dan profesi lain.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari kata Latin yang artinya adalah “antara” kata ini mengacu pada sesuatu yang membawa informasi antara pengirim pesan kemudian kepada penerima pesan. Heincih (1996: 8) menyatakan bahwa media adalah saluran komunikasi. Media pembelajaran merupakan bahan, alat atau teknik yang

digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna. Media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan sebuah data yang menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi (Azhar Arsyad, 2002: 15- 16).

Rowntree (1982: 168) mengemukakan fungsi dari media yaitu membangkitkan motivasi belajar, mengulang apa yang telah dipelajari, menyediakan stimulus belajar, mengaktifkan respon murid, memberikan balikan dengan cepat/ segera dan menggalakkan latihan yang serasi. Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar yaitu dapat memperjelas sebuah penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Kedudukan media dalam dunia pengajaran yaitu terletak pada komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan proses interaksi antara guru dan siswa dengan lingkungan belajarnya. Oleh sebab itu, fungsi utama dari media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode belajar yang diterapkan guru.

Dari beberapa pendapat diatas, amka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah metode, alat, atau teknik yang digunakan guru untuk mengkomunikasikan sebuah informasi yang akan disampaikan ke anak didiknya. Tujuan dari media pembelajaran yakni agar informasi tentang permainan halang ritang yang hendak disampaikan dapat diterima dengan baik dan turut meningkatkan interaksi yang digunakan guru dan anak.

b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Rudy Bretz (dalam Arif S. Sadiman, 2009: 20) mengidentifikasi ciri utama sebuah media menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual, dan gerak. Di samping itu, Brezt mengklasifikasikan media menjadi delapan klasifikasi, antara lain: 1) media audio visual gerak, 2) media audio visual diam, 3) media audio semi-gerak, 4) media visual gerak, 5) media visual diam, 6) media semi-gerak, 7) media audio, dan 8) media cetak.

Azhar Arsyad (2002: 29) menyatakan bahwa media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat kelompok, yaitu 1) media hasil teknologi cetak, 2) media hasil teknologi audio-visual, 3) media hasil teknologi berdasarkan komputer, dan 4) media hasil gabungan dari teknologi cetak dan komputer. Gagne & Briggs dalam Arsyad (2002: 4) mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, antara lain: buku, tape-recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

c. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Proses pembelajaran hendaknya seorang guru dalam menggunakan media pembelajaran harus sesuai agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Menurut Azhar Arsyad (2006: 75- 76).kriteris pemilihan media pembelajaran yang layak harus memperhatikan beberapa hal, antara lain:

1. Media yang digunakan harus sesuai dengan hasil yang ingin dicapai. Media yang dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

2. Isi dari media harus tepat untuk mendukung materi pelajaran, agar dapat membantu proses pembelajaran yang efektif, media harus sesuai dan selaras dengan kebutuhan pembelajaran dan kemampuan siswa.
3. Media sebaiknya praktis, luwes dan bertahan. Kriteria ini akan menuntut para guru untuk memilih media yang ada yang mudah diperoleh, atau mudah dibuat guru. media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimana pun dan kapan pun.
4. Guru terampil menggunakan media tersebut. Ini merupakan salah satu kriteria utama, apapun media yang digunakan guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat dari media ditentukan oleh guru ketika menggunakannya.
5. Pengelompokkan sasaran. Media yang layak dan efektif untuk sebuah kelompok kecil atau perorangan, belum tentu menjadi efektif jika digunakan dalam sebuah kelompok besar.
6. Mutu teknis. Pengembangan visual harus memenuhi persyaratan teknis tertentu, misalnya pada sebuah slide informasi utama yang disampaikan tidak boleh merasa terganggu dengan elemen latar belakang.

Keberhasilan penggunaan sebuah media pembelajaran tergantung dari beberapa faktor, seperti proses kognitif juga motivasi belajar siswa. Oleh karena itu para ahli mengajukan prinsip-prinsip kelayakan media pembelajaran sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang efektif, prinsipnya antara lain:

1. Proses pembelajaran menjadi menyenangkan

Dalam menciptakan proses pembelajaran menjadi menyenangkan ada tiga unsur yang perlu diperhatikan, pertama yaitu menantang atau menyajikan tujuan yang disesuaikan tingkat kemampuan anak. kedua yaitu dapat menarik minat anak secara emosional, dan yang ketiga menimbulkan rasa ingin tahu anak ketika memahami suatu pembelajaran.

2. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Membuat media pembelajaran yang dapat digunakan anak dengan mudah, akan membuat anak lebih tertarik dan dapat membuat anak berperan aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

3. Tersedia umpan balik

Media pembelajaran yang baik, seharusnya tersedia umpan yang mampu dipahami anak dengan mudah, sehingga jika terdapat kesalahan yang dikerjakan anak dapat dengan segera diketahui dan dipahami. Media pembelajaran yang menyediakan umpan balik dapat meningkatkan motivasi pada diri anak, dengan menginformasikan hasil yang telah didapat oleh siswa saat mengerjakan (Azhar Arsyad, 2006: 166).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat prinsip dalam pemilihan media yang akan digunakan yaitu harus berdasarkan tujuan, tingkat pencapaian perkembangan anak, serta sesuai dengan situasi dan kondisi. Kemudian media yang digunakan harus sesuai dengan hasil yang ingin dicapai, isi media yang digunakan harus tepat untuk mendukung materi pelajaran, media sebaiknya praktis, luwes dan bertahan, serta guru juga harus terampil dalam menggunakan media tersebut, pengelompokkan sasaran, dan mutu teknis media. Sedangkan prinsip kelayakan media permainan halang rintang ini dilihat dari proses pembelajaran yang interaktif, dan tersedianya umpan balik.

d. Kriteria Penilaian Kualitas Media Pembelajaran

Terdapat beberapa pendapat yang memaparkan tentang kriteria kualitas media pembelajaran salah satunya yaitu diungkapkan oleh Walker & Hess (Azhar Arsyad, 2011: 175-176), yang menyatakan bahwa untuk mengetahui kualitas sebuah media hasil teknologi cetak maupun audio-visual dalam pembelajaran harus melihat kriteria berikut:

- a. Kualitas materi dan tujuan, meliputi: ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, daya tarik, kewajiban, dan kesesuaian dengan situasi siswa.
- b. Kualitas pembelajaran, meliputi: memberikan kesempatan belajar pada siswa, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksionalnya, hubungan dengan program pengajaran lainnya, kualitas tes serta penilainya, dapat memberi dampak bagi siswa maupun bagi guru.
- c. Kualitas teknis, meliputi: keterbacaan, kemudahan dalam menggunakannya, kualitas tampilan/tayangan, kualitas penanganan respon siswa, kualitas pengelolaan programnya, kualitas dari pendokumentasian, dan kualitas teknis lain yang lebih spesifik.

Selain itu, Sleeman & Cobun (1979: 95) menyatakan bahwa dalam pemilihan media hendaknya (1) menunjang tujuan instruksional yang telah disusun, 2) valid/ shahih yaitu media yang digunakan dapat mencapai suatu hasil belajar dan efektif, 3) kelihatan jelas, tepat dan adanya penjelasan yang berarti sehingga media yang digunakan dapat memberikan kemampuan persepsi dan pengertian yang dimaksud, 4) suara media sorot/ rekaman sesuai dengan aslinya, tepat juga bebas dari gangguan, 5) memberikan respon secara terbuka dari siswa, 6) pemilihan media harus sejalan dengan program yang akan dibuat, 7) media efektif, relevan, dapat diterima dan dapat menghubungkan kebutuhan siswa terhadap pengalaman siswa, 8) media sesuai dengan waktu yang tersedia, 9) media disesuaikan dengan karakter siswa, 10) media yang dipilih adalah media

yang tidak mudah rusak dan media mudah diperbaiki, 11) media disesuaikan dengan nilai praktis dari media tersebut, 12) media disesuaikan dengan ketersediaan media yang akan digunakan tersebut, dan 13) mempertimbangkan produksi media tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam kriteria penilaian media pembelajaran dilihat dari beberapa aspek, antara lain kualitas isi dan tujuannya, kualitas pembelajarannya, dan kualitas teknis. Kualitas media hasil teknologi cetak (buku panduan pelaksanaan) maupun audio-visual (video pembelajaran) dalam proses pengembangan model permainan halang rintang pada anak TK Kelompok B harus melihat kriteria kualitas materi dan tujuan, kualitas pembelajaran, dan kualitas teknis.

A. Keunggulan Pengembangan Model Permainan Halang Rintang

Permainan halang rintang merupakan suatu kegiatan berlari melintasi rintangan yang dilakukan di dalam terbuka. Permainan ini bertujuan untuk memberikan kegiatan yang menarik menantang dalam rangka memenuhi rasa ingin tahu, mencoba hal-hal baru dalam mencari pengalaman. Hal yang dapat dipelajari dari permainan halang rintang ini yaitu anak dapat memahami serta menguasai kombinasi gerak lari dan lompat dengan berbagai jarak. Kemudian anak dapat mempraktikkan gerak lompat ke depan dan ke atas serta melatih kekuatan tungkai.

Permainan halang rintang yang bervariasi akan membuat anak merasa senang dan antusias serta bebas bergerak dalam melakukannya. Dalam permainan halang rintang ini juga bisa mengganti rintangan atau tantangannya dengan sesuka

hati, asalkan tidak membahayakan anak. Selain itu, dengan mengganti rintangan atau tantangan tersebut dapat memberikan efek yang menyenangkan bagi anak dan dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak dalam kemampuan berjalan, berlari, dan melompat, sehingga anak tidak mengalami kebosanan.

Kegiatan permainan halang rintang yang ada saat ini hanya berupa lari melewati rintangan tanpa ada konsep kegiatan yang terstruktur. Tujuan dari pengembangan model permainan halang rintang yaitu untuk melatih beberapa kemampuan motorik kasar meliputi kecepatan, kelincahan, keseimbangan, power, dan koordinasi. Berbagai kemampuan tersebut merupakan komponen penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak di masa yang akan datang

Sejalan dengan uraian di atas pengembangan model permainan halang rintang adalah sebuah permainan melibatkan aktivitas fisik yang konsep permainannya sudah dimodifikasi, disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Permainan halang rintang dikembangkan dengan memperhatikan kebutuhan dasar anak yaitu bermain sehingga akan menyenangkan bagi anak. Elkind (2008: 5), menyatakan bahwa permainan dengan aturan merupakan pilihan yang baik bagi anak. Permainan dengan aturan seperti permainan halang rintang dapat membantu anak belajar untuk mengembangkan strategi dan mengambil resiko. Selain itu dalam permainan anak-anak mengembangkan kemampuan motorik kasarnya serta mendapatkan pengalaman sosial karena anak banyak berinteraksi dengan teman. Permainan halang rintang, memiliki aturan-aturan yang sebelumnya disepakati bersama oleh seluruh anak yang bermain, sehingga dapat menimbulkan rasa saling menghargai

dan bersabar untuk menunggu giliran main karena anak membuat dan menyepakati peraturan yang telah disepakati bersama sebelumnya.

Tabel 1. Perbedaan Permainan Halang Rintang dan Pengembangan Model Permainan Halang Rintang

Komponen	Permainan Halang Rintang	Pengembangan Model Permainan Halang Rintang
Sintaks	Langkah-langkah terstruktur tidak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat langkah-langkah (prapemanasan, pemanasan, kegiatan inti, dan pendinginan. 2. Menggunakan Teknik Sirkuit (terdiri dari 5 pos kegiatan) 3. Dalam setiap pos memiliki tujuan untuk meningkatkan motorik kasar yang berbeda-beda
<i>Social system</i>	Bermain kelompok	Kegiatan pembelajaran dilakukan secara individu untuk melihat kemampuan setiap anak
<i>Support system</i>	Material apapun yang dapat membuat suatu rintangan untuk dilewati	<ol style="list-style-type: none"> 1. Alat dan bahan disesuaikan dengan usia anak 2. Buku panduan 3. Video pelaksanaan

B. Kajian Penelitian yang Relevan

5. Penelitian yang dilakukan oleh Jacob Sattelmair and John J. Ratey pada tahun 2014 dengan judul *physically active play and gros motor skills*. Penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas fisik yang dilakukan dengan berbagai gerakan akan membantu anak dalam menanamkan pola prilaku yang sehat. Dari studi kasus yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pendidikan jasmani yang berkualitas untuk setiap siswa di Amerika akan sangat membantu mendorong kesehatan dan mengurangi obesitas pada anak. sejalan dengan peneltian yang saya buat yaitu dengan adanya permainan halang rintang yang banyak

menggunakan aktivitas fisik dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Ian Alvian Riyanto pada tahun 2017 dengan judul pengembangan model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan. Penelitian ini menghasilkan model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan, yang berisikan delapan aktivitas permainan diantaranya (1) *Korero Kiri*, (2) *Half and half Relay's*, (3) *Rob the Nest*, (4) *Mousetrap*, (5) *Catching with a Partner*, (6) *Shuttle Passes*, (8) *Moving Target*, (9) *Wandering Ball*. Produk hasil penelitian pengembangan berupa buku panduan dan dilengkapi video pembelajaran.
7. Penelitian yang dilakukan oleh Elsa Desmira Saeful (2016) dengan judul hubungan permainan halang rintang dengan kemampuan motorik kasar anak di TK AR-RAHMAN Bandarlampung. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara permainan halang rintang dengan kemampuan motorik kasar anak sebesar 0,797.

C. Kerangka Pikir

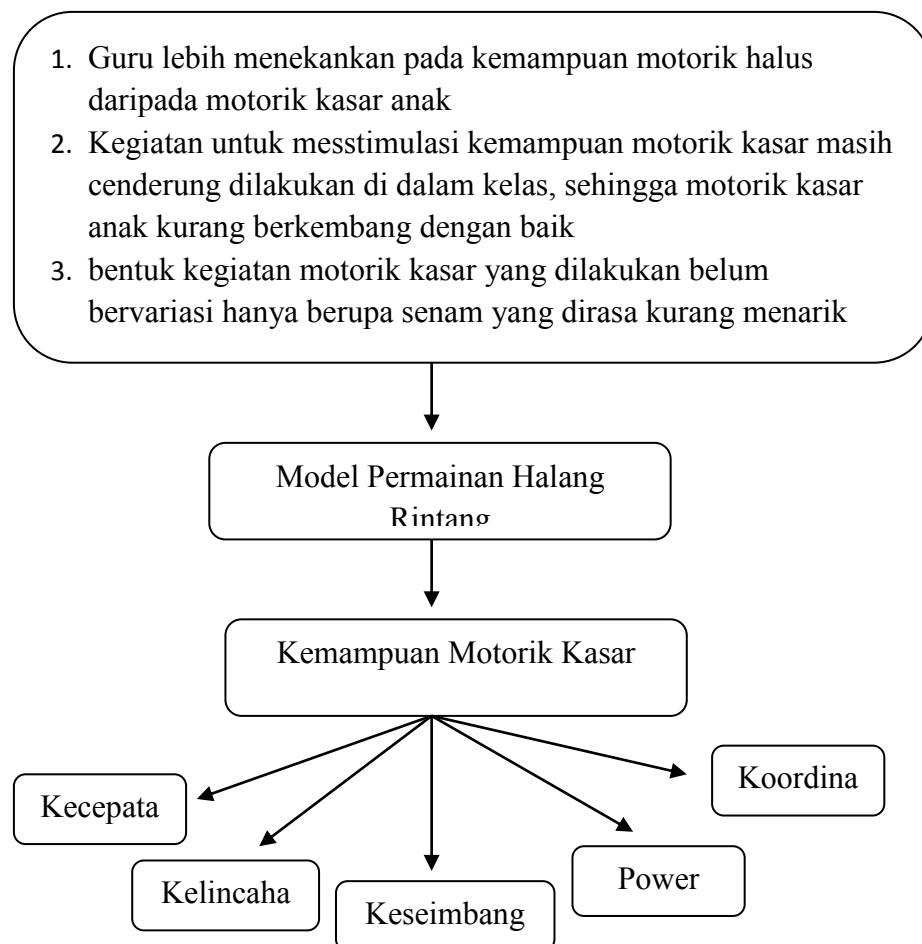
Anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-8 tahun, pada usia tersebut anak berada pada masa emas atau *golden age* dan masa peka. Pada masa tersebut anak sapat menyerap dengan mudah pengetahuan yang ada dilingkungan sekitar. Selain itu potensi dan kecerdasan anak harus dioptimalkan, karena masanya yang sangat singkat dan kritis. Selanjutnya perlu adanya perhatian khusus dalam menstimulus semua aspek perkembangan anak dengan baik.

Salah satu aspek perkembangan anak yang sangat penting adalah fisik motorik. Fisik motorik terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Pada perkembangan anak usia dini kemampuan motorik kasar akan berkembang terlebih dahulu sebelum kemampuan motorik halus. Anak terlebih dahulu harus distimulus kemampuan motorik kasarnya untuk mempersiapkan anak terampil dalam menggunakan kemampuan motorik halus. Komponen kemampuan motorik kasar yang meliputi koordinasi, keseimbangan, kecepatan, kelincihan, dan kekuatan memerlukan stimulasi yang tepat. Stimulasi kemampuan motorik kasar harus dilakukan melalui kegiatan bermain. Salah satu bentuk kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak adalah melalui permainan halang rintang.

Selanjutnya fakta yang terlihat di lapangan aspek fisik motorik khususnya pada kemampuan motorik kasar anak di beberapa TK masih kurang berkembang secara optimal. Adapun permasalahan yang terjadi diantaranya yaitu: (1) guru lebih menekankan pada kemampuan motorik halus daripada motorik kasar anak, (2) kegiatan untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar masih cenderung dilakukan di dalam kelas, sehingga motorik kasar anak kurang berkembang dengan baik, (3) bentuk kegiatan motorik kasar yang dilakukan belum bervariasi hanya berupa senam yang dirasa kurang menarik bagi anak.

Melalui pengembangan model permainan halang rintang ini menjadikan salah satu variasi baru bagi pendidik dalam meningkatkan motorik kasar anak. melalui permainan halang rintang yang dikemas secara menarik dan dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Serangkaian bentuk kegiatan

permainan halang rintang disesuaikan dengan tingkat pencapaian perkembangan anak dan kegiatan setiap pos dirancang agar perkembangan motorik cepat terstimulasi. Permainan halang rintang merupakan serangkaian permainan yang terdiri dari beberapa pos kegiatan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Permainan halang rintang terdiri dari 5 pos kegiatan yang setiap posnya dapat menstimulus kemampuan motorik kasar seperti kecepatan, kelincahan, keseimbangan, power, dan koordinasi. Berikut ini merupakan gambaran dari kerangka pikir sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir

E.Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kerangka pikir di atas, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apa sajakah hal-hal yang dibutuhkan dalam mengembangkan model permainan halang rintang untuk meningkatkan motorik kasar anak TK kelompok B?
 - a. Apa saja permasalahan yang ditemukan dilapangan mengenai kemampuan motorik kasar anak TK kelompok B?
 - b. Bagaimana rencana dan solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak TK kelompok B?
2. Bagaimana desain dari pengembangan model permainan halang rintang untuk meningkatkan motorik kasar anak TK kelompok B?
 - a. Bagaimana media yang digunakan dalam pengembangan model permainan halang rintang untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak TK kelompok B?
 - b. Bagaimana langkah-langkah yang digunakan dalam model permainan halang rintang untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak TK kelompok B?
 - c. Dimana tempat dilaksanakannya model permainan halang rintang untuk meningkatkan motorik kasar anak TK kelompok B?
 - d. Apa saja alat yang digunakan dalam pengembangan model permainan halang rintang untuk meningkatkan motorik kasar anak TK kelompok B?

3. Bagaimana efektivitas pengembangan model permainan halang rintang untuk meningkatkan motorik kasar anak TK kelompok B?