

BAB II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Perkembangan Motorik pada Anak Usia Dini

a. Pengertian Perkembangan Motorik

Terjadinya perubahan kematangan perkembangan motorik pada anak usia dini merupakan sebuah proses aktif dari seorang individu. Jadi kematangan tersebut banyak dipengaruhi oleh keaktifan anak, sehingga motorik anak lambat laun akan berkembang dengan baik. Perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf dan otot yang terkoordinasi (Hurlock 1978 : 150). Sedangkan menurut Sukanti (2000: 15) perkembangan motorik adalah suatu proses kemasakan suatu gerak yang langsung melibatkan otot-otot untuk bergerak dan proses pnsyarafan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan tubuhnya.

“Perkembangan motorik bukanlah suatu proses yang pasif dimana gen menentukan penyempurnaan untuk keterampilan seiring berjalannya waktu. Tetapi sebaliknya, anak secara aktif membangun keterampilan mencapai tujuan dalam batas yang ditentukan oleh tubuh anak di lingkungannya” (Santrock, 2007:208).

Berdasarkan pendapat tentang pengertian perkembangan motorik di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik adalah proses kematangan fungsi tubuh manusia yang berhubungan dengan penggunaan otot-otot, yang difungsikan untuk bergerak.

b. Tahap Perkembangan Motorik Anak Usia Dini

Ketika baru dilahirkan, fungsi motorik anak sangat lemah dan bahkan belum sepenuhnya dapat digunakan. Lemahnya motorik pada anak terjadi karena ketidak matangan anak dalam memfungsikannya. Seiring meningkatnya usia anak, maka perkembangan motorik anak semakin meningkat dan lebih baik.

“Selama 4 atau 5 tahun pertama kehidupan pascalahir, anak dapat mengendalikan gerakan yang kasar. Gerakan tersebut melibatkan bagian badan yang luas yang digunakan dalam berjalan, berlari, melompat, berenang dan sebagainya. Setelah berumur 5 tahun, terjadi perkembangan yang besar dalam pengendalian koordinasi yang lebih baik yang melibatkan kelompok otot yang lebih kecil yang digunakan untuk menggenggam, melempar, menangkap bola, menulis dan lain sebagainya” (Hurlock, 1978 : 150).

Bayi membangun keterampilan motorik untuk mempersepsi dan bereaksi terhadap lingkungannya. Untuk mengembangkan keterampilan motorik, bayi harus mempersepsikan hal yang memotivasinya bereaksi dan memanfaatkan persepsinya untuk memperhalus gerakanya (Santrock 2007:207).

Perkembangan motorik diawali pada tahap usia rendah atau pada masa bayi. Pada masa ini aktivitas motorik anak sangat sederhana. Hal ini dipengaruhi oleh ketidak matangan perkembangan motorik. Sentuhan adalah indra pertama untuk berkembang dan menjadi dewasa (Papalia & Feldman 2015:146). Sebagai contoh ketika orang dewasa menempelkan jari kepada pipi bayi, bayi tersebut akan reflek menggerakkan kepalanya kearah pipi bayi yang disentuh oleh jari. Disinilah sensor perasa bayi muncul, kemudian menimbulkan gerakan reflek. Reflek bayi yang baru lahir merupakan reaksi alami terhadap stimulus yang mengatur gerakan bayi yang bersifat otomatis di luar kendali bayi. Reflek merupakan reaksi alami terhadap stimulus, yang mengatur gerakan bayi yang

bersifat otomatis tanpa disadari pada bayi normal (gerakan secara spontan). Reflek merupakan mekanisme yang dibawa secara genetik (Santrock 2007 : 208).

Memasuki usia tahun pertama, perkembangan motorik anak telah jauh berkembang dibandingkan dengan masa-masa bayi. Ketika sistem saraf pusat, otot, dan tulang telah siap dan lingkungan menawarkan kesempatan yang tepat untuk melakukan eksplorasi dan praktik, perkembangan motorik anak akan terus berkembang sesuai dengan tahapan perkembangannya. Perkembangan motorik bersifat sangat esensial karena berkontribusi besar bagi perkembangan intelektual. Pada teori perkembangan kognitif Piaget tahap awal yaitu usia 0-2 tahun, anak memasuki tahap sensorimotor (Morrison 2008 : 447). Pada tahap sensorimotor bayi membangun pemahaman mengenai dunia dengan mengkoordinasikan pengalaman sensoris dengan tindakan fisik. Pada tahap ini bayi mengalami kemajuan dari tindakan refles sampai mulai menggunakan pikiran simbolis hingga akhir tahap (Santrock 2007 : 49). Pada usia-usia tahun pertama anak biasanya sudah belajar untuk berjalan. Waktu anak pertama berjalan, dimulai dengan bantuan. Panjang langkah meningkat sampai anak berumur 15 bulan, dan setelah itu baru teratur (Hurlock, 1978 : 153).

Setelah meninggalkan usia tahun pertama, anak mulai memasuki usia anak-anak pertengahan. Biasanya usia ini anak sudah masuk pada tahap usia prasekolah. Kemampuan motorik anak pada usia ini sudah berkembang sangat baik dan memiliki kemajuan yang sangat pesat.

“Kemampuan motorik terus meningkat pada pertengahan masa anak-anak. pada masa ini anak perempuan lebih mahir dalam hal gerakan akurasi, sedangkan anak laki-laki lebih mahir dalam aktivitas yang banyak menggunakan tenaga, dan tidak terlalu kompleks. Pada usia ini

anak sudah bisa meloncat atau memindahkan tubuh dengan meloncat dengan lincah” (Papalia & Feldman, 2014 : 311).

Pada usia prasekolah anak sudah mampu bersosial dengan teman sebayanya sehingga aktivitas anak banyak digunakan untuk bermain sebuah permainan yang sifatnya aktif bergerak. Aktivitas yang semakin tinggi inilah yang membuat kematangan motorik anak semakin meningkat, sehingga anak bisa bergerak dengan lincah dan gesit. Pada usia prasekolah kematangan otot pada anak menghasilkan kemampuan berjalan sehingga anak telah siap belajar meluncur, melompat tinggi, dan melompat jauh (Hurlock 1978 : 155).

“Pada usia prasekolah anak menunjukkan kemajuan yang signifikan. Saat anak berkembang secara fisik, anak memiliki kemampuan yang lebih baik membuat tubuhnya mampu melakukan apa yang diinginkan. Perkembangan otot-otot besar membuat anak dapat mengendarai sepeda rida tiga atau menendang bola. Koordinasi mata dan tangan membantu untuk bisa menggunakan gunting atau penjepit. Hingga anak dengan keterbatasan pun dapat melakukan banyak aktivitas motorik dengan bantuan khusus” (Papalia & Feldman, 2014 : 234).

Berdasarkan pembahasan mengenai perkembangan motorik dapat disimpulkan bahwa tahap perkembangan motorik seorang anak berubah seiring berjalannya usia. Pada tahap bayi tahap perkembangan motoriknya masih sangat begitu sederhana. Ketidak mampuan menggunakan motorik pada tahap bayi dikarenakan ketidakmatangan fungsi motorik. Motorik anak akan lebih berkembang pada tahun-tahun pertama anak, meskipun gerakan motorik masih sederhana namun gerakan ini jauh lebih berkembang dibandingkan dengan masa bayi. Perkembangan motorik ini akan berkembang lebih baik lagi ketika anak masuk pada usia prasekolah dan berlanjut hingga dewasa.

c. Prinsip-prinsip Perkembangan Motorik

Prinsip-prinsip perkembangan motorik anak usia dini merupakan sebuah pernyataan fundamental tentang perkembangan motorik anak usia dini. Prinsip ini bisa dijadikan sebuah pedoman dalam melaksanakan praktek terkait bidang tersebut. Terdapat beberapa tokoh yang mengemukakan prinsip tentang perkembangan motorik pada anak usia dini. Hurlock (1978 : 151) mengemukakan 5 prinsip dalam perkembangan motorik anak, yaitu, (1) perkembangan motorik bergantung pada kematangan otot dan syaraf, (2) belajar keterampilan motorik tidak terjadi sebelum anak matang, (3) perkembangan motorik mengikuti pola yang dapat diramalkan, (4) dimungkinkan menentukan norma perkembangan motorik, (5) perbedaan individu dalam laju perkembangan motorik.

Perkembangan motorik berlangsung secara bertahap. Perkembangan ini membentuk suatu urutan dari satu tahap ke tahap lainnya. berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa dalam perkembangan motorik terdapat satu titik perkembangan utama untuk menopang perkembangan lainnya. Misalnya sistem koordinasi motorik berawal dari koordinasi otot kasar kemudian diikuti oleh perkembangan otot kecil. Sejalan dengan hal tersebut, Morrison (2008 : 450) mengemukakan prinsip dalam perkembangan motorik dari bagian satu kebagian lain secara berurutan. prinsip-prinsip tersebut adalah, (1) perkembangan motorik jalan berurutan, (2) pematangan sistem motorik bergerak maju dari koordinasi motorik kasar (besar) menuju halus (kecil), (3) perkembangan motorik muncul dari *cephalo* hingga *caudal*, (4) Perkembangan motorik bergerak dari *proksimal* (yaitu garis tengah, atau pusat tubuh) menuju *distal* (yaitu anggota tubuh).

Berkaitan dengan desain pengembangan dalam penelitian ini, prinsip yang diutamakan untuk diperhatikan adalah prinsip dari Hurlock yaitu, (1) perkembangan motorik bergantung pada kematangan otot dan syaraf, (2) belajar keterampilan motorik tidak terjadi sebelum anak matang, (3) terdapat perbedaan individu dalam laju perkembangan motorik. Adapun prinsip yang dikemukakan oleh Morison hal yang perlu diperhatikan adalah sebuah pemahaman bahwa proses pematangan motorik pada anak berjalan secara berurutan, sehingga dalam praktek penelitian ini harus melihat tugas perkembangan motorik anak.

d. Pembagian Motorik

Keterampilan motorik pada anak usia dini meliputi dua hal, yaitu motorik halus dan motorik kasar. Motorik halus merupakan gerakan yang melibatkan otot-otot kecil pada tubuh. Keterampilan motorik halus merupakan keterampilan fisik yang melibatkan otot-otot kecil dan koordinasi mata-tangan (Papalia dan Feldman 2015 : 139). Contoh dari keterampilan motorik halus yaitu memegang, menulis, menggunting dan sebagainya yang biasanya melibatkan penggunaan jari tangan dan tidak memerlukan tenaga yang besar. Kegiatan pada keterampilan motorik halus tidak terlalu banyak menguras tenaga, namun gerakan yang halus ini memerlukan koordinasi yang cermat serta teliti (Susanto 2011 : 164).

Motorik halus berbeda dengan motorik kasar. Jika motorik halus dalam kerjanya melibatkan otot-otot kecil, maka motorik kasar dalam kerjanya melibatkan otot-otot besar. Dalam penggunaannya biasanya memerlukan banyak tenaga. Motorik kasar adalah gerakan-gerakan sebagian anggota tubuh atau seluruh anggota tubuh yang menggunakan otot-otot besar yang dipengaruhi oleh

kematangan diri seseorang (Decaprio, 2013 : 18). Motorik kasar adalah suatu gerakan yang muncul atau terjadi yang diakibatkan oleh kemampuan mengontrol otot-otot besar anak (Hildayani dkk, 2014 : 3.6).

2. Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini.

a. Pengertian Motorik Kasar

Perkembangan motorik kasar sangat dibutuhkan anak untuk mendukung potensi-potensi anak. Motorik kasar sendiri dapat diartikan sebagai kegiatan atau gerakan yang melibatkan otot-otot besar. Motorik kasar merupakan keterampilan fisik yang melibatkan otot-otot yang besar (Papalia & Feldman, 2015 : 234). Dapat diartikan pula bahwa hampir semua gerakan manusia yang melibatkan otot-otot besar merupakan gerak motorik kasar. Motorik kasar adalah gerakan-gerakan sebagian anggota tubuh atau seluruh anggota tubuh yang menggunakan otot-otot besar yang dipengaruhi oleh kematangan diri seseorang (Decaprio, 2013 : 18). Sejalan dengan hal tersebut, Hildayani, dkk (2014 : 3.6) menyatakan bahwa motorik kasar adalah suatu gerakan yang muncul atau terjadi yang diakibatkan oleh kemampuan mengontrol otot-otot besar anak.

b. Jenis Gerakan Motorik Kasar

Manusia termasuk anak usia dini, memiliki sebuah pola gerakan-gerakan dasar. Gerak dasar adalah pola gerakan yang mendasari suatu gerakan mulai dari kemampuan gerak yang sederhana hingga kemampuan gerak yang rumit. Gerak dasar tersebut harus dimiliki oleh anak agar memiliki landasan untuk mengembangkan kemampuan geraknya. Ada tiga jenis gerakan dasar dalam motorik kasar yang dapat dilakukan oleh anak yaitu kemampuan gerak lokomotor,

non lokomotor dan manipulatif (Suryana, 2016 : 5). Lebih lanjut Gullo (2006 : 130) menjabarkan tentang ke tiga gerak dasar tersebut yaitu, (1) kemampuan lokomotor adalah tubuh diangkat horizontal atau vertikal, (2) nonlokomotor tubuh tetap disatu tempat tetapi bergerak di sekitar axis horizontal atau vertikal juga menyeimbangkan melawan gaya grafitasi, (3) manipulatif adalah gerakan kuat yang melibatkan memberi atau menerima kekuatan dari objek. Sejalan dengan pendapat Gullo, (Sukanti, 2007 : 9) juga menjelaskan tentang ke tiga gerak dasar tersebut yaitu, (1) Kemampuan lokomotor adalah gerakan memindahkan tubuh dari satu tempat ketempat lain atau untuk mengangkat tubuh keatas, (2) nonlokomotor adalah gerakan yang dilakukan ditempat tanpa ada banyak ruang yang memadai, (3) manipulatif gerakan yang lebih banyak melibatkan tangan dan kaki tetapi bagian tubuh yang lain juga dapat digunakan.

Untuk memperjelas tentang gerakan dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif yang telah di jelaskan beberapa tokoh di atas dapat dibuat tabel berupa contoh-contoh dari masing-masing gerakan dasar tersebut yaitu:

Tabel 1. Contoh Gerakan Locomotor, Nonlokomotor dan Manipulatif

Locomotor	Nonlokomotor	Manipulatif
Berjalan	Membungkuk	Melempar
Berlari	Meregang	Menangkap
Meloncat	Memutar	Menendang
Melompat	Mengayun	Menyerang
Melayang	Handstand	Melambung
Meluncur	Memutar tubuh	Memelanting
Berjingkrak	Mendarat	Bergulir
Memanjat	Berhenti	Menggelinding
	Mengelak	Menyepak
	Keseimbangan	

Berdasarkan tentang penjelasan mengenai jenis gerakan motorik kasar tersebut, maka dapat dibuat kesimpulan bahwa jenis gerakan motorik kasar ada 3 yaitu lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif. Ketiga gerakan dasar inilah yang nantinya akan berkembang menjadi gerakan-gerakan yang lebih rumit. Gerakan lokomotor dapat diartikan sebagai gerakan yang berpindah, sedangkan gerakan nonlokomotor adalah gerakan yang dilakukan ditempat tanpa adanya sebuah gerak perpindahan, sedangkan gerakan manipulatif adalah gerakan yang lebih banyak melibatkan tangan dan kaki tetapi bagian tubuh yang lain juga ikut digunakan. Berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan, maka ketiga gerakan dasar inilah yang nantinya juga akan digunakan sebagai pedoman dalam merancang model pembelajaran motorik kasar berbasis bermain beresiko.

c. Unsur-unsur Keterampilan Motorik Kasar

Perkembangan motorik kasar anak juga bergantung pada unsur-unsur kemampuan motorik kasar. Kemampuan gerak anak dapat berkembang dan meningkat dengan baik apabila unsur-unsur kemampuan motorik kasar diperhatikan dalam menstimulasi perkembangan anak, sehingga perkembangannya dapat berkembang secara optimal. Adapun aktivitas jasmani yang terdapat unsur-unsur kemampuan fisik motorik yang dijelaskan oleh sujiono & sujiono (2010 : 7) yaitu, (1) kekuatan, merupakan kemampuan mengeluarkan tenaga atau kekuatan maksimal dalam waktu yang cepat, (2) Kecepatan, merupakan kemampuan bergerak yang dilakukan dalam waktu cepat dan singkat, (3) Kelenturan, merupakan kemampuan seseorang untuk melakukan aktivitas jasmani dengan gerakan sendi-sendi yang luas dan tidak kaku, (4) Koordinasi

merupakan kemampuan untuk mengintegrasikan sistem motorik yang terpisah dengan modalitas sensorik yang bervariasi kedalam pola gerakan yang efisien, (5) Kelincahan. Merupakan kemampuan gerak merubah arah secara efektif dan cepat tanpa kehilangan keseimbangan, (6) Keseimbangan yaitu kemampuan seseorang untuk mengontrol keja alat tubuh yang bersifat neuromascular atau yang berhubungan dengan alat tubuh, serta untuk menjaga keseimbangan tubuh seseorang saat ditempatkan diberbagai posisi, (7) Ketepatan yaitu kemampuan seseorang untuk menguasai gerakan yang terkontrol terhadap suatu sasaran, (8) Daya tahan yaitu kemampuan seseorang untuk melawan kelelahan yang timbul saat menjalankan aktivitas dalam waktu yang relatif lama.

Berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan, unsur-unsur motorik kasar yang telah dikemukakan oleh sujiono & sujiono (2010 : 7) akan diambil 5 unsur yaitu, (1) daya ledak, dalam aktivitas yang berhubungan dengan daya ledak anak diarahkan untuk melakukan aktivitas melompat, (2) kecepatan, dalam aktivitas yang berhubungan dengan kecepatan, anak diarahkan pada aktifitas berlari, (3) kelincahan, untuk katifitas yang berhubungan dengan kelincahan, anak diarahkan pada aktivitas fisik melompat, (4) keseimbangan, pada aktivitas yang berhubungan dengan keseimbangan, anak diarahkan pada kegiatan yang melatih daya konsentrasi anak ketika berjalan di atas suatu garis lurus, (5) koordinasi, pada kegiatan yang berhubungan dengan koordinasi, anak diarahkan pada aktivitas yang melatih koordinasi mata, tangan dan kaki.

d. Manfaat Motorik Kasar

Pembelajaran motorik kasar di sekolah perlu ditunjukkan kepada kemampuan anak. Setiap anak memiliki tingkat kemampuan motorik kasar yang berbeda, tetapi terdapat manfaat yang sama dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Manfaat motorik kasar yang diterima oleh anak tidak hanya berkaitan dengan kemampuan gerak anak, tetapi juga berdampak positif terhadap aspek lain, misalnya emosi, kesehatan dan lainnya. Menurut Supartini & Wati (2016 : 29) manfaat dari pengembangan motorik kasar untuk anak sebagai berikut yaitu, (1) sebagai alat yang digunakan untuk meningkatkan perkembangan emosional dan sosial anak, (2) melatih anak untuk senang dalam memahami manfaat kesehatan pribadi, (3) sebagai alat untuk memperkuat tubuh anak, (4) sebagai alat untuk meningkatkan kesehatan jasmani, rohani, dan kesehatan anak, (5) Melatih daya berfikir, keterampilan, dan ketangkasan pada anak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik kasar pada anak usia dini memiliki tujuan dan fungsi. Tujuan dan fungsi perkembangan motorik kasar pada anak tersebut sebagai bekal untuk melatih fungsi kematangan motorik kasar pada anak agar berkembang secara optimal.

e. Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Perkembangan postur tubuh merupakan dasar keterampilan motorik dan aktivitas lainnya. Sebagai contoh anak harus dapat mengendalikan kepala untuk menstabilkan pandangan sebelum dapat berjalan. Perlu diingat bahwa setiap tahap perkembangan motorik berlangsung secara bertahap dan tidak langsung dikuasai oleh anak begitu saja. Perkembangan motorik kasar anak tidak langsung dapat

dikuasai oleh anak, tetapi perkembangan motorik anak memiliki tahapan yang berurutan (Decaprio, 2013 : 19). Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi terjadinya ketidaksamaan perkembangan motorik kasar anak. Selama keterlembatan tersebut masih dalam tahap wajar bukan hal yang perlu dikhawatirkan. Kecakapan motorik kasar anak sangat beragam, tergantung pada sumbangan faktor genetik dan kesempatan untuk mempelajari dan mempraktikkan keterampilan motorik tersebut (Papalia & Feldman, 2015 : 234).

Perkembangan satu anak berbeda dengan anak lainnya. Terdapat tahap pencapaian yang semestinya sudah harus dilalui anak pada usia-usia tertentu. Sama dengan perkembangan lainnya, perkembangan motorik kasar pada anak juga memiliki tahap pencapaian tertentu. Berkaitan dengan tahap pencapaian perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, anak sudah memiliki ketangkasan dan kecakapan yang lebih baik jika dibandingkan dengan usia sebelumnya. Pada usia prasekolah anak sudah membuat kemajuan yang besar dalam keterampilan motorik kasar, karena tulang dan ototnya lebih kuat dan kapasitas paru-paru lebih besar sehingga anak bisa melakukan aktivitas motorik kasar lebih baik (Papalia & Feldman, 2015 : 234). Tahap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun masuk pada tahap *rule using*. Tahap *rule using* adalah tahap ketika anak mampu mengaplikasikan keterampilannya dengan mengarahkan gerakannya sesuai dengan tuntutan aturan main atau yang dikehendaki dalam permainan (Sutapa, 2018 : 49).

Terdapat beberapa tahapan pencapaian yang seharusnya sudah dilalui anak pada usia 5-6 tahun. Tahapan tersebut bisa saja distimulasi orang tua ketika di

rumah atau oleh guru ketika di sekolah. Menurut Sujiono, dkk (2012 : 1.15) pencapaian perkembangan motorik kasar anak 5-6 tahun yaitu, (1) berlari dan langsung menendang bola, (2) melompat-lompat dengan kaki bergantian, (3) melambungkan bola dengan satu tangan dan menangkapnya dengan dua tangan, (4) berjalan pada garis yang sudah ditentukan, (5) berjinjit dengan tangan dipinggul, (6) Menyentuh jari kaki tanpa menekuk lutut, (7) Mengayunkan satu kaki ke depan tanpa kehilangan keseimbangan.

Perkembangan fisik dan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun sudah berkembang lebih baik. Keaktifan gerak anak pada usia ini menandakan bahwa fungsi fisik dan koordinasi otot-otot kasar anak sudah sangat baik. Sehingga pada usia 5-6 tahun perkembangan fisik diharapkan dapat dicapai anak semakin meningkat dan lebih sulit. Menurut Montolalu, dkk (2009 : 6.7) kemampuan motorik kasar yang diharapkan untuk anak usia 5-6 tahun adalah, (1) merayap dengan berbagai variasi, (2) merangkak dengan berbagai variasi, (3) berjalan lurus, berjingkat, mengangkat tumit, menyamping, membawa cangkir berisi air, (4) berlari lurus, berjingkat, mengangkat tumit, (5) berjingkat dengan satu atau dua kaki, (6) berjalan di atas papan titian dengan membawa cangkir, berisi air tanpa tumpah, merentangkan tangan, memegang beban di atas kepala atau setiap 3 langkah diselingi jongkok, (7) melompat dengan menggunakan satu atau dua kaki dengan alat atau tanpa alat secara bervariasi, (8) meloncat dari ketinggian 20-50 cm sambil menghadap kearah tertentu.

Anak usia 5-6 tahun memiliki kemampuan yang baik dalam mengendalikan motorik kasar. Berkaitan dengan jarak lompatan, variasi gerakan,

kecepatan berlari dan lain sebagainya anak sudah bisa melakukan dengan baik. Menurut Papalia dan Feldman (2015 : 235) terdapat beberapa tahap pencapaian yang harus dicapai anak pada usia 5 tahun. Pencapaian tersebut yaitu, (1) dapat mulai berbelok, dan berhenti dalam satu permainan, (2) dapat melompat dan berjalan di jarak sekitar 28-36 inci, (3) dapat menuruni tangga dengan kaki bergantian tanpa dibantu, (4) dapat melompat dengan jarak sekitar 16 kaki. Aspek perkembangan motorik untuk anak usia 5-6 tahun juga dinilai ketika anak mampu menggunakan atau memainkan sebuah alat. Pada usia 5-6 tahun aspek motorik kasar yang dikuasai anak yaitu dapat menggunakan berbagai peralatan bermain seperti ayunan, mendaki, memainkan bola, dapat menjaga keseimbangan berjalan di atas balok (Neaum, 2013).

Aspek perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun yang dikemukakan oleh beberapa ahli sebenarnya memiliki kesamaan. Terkadang juga ditemukan perbedaan baik penambahan atau pengurangan aspek perkembangan motorik kasar yang membuatnya terlihat memiliki perbedaan. Menurut Tortella, dkk (2016) aspek perkembangan motorik kasar anak usia 5 tahun antara lain, (1) melempar bola, (2) keseimbangan satu kaki kanan, (3) keseimbangan satu kaki kiri, (4) berbelok dengan keseimbangan, (5) keseimbangan pada papan titian, (6) menggunakan tumit untuk berjalan. Sedangankan penelitian lain dari Aye, dkk, (2018) & Aye, dkk (2017) menyatakan bahwa aspek perkembangan motorik kasar anak usia 5 tahun adalah (1) berlari, (2) berlari kencang, (3) melompat, (4) melompat horizontal, (5) meluncur, (6) memukul bola yang tidak bergerak, (7)

menggiring bola, (8) menangkap bola, (9) menendang bola, (10) melempat bola dengan tinggi, (11) berguling.

Berdasarkan dari pendapat beberapa tokoh, maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik kasar anak dari lahir sampai berumur 6 tahun mengalami peningkatan dan tahapan-tahapan yang berbeda dan semakin bertambah usia peningkatan motorik kasar semakin sempurna dan kompleks. Pertumbuhan pada masing-masing anak juga mengalami perbedaan, terdapat anak yang lebih cepat perkembangan motorik kasarnya, ada pula yang lebih lambat perkembangan motorik kasarnya. Berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan maka perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun yang akan dijadikan fokus dalam penelitian adalah kemampuan anak dalam hal, (1) menyeimbangkan tubuh di atas papan titian (keseimbangan), (2) dapat mulai berbelok, dan berhenti dalam satu permainan (kelincahan), (3) berlari kencang (kecepatan), (4) melompat dengan jarak tertentu (daya ledak), (5) kemampuan mengkoordinasikan mata, tangan, kaki dan anggota tubuh lainnya (koordinasi).

Lima keterampilan motorik kasar anak yang dikembangkan akan dikatakan meningkat jika telah memenuhi kriteria berdasarkan rubrik penilaian. Penilaian pada masing-masing keterampilan motorik kasar anak yang dikembangkan disesuaikan dengan satuan ukur yang relevan dengan masing-masing keterampilan. Satuan ukur tersebut yaitu, (1) penilaian terhadap keseimbangan anak dinilai berdasarkan jumlah terjatuh atau tidaknya anak saat menaiki papan titian. Semakin banyak anak terjatuh maka nilainya semakin rendah atau sedikit. (2) penilaian terhadap kelincahan anak dinilai berdasarkan

kecepatan waktu yang dapat ditempuh anak saat berlari dan merubah anak secara zig-zag. Semakin cepat waktu yang ditempuh maka nilai yang didapat akan semakin baik. (3) peilaian terhadap kecepatan anak dinilai berdasarkan kecepatan waktu yang dapat ditempuh anak saat berlari jarak pendek. Semakin cepat waktu yang diperoleh anak maka nilai yang dihasilkan akan semakin baik. (4) penilaian terhadap daya ledak anak dinilai berdasarkan jarak lompatan yang dapat dihasilkan anak. semakin jauh lompatan anak maka nilai yang dihasilkan semakin baik. (5) koordinasi mata tangan dan kaki dinilai berdasarkan kemampuan anak dalam menangkap suatu objek dalam jumlah tertentu. Semakin banyak objek yang dapat ditangkap anak, maka nilai yang diperoleh akan semakin baik. Anak usia dini merupakan individu yang aktif bergerak.

Terdapat beberapa jenis kegiatan yang dapat digunakan untuk melatih keterampilan motorik kasar anak. Dari berbagai macam kegiatan tersebut, yang paling sering digunakan yaitu kegiatan bermain. Hurlock (1978 : 321) membagi 2 dua macam jenis bermain yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas gerakan tubuh yang melibatkan seluruh indra dan anggota tubuh anak. Melalui bermain aktif, kesenangan anak timbul dari perilakunya sendiri, baik itu dalam bentuk kesenangan berlari atau membuat sesuatu dengan benda yang dapat dibentuk seperti lilin atau cat (Santrock, 2007 : 219-220; Hurlock, 1978 : 328-333). Gerak aktif yang dilakukan anak terkadang mengandung unsur resiko. Kegiatan bermain yang mengandung resiko ini merupakan bagian dari

kegiatan bermain aktif dan cenderung disukai oleh anak usia dini sehingga dapat digunakan untuk menstimulasi keterampilan motorik kasar anak.

3. Bermain Beresiko Pada Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain Beresiko

Bermain merupakan aktivitas yang anak selalu lakukan, bahkan anak dengan keterbatasan fisikpun melakukan kegiatan bermain. Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan (Mayesti, dalam Sujiono 2009 : 144). Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk menimbulkan kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir (Hurlock, 1978 : 103). Ketika melakukan aktivitas bermain anak harus merasa permainan tersebut menyenangkan, bebas dan tanpa batasan sehingga anak merasa senang ketika melakukannya. Bermain adalah seponatan, menyenangkan berfanmaat atau sukarela (Burghardt, 2011 : 15). Bermain diidentifikasi sebagai aktivitas bebas dan sukarela, sumber kegembiraan dan hiburan (Caillois, 2001 : 6). Bermain juga melibatkan peran aktif beberapa paca indra. Rasyid, Mansur & Suratno, (2012 : 64) mengatakan bahwa bermain pada anak usia dini adalah aktivitas fisik dan psikis yang harus melibatkan panca indra.

Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan oleh semua anak dan bersifat universal. Hal ini berarti aktivitas bermain dilakukan dan dibutuhkan oleh anak diseluruh dunia walaupun bentuk dan cara bermainnya berbeda. Bermain merupakan karakteristik yang universal, tidak hanya pada satu kelompok anak-anak tetapi terjadi pada semua anak diseluruh dunia (Goncu & Gaskins, 2006 : 2).

Berdasarkan hal tersebut sudah jelas bahwa bermain juga merupakan suatu hal yang sudah melekat dalam diri anak. Sehingga sudah seharusnya orang dewasa tidak menghalangi atau membatasi ruang bermain anak. Bermain adalah suatu kegiatan yang sudah menjadi khas bagi anak dan berbeda dengan kegiatan lainnya yang dilakukan anak seperti belajar dan bekerja yang selalu mencapai suatu hasil akhir (Sujiono, 2009 : 144). Bermain tidak sekedar mengisi waktu tetapi merupakan kebutuhan anak seperti hanya makan (Soetjiningsih, 1995 : 56). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Viruru (1997 : 124) yang memberikan pernyataan bahwa bermain adalah hak suci anak, dan bermain pula adalah sarana bagi anak untuk belajar. sedangkan Tedjasaputra (2001 : 15) berpendapat bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan kebutuhan yang sudah melekat dalam diri setiap anak.

Anak-anak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain. Anak-anak cenderung menyukai permainan yang memiliki tantangan, dan bahkan berpeluang menimbulkan cedera bagi anak. Banyak anak tertarik pada aktivitas seperti memanjat tinggi, meluncur cepat, dan melakukan keseimbangan yang tidak aman, serta anak seringkali menunjukan sebuah kegiatan yang beresiko secara fisik. Anak-anak seharusnya dapat bermain dengan berani dan berpetualang di lingkungan yang menantang serta propokatif (McMillan, 1930 : 78).

Bermain beresiko merupakan kegiatan bermain yang penuh tantangan dan resiko. Resiko yang ditimbulkan berupa resiko cedera fisik. Bermain beresiko secara umum dapat didefinisikan sebagai bentuk permainan yang mendebarkan dan mengasyikkan dan memiliki resiko cedera fisik (Sandseter, 200). Lebih lanjut

Sandsaster menerangkan bahwa bermain berisiko adalah permainan menegangkan yang melibatkan ketidakpastian dan mencakup enam kategori yaitu, (1) bermain dengan kecepatan, (2) bermain dengan ketinggian, (3) menggunakan alat berbahaya (misalnya, palu, gergaji), (4) di dekat elemen berbahaya (misalnya, api, air), (5) bersifat kasar dan terjatuh saat bermain, dan (6) bermain di mana ada kemungkinan tersesat (Sandseter, 2007). Bermain berisiko memadukan perasaan ketakutan, ketegangan dan kegembiraan yang menjadi satu. Ketika anak melakukan kegiatan bermain ini ketiga perasaan tersebut akan dirasakan. kombinasi kegembiraan dan ketakutan yang menjadi ciri bermain berisiko (Brussoni, Ishikawa, Brunelle & Herrington, 2017).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain berisiko merupakan kebutuhan bawaan anak yang bersifat menyenangkan, bebas, tanpa tekanan, tidak mementingkan hasil akhir, menantang, menegangkan dan berisiko menimbulkan cedera. Oleh karena itu, sudah sepatutnya sebagai orang dewasa tidak melarang atau membatasi ruang bermain anak. Orang dewasa selayaknya memfasilitasi dan mengawasi kegiatan bermain anak, agar anak tetap aman ketika bermain sehingga segala potensi yang dimilikinya dapat berkembang secara optimal.

b. Karakteristik Bermain Berisiko

Karakteristik bermain berisiko selalu berkaitan dengan karakteristik bermain pada anak usia dini. Karakteristik bermain merupakan ciri khusus yang melekat pada sebuah aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak. bermain memiliki karakteristik yang khas sehingga melalui karakteristik tersebut sebuah

kegiatan dikatan sebagai bermaian. Karakteristik dari sebuah kegiatan bermain biasanya tidak lepas dari unsur menyenangkan dan kebebasan. Melalui karekteristik tersebut orang tua atau guru hendaknya dapat memperhatikan, sehingga tidak membatasi ruang bermain anak. Terdapat enam karakteristik kegiatan bermain pada anak yang perlu dipahami oleh stimulator yaitu, (1) bermain muncul dalam diri anak, (2) bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, (3) bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya, (4) bermain harus difokuskan pada proses daripada hasil, (5) bermain harus didominasi oleh pemain, (6) bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain (Jeffree, dkk dalam Sujiono, 2009 : 146).

Karakteristik beramain selalu erat kaitannya dengan beberapa unsur. Unsur tersebut merupakan hal tidak tidak bisa dipisahkan dari kegiatan bermain menurut Rasyid, Mansur & Suratno, (2012 : 72) karakteristik bermain selau berkaitan dengan, (1) tempat bermain. Tempat bermain merupakan hal utama yang ada dalam kegiatan bermaian. Tempat bermain mencakup lingkungan yang dijadikan anak sebagai tempat dilakukannya kegiatan bermain. (2) Model bermain. Ketika bermain anak-anak membutuhkan model bermain yang akan dilakukannya, baik itu model bermain yang bersifat imajinatif, aktif dan lain sebagainya, sehingga model bermain ini juga merupakan salah satu unsur penting dalam bermaian. (3) Sarana dan alat bermain. Alat bermain merupakan media bagi anak untuk melakukan kegiatan bermain. Tanpa adanya media tersebut kegiatan bermain tidak akan berlangsung menyenangkan bagi anak. (4) Jenis-jenis bermain yang sesuai dengan umur kronologis. Tidak semua jenis kegiatan

bermain cocok anak. Untuk hal tersebut memilih dan mengarahkan kegiatan yang sesuai dengan umur anak merupakan suatu keharusan yang dilakukan oleh orang dewasa. (5) Jenis kelamin anak. Gender juga mempengaruhi karakteristik bermain pada anak. anak perempuan lebih cenderung menyukai kegiatan bermain yang bersifat imajinatif, sedangkan anak laki-laki lebih cenderung menyukai kegiatan yang bersifat aktif bergerak. (6) Sesuai dengan kebutuhannya. Penyesuaian kebutuhan bermain pada anak-anak juga berkaitan dengan umur kronologis anak. Sehingga kebutuhan bermain pada anak juga menentukan karakteristik bermain yang berbeda-beda.

Bermain pada anak usia dini tidak hanya sekedar melibatkan satu aspek perkembangan saja, tetapi juga melibatkan aspek lainnya. Sehingga karakteristik bermain juga harus melibatkan perhatian untuk aspek lainnya. Menurut Wood (2010) karakteristik bermain pada anak yaitu, (1) perhatian pribadi. Meliputi kejelian, pengamatan, peniruan, keterlibatan secara timbal balik dan keingintahuan, (2) keterlibatan dan motivasi pribadi. Menggabungkan atau menawarkan cara untuk mengetahui dan membangun dunia, sehingga memiliki watak bermain dan bertindak yang menyenangkan, (3) keterlibatan emosi. Bermain haruslah dengan kondisi perasaan atau suasana hati yang baik, spontanitas, memiliki ketahanan, dan daya tanggap yang baik, (4) potensi imajinasi. Menggunakan pengetahuan untuk menginformasikan dan mempertahankan waktu bermain, mengubah ide dalam pikiran, dan membangunkan daya imajinasi yang tinggi, (5) potensi dan kapabilitas komunikasi. Menghadirkan, mendengarkan, membangun makna bersama, dan

menggunakan sumber bermain dan material bermain menjadi bentuk yang imajinatif, (6) Potensi relasional. Kepercayaan, kebebasan untuk bertindak, (7) Potensi penciptaan dan pemecahan masalah. Anak-anak diberikan pilihan kebebasan, dan kontrol yang cukup untuk mengembangkan strategi dan keterampilan pemikiran yang fleksibel, (8) membangkitkan semangat bermain. Guru membangkitkan semangat anak untuk bermain dengan cara yang berfariatif sehingga anak memiliki semangat untuk bermain kembali, (9) rasa humor. Guru senantiasa melakukan guyonan atau candaan kepada anak agar suasana bermain tetap hangat dan anak merasa labuh nyaman.

Sesuai dengan karakteristik bermain, guru ataupun orangtua harus bisa membuat kegiatan bermain sebagai kegiatan yang tepat sehingga memiliki makna bagi anak usia dini. Kegiatan bermain yang memiliki makna akan senantiasa memberikan dampak yang positif dan optimal terhadap perkembangan anak. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh anak maka dari itu dalam perencanaan atau pelaksanaannya harus melibatkan ide-ide anak. Pendekatan bermain yang menggabungkan aktivitas yang diarahkan orang dewasa dan aktivitas yang diarahkan anak dapat memberikan hasil terbaik bagi anak-anak (Sylva dkk, 2004). sedangkan menurut Wood (2010) bermain yang tepat terjadi ketika bermain itu memungkinkan anak-anak untuk bertindak sesuai dengan ide anak sendiri, dan ketika anak tahu bahwa idenya dihargai oleh orang lain. Ketika bermain, anak-anak harus menjadi pemain yang sukses.

Tidak semua kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak merupakan kegiatan bermain beresiko. Terdapat karakteristik tersendiri dalam sebuah

kegiatan bermain sehingga dapat dikategorikan sebagai kegiatan bermain beresiko. Bermain dikatakan beresiko ketika memiliki 6 karakteristik yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Karakteristik Bermain Beresiko

No	Karakteristik	Resiko	Contoh permainan
1	Bermain diketinggian	Cidera	Mendaki kemudian melompat jatuh, menyeimbangkan badan pada ketinggian, berayun pada ketinggian
2	Menggunakan alat berbahaya	Dapat menyebabkan terpotong atau terluka oleh benda	Memukul paku menggunakan palu yang berat, menggergaji kayu
3	Bermain dengan kecepatan	Dapat menyebabkan tabrakan dengan teman atau benda lain	Berlari dengan kecepatan tinggi, berseluncur dengan kecepatan tinggi
4	Elemen berbahaya	Memungkinkan anak terjatuh ke dalam elemen berbahaya	Bermain di dekat api, bermain di dekat genangan yang dalam
5	Bersifat kasar dan terjatuh saat bermain	Lebam akibat terpukul atau tertendang	Gulat, dorong-dorongan
6	Bermain di mana ada kemungkinan tersesat	Anak dapat tersesat	Penjelajahan di medan yang tidak dikenali

(Sandseter, 2007).

Berdasarkan tabel tersebut dapat dibuat sebuah kesimpulan bahwa bermain dapat dikatakan sebagai bermain beresiko apabila seridaknya memiliki satu diantara 6 karakteristik yaitu, (1) Bermain diketinggian, (2) menggunakan alat berbahaya, (3) bermain dengan kecepatan, (4) bermain dengan elemen berbahaya, (5) bersifat kasar dan dapat terjatuh ketika bermain, (6) bermain yang memungkinkan anak tersesat.

Berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan, 3 karakteristik bermain beresiko diambil untuk model pengembangan yaitu, (1) bermain dengan ketinggian, (2) bermain dengan kecepatan, (3) menggunakan alat berbahaya, (4) bermain yang bersifat kasar dan memungkinkan resiko terjatuh ketika bermain. Berdasarkan 4 karakteristik bermain beresiko yang akan digunakan dalam penelitian, maka jenis kegiatan bermain yang akan dikembangkan yaitu, (1) berjalan di atas papan titian bersambung untuk meningkatkan keseimbangan anak, (2) melompat dan berlari melewati papan zig-zag untuk meningkatkan kelincahan anak, (3) berlari sambil menarik teman untuk meningkatkan kecepatan anak, (4) melompat kedalam ban untuk meningkatkan daya ledak anak, (5) menangkap bantal untuk meningkatkan koordinasi anak.

c. Bermain Beresiko untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Bermain merupakan kegiatan yang tanpa disadari oleh anak akan melatih aspek-aspek yang dimilikinya sehingga aspek tersebut akan semakin matang dan anak dapat memfungsikan aspek yang dimilikinya untuk memasuki masa berikutnya. Terdapat teori yang relevan dengan manfaat bermain beresiko terhadap keterampilan motorik kasar anak. Teori tersebut yaitu teori praktis Karl Gross. Gross dalam Tedjasaputa, (2001 : 4) menyatakan bermain berfungsi untuk memperkuat insting yang dibutuhkan untuk kelangsungan hidup dimasa yang akan datang. Melalui bermain, secara tidak sadar anak-anak akan melatih kemampuan yang dimilikinya. Berkaitan dengan motorik kasar anak, kegiatan bermain beresiko memiliki dampak yang positif. Secara umum bermain beresiko

melibatkan penggunaan otot-otot besar, bahkan bisa dikatakan bahwa bermain beresiko melibatkan otot besar secara lebih dibandingkan dengan bermain biasa. Bermain beresiko dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan motorik kasar anak yang nantinya akan berpengaruh terhadap kesehatan dan fisik yang kuat (Ball Dkk, 2012). Sebuah penelitian menemukan bahwa bermain beresiko di luar ruangan memberikan efek positif terkait dengan aktivitas fisik, sosial, kesehatan (Brussoni Dkk, 2015).

Bermain beresiko tidak hanya berdampak pada keterampilan motorik kasar anak. Terdapat manfaat lebih ketika anak melakukan kegiatan bermain beresiko. Bermain beresiko dapat memberikan dampak yang positif terhadap motivasi anak untuk mencoba hal yang belum pernah dilakukan. Bermain beresiko dapat memberikan efek motivasi yang baik bagi anak. selain itu juga memberikan efek yang menggembirakan sehingga anak berani melakukan hal yang ditakutinya (Sandseter, & Kennair, 2011). Pengalaman bermain yang terlihat menantang dan belum pernah dilakukan oleh anak membuat suatu pengalaman yang memicu motivasi di dalam diri anak. Elemen signifikan yang membuat pengalaman terlihat menakutkan bagi anak adalah berusaha melakukan sesuatu yang belum pernah dilakukan sebelumnya, dengan merasakan sesuatu pengalaman yang di luar kendalinya (Tovey, 2007). Ketika anak melakukan sebuah kegiatan bermain beresiko anak belajar untuk mengeksplorasi pemahaman tentang dunia (Smith, 1998). Penelitian lain menunjukkan adanya hubungan bermain beresiko dengan kepercayaan diri, kesehatan mental, dan kemandirian anak (Sandseter & Kennair, 2011).

Anak-anak yang telah berani melakukan kegiatan bermain beresiko umumnya akan meningkatkan kesempatan anak untuk mengulangi lagi dan hal tersebut yang menyatakan bahwa bukan hanya kesenangan yang memotivasi anak tetapi juga hasrat untuk mengatasi ketatukannya. lebih lanjut Tovey (2007) menyatakan bahwa bermain beresiko memiliki manfaat yaitu, (1) pengambilan resiko adalah bagian dari kehidupan. Bisa menilai dan mengatur resiko adalah keterampilan dari sebuah kehidupan, (2) pengambilan resiko memungkinkan anak-anak untuk melampaui halangan atau memperluas batas kemampuan anak, (3) pengambilan resiko memungkinkan anak-anak membuat variasi atas hal yang sudah dikenal, mencoba ide atau cara baru untuk melakukan segala sesuatu, dan membuat anak menjadi pribadi yang inovatif, (4) penting untuk mengembangkan konsep matematika dan ilmu pengetahuan seperti keseimbangan, ketinggian, gravitasi, kecepatan, jarak dan energi, (5) untuk merangsang indra vestibular dan proprioseptif yang merupakan inti dari kesadaran, keseimbangan, koordinasi, postur tubuh, dan spasial.

Kegiatan bermain beresiko merupakan salah satu dari jenis kegiatan bermain pada anak, untuk itu manfaat yang ditimbulkan tidak bisa terlepas dari manfaat bermain pada umumnya. Bermain bagi anak mempunyai arti sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan, kepuasan, kreativitas dan imajinasinya. Dengan bermain anak dapat melakukan segala jenis kegiatan fisik, belajar dan bergaul dengan teman sebayanya. Beberapa pendapat Montolalu, dkk (2009 : 1.19) menyatakan bahwa manfaat bermain antara lain, (1) bermain memicu kreativitas. Bermain akan dapat memacu anak

untuk menemukan ide-idenya serta khayalnya, (2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak. Bermain memberi kontribusi pada perkembangan intelektual atau kecerdasan berpikir dengan membukakan jalan menuju berbagai pengalaman yang tentu saja memperkaya cara berpikir anak, (3) Bermain bermanfaat mengasah pancaindra. Kelima indra yaitu penglihatan, pendengaran, penciuman, pengucapan, dan perabaan merupakan alat-alat yang vital yang perlu diasah sejak anak masih bayi. Tujuannya agar anak menjadi lebih tanggap dan lebih peka terhadap apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya, (4) Bermain itu melakukan penemuan. Setiap kali anak bermain anak bisa melakukan apa saja yang ia inginkan dan menemukan penemuan baru dalam setiap ia bermain.

Melalui kegiatan bermain anak memiliki kebebasan untuk mengekspresikan emosi yang dimiliki. Emosi yang keluar dalam kegiatan bermain biasanya berupa kesenangan dan keceriaan. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan anak secara tidak sadar juga mengeluarkan energi besar yang digunakan untuk berlari, melompat, memanjat dan lain sebagainya sehingga melalui aktivitas-aktivitas tersebut motorik anak terstimulasi. Manfaat bermain adalah sebagai penyalur energi berlebih yang dimiliki anak bermain juga memungkinkan anak melepaskan perasaan-perasaan dan emosi-emosinya yang dalam realitasnya tidak dapat diungkapkan (Sujiono, 2009 : 144).

Ketika anak bermain bukan hanya aspek motorik kasar saja yang dapat anak dapatkan. Kegiatan bermain biasanya tidak dilakukan sendiri oleh anak, melainkan melibatkan dua atau lebih anak dalam kegiatan bermain tersebut. Sehingga aspek sosial, bahasa dan kognitif anak juga ikut terstimulasi. Bermaian

dapat meningkatkan beberapa aspek perkembangan anak diantaranya perkembangan sosial, kognitif, bahasa, fisik, dan kreatif anak-anak sejak bayi hingga tahun-tahun pertama (Stegelin, 2005 : 76). Dalam bermain tidak hanya melibatkan satu aspek saja, namun juga beberapa proses kognisi yang dapat menciptakan pikiran kreatif anak. proses tersebut meliputi, (1) penciptaan dunia dan peristiwa khayalan, (2) mengeksplorasi potensi objek, alat dan simbol, serta mengubahnya ke cara yang imajinatif, (3) Mengkomunikasikan dan memahami aktivitas simbolik, makna, dan transformasi, (4) Mendefinisikan peran (khayalan/nyata), (5) mengatur peristiwa, (6) mempertahankan alur bermain dengan memodifikasi tindakan yang mempertimbangkan peristiwa yang sedang berlangsung, (7) mengekspresikan dan menegosiasikan pengetahuan dan makna pribadi, (8) fleksibel terhadap perubahan permainan (Wood, 2010).

Melalui kegiatan bermain anak diajak untuk bergerak aktif sehingga anak dapat membuang energi berlebih yang disimpan. Selain itu melalui bermain fungsi anggota gerak anak akan semakin terlatih sehingga semakin matang untuk menunjang tumbuh kembang pada usia yang akan datang. Berkaitan dengan penelitian pengembangan yang dilakukan terdapat 3 manfaat bermain yang sesuai dengan pendapat Ismail, (2006 : 17) yaitu, (1) bermain sebagai penyaluran energi berlebih yang dimiliki anak, (2) sarana untuk menyapkan hidupnya kelak, (3) membangun energi yang hilang.

4. Bermain Beresiko Sebagai Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran Bermain Beresiko

Model bisa dipahami sebagai, (1) suatu desain atau tipe, (2) suatu deskripsi atau analogi, (3) suatu sistem asumsi-asumsi, data-data yang dipakai untuk menggambarkan suatu peristiwa atau objek, (4) suatu desain yang disederhanakan dari suatu sistem kerja, atau suatu terjemah realitas yang disederhanakan, (5) suatu deskripsi dari suatu sistem yang imajiner atau mungkin terjadi, (6) penyajian terkecil agar dapat menunjukkan atau menjelaskan sifat aslinya (Sagala, 2012 : 175). Selain itu, Metzler & Michale (2011 : 7) menyatakan bahwa model dapat difungsikan sebagai contoh untuk mendemonstrasikan pada orang lain tentang cara berpikir dan bertindak. Model juga dapat diartikan sebagai miniatur suatu objek yang di desain untuk memudahkan proses visualisasi objek sehingga dapat dipahami secara sistematis.

Secara umum model latihan dapat diartikan sebagai suatu bentuk atau pola latihan yang di dalamnya terdapat langkah-langkah latihan yang ingin dicapai dan sesuai dengan tujuan yang dikehendaki. Model latihan pada umumnya sama dengan model pembelajaran, karena pada prinsipnya latihan dan belajar merupakan hal yang sama, yaitu untuk merubah menjadi hal yang lebih baik. Latihan ataupun belajar dapat dilaksanakan secara teori ataupun praktek, tetapi pada umumnya latihan dilaksanakan secara praktek. Hal ini sesuai dengan pernyataan McMoris & Hale (2006 : 65) berlatih atau belajar adalah suatu perubahan yang relatif menetap dalam performa atau *skill* yang dihasilkan dari praktek atau pengalaman masa lalu. Model pembelajaran bermain beresiko dapat

diartikan sebagai kerangka konseptual yang memuat kegiatan bermain beresiko kedalam sebuah langkah-langkah pembelajaran.

b. Komponen Model Pembelajaran Bermain Beresiko

Model pembelajaran haruslah memiliki beberapa komponen pendukung. Rosdiani (2012 : 5) menyatakan secara operasional dalam menyusun sebuah model pembelajaran, setiap model setidaknya memiliki 4 komponen yaitu, (1) langkah pembelajaran sintaks, langkah pembelajaran menjelaskan proses pelaksanaan, bentuk kegiatan yang dilakukan, bagaimana cara untuk memulainya, dan apa tindakan yang dilakukan selanjutnya. (2) sistem sosial. Sistem ini berisi suatu hubungan antara siswa dan guru, atau siswa dengan siswa lain. Selain itu sistem sosial juga dapat berisi norma atau aturan yang menjiwai dan menggerakkan hubungan dalam kegiatan tersebut. (3) Prinsip interaksi antara siswa dan guru. Prinsip ini lebih mengarah pada peran guru dan siswa dalam sebuah model pembelajaran. Dalam setiap model peran yang dilakukan oleh guru bisa berubah-ubah, guru bisa sebagai fasilitator, pembimbing, motivator, dan bahkan sebagai pemberi tugas. (4) Sistem penunjang. Sistem penunjang perlu mendapat perhatian, karena sistem ini ikut mempengaruhi keberhasilan kegiatan yang dilaksanakan. Sistem pendukung dalam sebuah model pembelajaran bisa berupa sarana prasarana, lingkungan belajar atau segala komponen digunakan saat kegiatan berlangsung.

Rahyubi (2012 : 251) menyatakan selain memperhatikan hal-hal yang bersifat teoritis dan rasional serta hasil dan tujuan yang akan dicapai, model pembelajaran seharusnya memiliki 5 unsur, yaitu, (1) sintaks, merupakan langkah-

langkah operasional dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. (2) *social system*, adalah norma atau susunan yang berlaku dalam pembelajaran, (3) *principles of reaction*, merupakan gambaran bagaimana seharusnya memandang, merespon, dan memperlakukan siswa dalam kegiatan pembelajaran. (4) *support system*, yaitu segala bahan, saran, atau lingkungan belajar yang mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran, (5) *intuycional and nurtutant effects*, yaitu hasil belajar yang diperoleh langsung berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran maupun hasil belajar di luar tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tentang komponen model pembelajaran tersebut, maka dalam penelitian pengembangan ini, komponen yang dipakai yaitu, (1) sintaks atau langkah pelaksanaan, (2) *social system* atau sistem sosial, (3) *principles of reaction* atau prinsip interaksi antara siswa dan guru, (4) *support system* atau sistem pendukung. (5) *intuycional and nurtutant effects* atau dampak instruksional dan dampak pengiring. Masing-masing komponen dalam penelitian pengembangan ini dijelaskan sebagai berikut.

c. Langkah Pelaksanaan Sintaks dalam Model Bermain Beresiko untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Langkah pelaksanaan bermain beresiko secara garis besar terdiri dari 3 langkah yaitu, (1) pemanasan (2) kegiatan inti, (3) pendinginan. Masing-masing langkah kegiatan tersebut dijelaskan sebagai berikut;

(1) Pemanasan

Kegiatan pemanasan dilakukan dengan mengajak anak-anak untuk melakukan gerakan-gerakan peregangan otot sebelum memasuki kegiatan inti.

Kegiatan pemanasan merupakan sebuah aktivitas gerakan ringan yang berfungsi untuk mengantarkan kesiapan, baik jasmani maupun rohani, sehingga anak mampu menerima kegiatan yang akan diberikan (Sutapa, 2018 : 97).

(2) Kegiatan inti

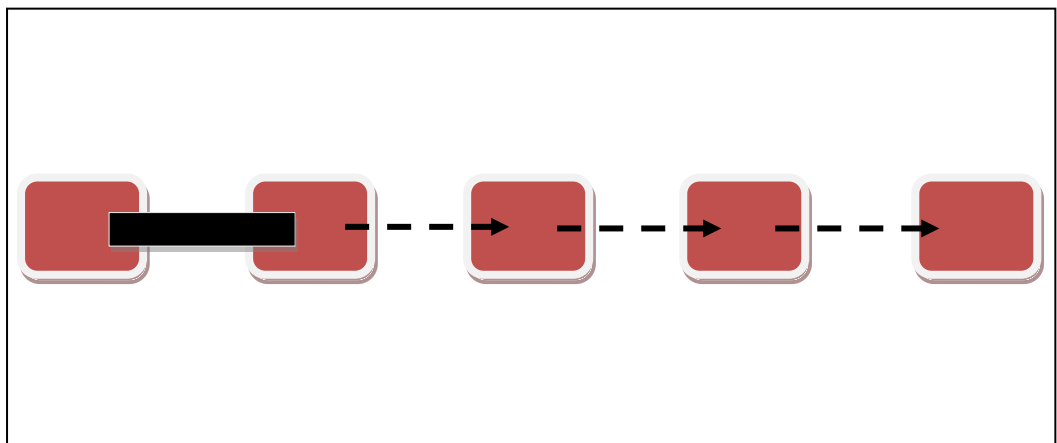
Kegiatan inti merupakan kegiatan utama dalam model pengembangan bermain beresiko. Pada kegiatan inti anak-anak melakukan 5 kegiatan bermainan. Kegiatan tersebut yaitu;

(a) Berjalan di Atas Papan Titian Bersambung

Kegiatan berjalan di atas papan titian bersambung tidak jauh berbeda dengan kegiatan bejalalan di atas papan titian pada umumnya. Perbedaannya terletak pada jalur yang dilalui anak dibuat terputus-putus. Hanya ada satu bilah papan titian yang digunakan untuk melalui satu papan persegi ke papan persegi lainnya. Untuk memainkan kegiatan bermain ini, anak harus memindah bilah papan titian untuk disambungkan kepapan persegi berikutnya dan digunakan berjalan hingga papan persegi terakhir.

Tahap persiapan dalam kegiatan bermain papan titian bersambung adalah guru menata papan persegi secara memanjang. Setelah itu guru menyandarkan bilah papan titian pada papan persegi pertama. Tujuannya agar bilah papan titian tersebut mudah diambil oleh anak. Setelah persiapan selesai guru mengarahkan anak untuk berada pada garis start, dan meminta satu persatu anak melakukan kegiatan bermain berjalan di atas papan titian bersambung hingga semua anak mendapat giliran.

Cara memainkan papan titian bersambung yaitu mula-mula anak naik keatas papan persegi pertama. Setelah itu anak mengambil bilah papan titian yang disandarakan pada papan persegi pertama. Setelah itu anak meletakkan bilah papan titian untuk disambungkan pada papan persegi pertama ke papan persegi kedua. Kemudian setelah bilah papan terpasang anak berjalan di atas bilah papan titian menuju papan persegi ke dua. Setelah sampai pada papan persegi kedua, anak memindah bilah papan titian untuk disambungkan pada papan persegi nomor dua ke papan persegi nomor tiga. Hal tersebut dilakukan secara terus menerus hingga anak sampai pada papan persegi terakhir. Dalam melakukan kegiatan bermain ini terlebih dahulu guru memberikan contoh kepada anak hingga anak benar-benar memahami cara bermain papan titian bersambung. Untuk lebih jelasnya, skema kegiatan bermain berjalan di atas papan titian bersambung dapat dilihat pada gambar berikut.



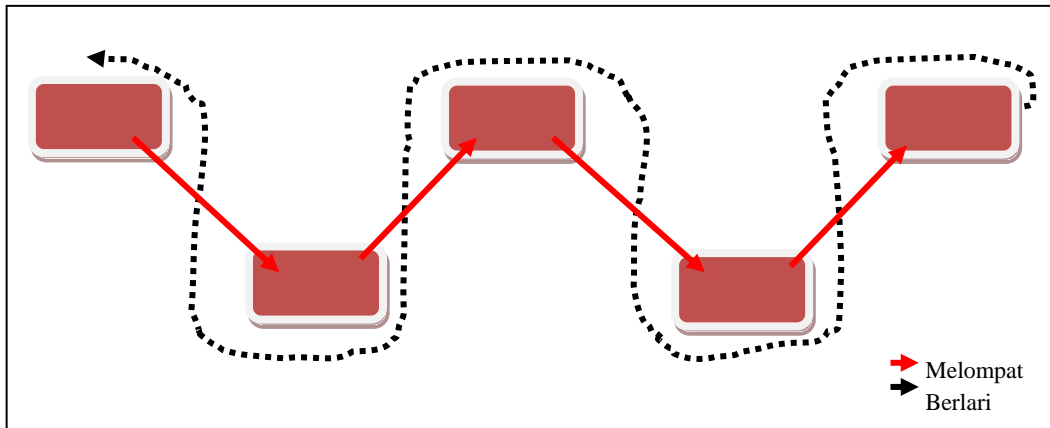
Gambar 1. Skema Kegiatan Berjalan di Atas Papan Titian Bersambung

(b) Meloncat dan Berlari Melewati Papan Zig-zag

Kegiatan bermain meloncat dan berlari melewati papan zig-zag membutuhkan alat bermain berupa papan. Papan yang digunakan dalam kegiatan bermain ini merupakan papan yang sama pada kegiatan berjalan papan titian bersambung, yang membedakan adalah alat bermain yang digunakan dalam kegiatan bermain ini adalah papan persegi panjangnya saja. Secara garis besar dalam kegiatan bermain ini anak diminta untuk meloncat secara zig-zag mengikuti papan kemudian berlari melewati penanda berupa garis.

Tahap persiapan guru menata papan dengan bentuk zig zag. Jadi anak melakukan 4 lompatan hingga menuju papan terakhir. Setelah mencapai papan akhir, anak kemudian diminta berlari secara zig-zag melewati papan dengan cara mengikuti garis. Pada tahap persiapan hal yang harus diperhatikan adalah kondisi tanah harus benar-benar rata. Tujuannya agar papan tidak goyang ketika anak melompat di atasnya.

Cara melakukan kegiatan bermain papan zig zag yaitu pertama-tama guru memberikan contoh kepada anak, kemudian setelah itu anak diarahkan untuk mencoba melakukan kegiatan bermain. tahap pertama yaitu anak diminta naik di atas papan pertama atau papan *start*. Kemudian melalui aba-aba dari guru anak mulai melompat ke papan nomor dua dan seterusnya hingga sampai pada papan terakhir. Setelah anak mencapai papan terakhir kemudian anak diminta berlari secara zig-zag melewati papan dengan mengikuti garis. Untuk lebih jelasnya, skema kegiatan bermain melompat dan berlari melewati papan zig-zag dapat dilihat pada gambar di halaman berikut.



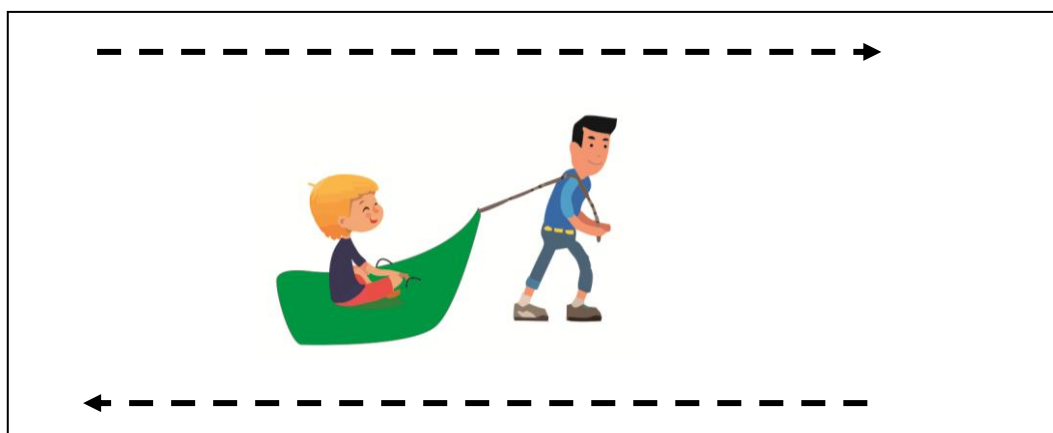
Gambar 2. Skema Kegiatan Bermain Melompat dan Berlari Melewati Papan Zig-zag

(c) Berlari Sambil Menarik Teman

Tahap persiapan yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan ini adalah membuat garis start dan finish. Permukaan tanah harus dibersihkan dari kerikil-kerikil tajam atau batu-batu besar agar tidak menciderai anak yang ditarik ketika anak dalam posisi duduk. Setelah garis start dan finish selesai dibuat, guru selanjutnya meletakkan karpet pada garis *start*. Setelah itu guru menentukan pasangan masing-masing anak. Dalam menentukan pasangan bermain, guru harus melihat perbandingan fisik anak. Tujuannya agar anak mampu menarik beban sesuai dengan kapasitas tenaganya.

Cara melakukan kegiatan bermain ini cukup mudah. Satu pasang anak memiliki tugas yang berbeda. Satu anak menjadi penarik, satu anak duduk di atas karpet untuk ditarik. Setelah memberikan contoh, guru meminta masing-masing anak yang mendapat giliran bermain untuk berada pada posisi tugasnya. Setelah itu melalui aba-aba guru, anak yang bertugas menarik berlari sambil menarik teman pasangannya yang duduk di atas karpet dari garis start

hingga garis finis. Kemudian setelah sampai pada garis finis posisi dua anak tersebut bergantian, anak yang duduk di atas karpet berganti posisi menjadi penarik dan sebaliknya. Anak yang kini menjadi penarik langsung berlari menarik teman pasangannya menuju garis awal atau garis start. Untuk lebih jelasnya, skema kegiatan bermain berlari sambil menarik teman dapat dilihat pada gambar di halaman berikut.

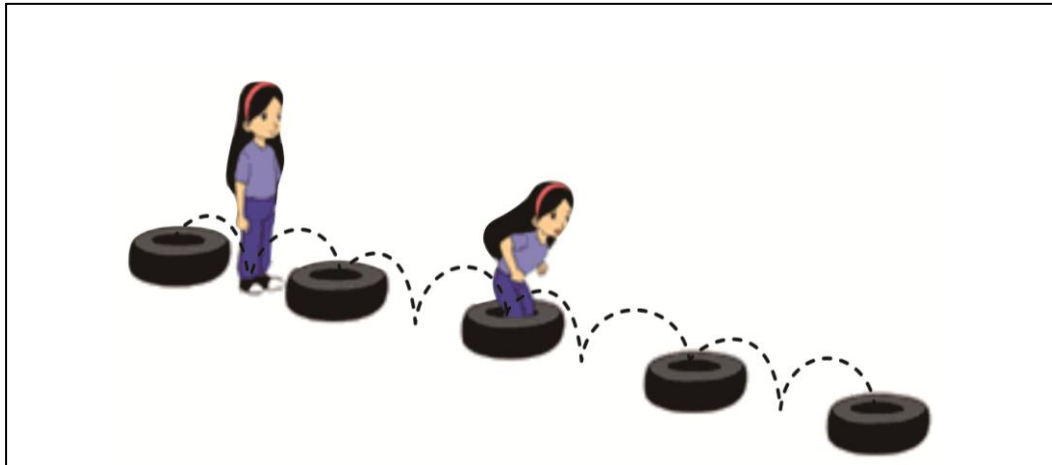


Gambar 3. Skema Kegiatan Bermain Berlari Sambil Menarik Tema

(d) Melompat ke Dalam Ban

Langkah yang dilakukan dalam kegiatan bermain melompat kedalam ban yaitu pertama-tama guru menata ban secara lurus dengan jarak kurang. Setelah itu guru mencontohkan cara bermain melompat kedalam ban. Cara melakukan kegiatan bermain ini cukup mudah, yaitu cukup melompat kedalam ban kemudian melompat keluar dan masuk kembali pada ban berikutnya hingga pada ban terakhir. Setelah anak memahami cara bermain melompat kedalam ban, guru meminta anak untuk berbaris dan mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan bermain melompat kedalam ban secara

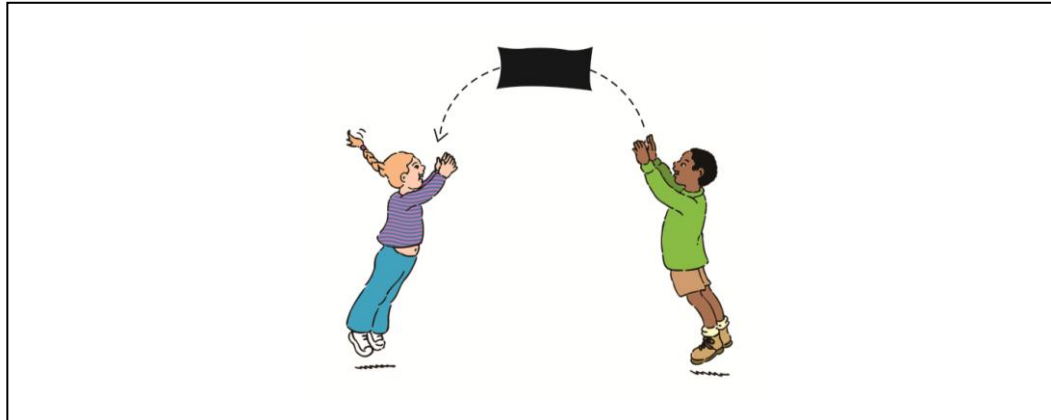
bergantian. Untuk lebih jelasnya, skema kegiatan melompat kedalam ban dapat dilihat pada gambar di halman berikut ini.



Gambar 4. Skema Kegiatan Bermain Melompat Kedalam Ban

(e) Menangkap Bantal

Tahap persiapan yang dilakukan oleh guru yaitu pertama-tama membuat garis 2 lingkaran atau 2 penanda. Setelah itu guru meminta anak untuk berdiri pada salah satu penanda yang telah dibuat. Tugas guru dalam bermain ini yaitu melempar bantal sedangkan anak bertugas untuk menangkap bantal. Sebelum memulai kegiatan bermain guru harus mencotohkan cara bermain hingga anak benar benar faham. Untuk lebih jelasnya, skema kegiatan menangkap bantal dapat dilihat pada gambar di bawah halaman berikut.



Gambar 5. Skema Kegiatan Bermain Menangkap Bantal

(3) Pendinginan

Kegiatan ini anak-anak diajak untuk melakukan gerakan-gerakan pendinginan. Gerakan pendinginan dapat dilakukan dengan gerakan penguluran anggota tubuh tertentu secara perlahan yang disertai dengan penganturan nafas. Pendinginan bertujuan untuk mengembalikan kondisi tubuh seperti keadaan semula dengan langkah melakukan aktifitas ringan seperti gerakan penguluran (Sutapa, 2018 : 117).

d. Sistem Sosial dalam Model Bermain Beresiko untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Sistem sosial dalam kegiatan bermain beresiko terbentuk melalui interaksi antara anak dengan guru atau anak dengan anak lainnya. Melalui kegiatan bermain beresiko anak dapat belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial. Kegiatan bermain beresiko yang dikembangkan tidak banyak melibatkan anak untuk bermain secara berkelompok, namun terdapat sistem peraturan sosial yang harus dipatuhi oleh anak sehingga mereka dapat diterima oleh anak lainnya. Mematuhi peraturan yang telah dibuat secara bersama adalah sebuah wujud dari

usaha anak untuk dapat diterima di lingkungan sosialnya. Hurlock (1978 : 210) menyatakan bahwa setiap kelompok sosial mempunyai pola kebiasaan yang telah ditentukan dengan seksama oleh para anggotanya, dan dituntut untuk dipatuhi. Sebagai contoh adalah peran yang telah disetujui bagi guru dan murid atau bagi murid dengan murid lainnya.

e. Prinsip Interaksi Siswa dan Guru dalam Model Bermain Beresiko untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Interaksi antara siswa dan guru merujuk pada peran guru dalam model bermain beresiko. Peran dapat diartikan sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan, dan tindakan, sebagai suatu pola hubungan unik yang ditunjukkan oleh individu terhadap individu lain (Mulyasa, 2017 : 112). Oleh sebab itu, agar peran guru berjalan dengan baik, diperlukan pemahaman dari guru terhadap karakteristik anak. Memahami karakteristik anak harus dikembalikan pada prinsip bahwa setiap anak bersifat unik dan berbeda. Prinsip keunikan setiap anak, akan membawa pemahaman guru bahwa dalam melaksanakan model bermain beresiko setiap anak akan merespon dengan cara yang berbeda.

Model bermain beresiko yang dikembangkan memberi pengalaman bermain yang baru bagi anak. Perlu adanya penyesuaian agar anak dapat melaksanakan kegiatan bermain beresiko dengan baik. Terdapat beberapa tahapan bagi anak dalam mempelajari suatu hal yang baru. Lawson dalam Dahar (2011 : 169) menyebutkan bahwa terdapat tiga fase cara belajar anak. Fase tersebut yaitu fase eksplorasi, fase pengenalan, fase aplikasi.

(1) Fase Eksplorasi

Selama fase eksplorasi, anak belajar melalui tindakan dan reaksinya sendiri dalam suatu situasi yang baru. Dalam fase ini, anak biasanya menyelidiki suatu hal yang baru dengan sedikit bimbingan. Peran guru dalam fase ini adalah sebagai model atau contoh bagi anak. Berkaitan dengan peran guru dalam fase ini, Rahayu (2016 : 52,56) menyatakan prinsip yang harus dilakukan guru dalam menyampaikan hal yang baru yaitu prinsip peragaan dan prinsip pengulangan. Dalam prinsip peragaan, guru harus memberikan sebuah contoh kepada anak tentang cara melakukan kegiatan bermain beresiko. Contoh yang diberikan kepada anak harus memenuhi prinsip pengulangan, sehingga gerakan ataupun tahapan yang harus dilakukan anak ketika melakukan kegiatan bermain beresiko dapat dimengerti dan dicontoh dengan baik.

(2) Fase Pengenalan

Fase pengenalan anak mulai mencoba suatu hal atau pengalaman yang baru saja anak amati. Kaitannya dengan model bermain beresiko, anak mulai mencoba untuk pertama kali setelah melihat contoh yang diperagakan oleh guru. Percobaan yang pertama bagi anak memberikan pengalaman baru dan berbeda bagi masing-masing anak. terdapat anak yang langsung bisa menguasai, ada pula anak yang masih kesulitan dalam melakukan bermain beresiko. Berkaitan dengan peran guru dalam fase ini, Rahayu (2016 : 48) menyatakan prinsip yang harus dilakukan guru dalam menyampaikan hal yang baru yaitu prinsip motivasi. Guru harus bisa mengusahakan untuk mempengaruhi anak sehingga dalam diri anak timbul suatu alasan untuk mau mencoba melakukan kegiatan bermain beresiko.

Bentuk motivasi yang dapat dilakukan guru bisa dengan memuji setiap gerakan yang dilakukan anak, dan memberi pengarahannya bila terdapat kelemahan pada anak dalam melakukan gerakan. Pada kasus tertentu, guru harus bisa mendampingi anak dengan melakukan kontak fisik, seperti memegang tangan anak saat anak mencoba bermain. Tujuannya agar timbul rasa berani dalam diri anak untuk mencoba kegiatan bermain beresiko.

(3) Fase Aplikasi

Fase terakhir dari proses mempelajari hal yang baru ialah fase aplikasi. Dalam kaitannya dengan pelaksanaan model bermain beresiko, anak mulai terbiasa dengan gerakan dan aturan yang dipelajari pada fase sebelumnya. Berkaitan dengan peran guru dalam fase ini, Rahayu (2016 : 50) menyatakan prinsip yang harus dilakukan guru dalam menyampaikan hal baru yaitu prinsip aktifitas. Prinsip aktifitas yaitu guru mendorong anak agar mau melakukan kegiatan bermain beresiko tanpa bantuan. Guru hanya mengawasi tanpa membantu. Tujuan prinsip aktifitas agar anak dapat menguasai keterampilan gerak melalui latihan gerak atau perbuatan nyata yang anak lakukan sendiri secara berulang-ulang.

f. Sistem Pendukung dalam Model Bermain Beresiko untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Sistem pendukung dalam model pengembangan merupakan unsur yang mempengaruhi terlaksananya kegiatan mulai dari lingkungan hingga sarana dan prasarana yang dibutuhkan. Lingkungan atau tempat dilaksanakannya kegiatan bermain beresiko merupakan bagian yang penting dalam menunjang keberhasilan

kegiatan tersebut. Rasyid, Mansur & Suratno (2012 : 72) menyatakan kegiatan bermain pada anak usia dini selalu berkaitan dengan unsur-unsur pendukung salah satunya adalah tempat bermain. Tempat bermain jika dilihat dari perspektif karakteristik bermain merupakan syarat mutlak bagi tercapainya kepuasan dan keleluasaan bermain bagi anak (Mitchell, 2004 : 44). Lingkungan atau tempat bermain tidak hanya terpusat pada lingkungan bermain yang ada di sekolah. Dewiyanti (2001 : 33) menyatakan terdapat 3 lingkungan yang dapat digunakan anak untuk bermain yaitu, (1) lingkungan sekolah, (2) lingkungan ruang selama perjalanan pulang sekolah, (3) lingkungan di sekitar hunian. Dalam penerapan model bermain beresiko ini, lingkungan utama dilaksanakannya kegiatan bermain yaitu lingkungan sekolah.

Sistem pendukung lain yang berperan dalam pelaksanaan model bermain beresiko yaitu alat yang digunakan untuk bermain. Kegiatan bermain pada anak selalu berkaitan erat dengan penggunaan sarana atau alat bermain (Rasyid, Mansur & Suratno, 2012 : 72). Dalam model bermain beresiko, alat bermain yang digunakan ada beberapa macam tergantung dengan jenis kegiatan bermain. Alat bermain tersebut yaitu, (1) papan persegi dan bilah papan panjang untuk kegiatan bermain berjalan di atas papan titian bersambung, (2) papan persegi untuk kegiatan bermain meloncat dan berlari melewati papan zig-zag, (3) ban mobil bekas untuk kegiatan bermain melompat kedalam ban, (4) karpet dan bantal untuk kegiatan bermain berlari sambil menarik teman, (5) bantal untuk kegiatan bermain menangkap bantal.

g. Dampak Instuksional dan Dampak Pengiring dalam Model Bermain Beresiko untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Dampak Instruksional merupakan dampak langsung yang ditimbulkan dari proses pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan model tertentu. Dampak instruksional yang terjadi dalam sebuah model pembelajaran merupakan tujuan utama diciptakannya model tersebut, artinya model yang dikembangkan memang sengaja dibuat untuk meningkatkan aspek tertentu. Dalam kaitannya dengan model bermain beresiko, dampak instruksional tersebut adalah hasil peningkatan keterampilan motorik kasar anak yang berkaitan dengan keseimbangan, kelincahan, kecepatan, daya ledak dan koordinasi.

Dampak pengiring adalah hasil belajar sampingan yang dicapai sebagai akibat dari penggunaan model pembelajaran tertentu. Artinya dampak pengiring yang timbul bukan merupakan tujuan utama diciptakannya model pembelajaran. Dalam model bermain beresiko terdapat beberapa dampak pengiring yang terjadi ketika anak melakukan kegiatan bermain beresiko. Model bermain beresiko memberikan tantangan lebih kepada anak ketika bermain, sehingga akan memberikan dampak pada motivasi dalam diri anak untuk melawan ketakutan yang dirasakan. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Sandseter, & Kennair, (2011) yang menyatakan bermain beresiko dapat memberikan efek motivasi yang baik bagi anak dan juga memberikan efek yang menggembirakan sehingga anak berani melakukan hal yang ditakutinya.

Perkembangan sosial juga merupakan dampak pengiring dari model bermain beresiko. Dalam melakukan kegiatan bermain, anak akan berinteraksi dengan temannya. Selain itu, anak juga belajar untuk mematuhi aturan sosial yang berlaku dalam kegiatan bermain. Sebuah penelitian menemukan bahwa bermain beresiko akan memberikan efek positif terhadap beberapa aspek perkembangan, salah satunya adalah aspek perkembangan sosial (Brussoni Dkk, 2015).

Kesehatan juga merupakan dampak pengiring yang timbul dari model bermain beresiko. Dengan melakukan kegiatan bermain beresiko anak diajak untuk aktif bergerak. Gerak aktif pada anak akan memberikan dampak yang positif terhadap kesehatan. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian Ball Dkk, (2012) yang menyatakan bermain beresiko dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan motorik kasar anak yang nantinya akan berpengaruh terhadap kesehatan dan fisik yang kuat.

h. Modifikasi Kegiatan Bermain dan Produk Pengembangan

(1) Modifikasi Kegiatan Bermain

Kegiatan bermain beresiko yang dikembangkan memodifikasi dari permainan-permainan yang umum dilakukan oleh anak. modifikasi dilakukan dengan dasar analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa anak lebih cenderung tertarik dengan kegiatan yang mengandung unsur resiko. Selain berlandaskan analisis kebutuhan, terdapat beberapa pendapat yang dijadikan acuan dalam modifikasi kegiatan bermain menjadi lebih menantang dan beresiko. McMillan, (1930 : 78) berpendapat anak-nak seharusnya dapat bermain dengan berani dan berpetualang di lingkungan yang menantang serta propokatif. Bermain beresiko

memadukan perasaan ketakutan, ketegangan dan kegembiraan yang menjadi satu. Ketika anak melakukan kegiatan bermain ini ketiga perasaan tersebut akan dirasakan. kombinasi kegembiraan dan ketakutan yang menjadi ciri bermain berisiko (Brussoni, Ishikawa, Brunelle & Herrington, 2017). Salah satu karakteristik bermain anak usia 5-6 tahun yaitu kegiatan bermain yang melibatkan aktifitas fisik. Dengan bermain yang melibatkan aktifitas fisik, anak akan tumbuh menjadi sehat dan kuat (Fauziddin, 2017 : 11).

Kegiatan bermain berisiko memiliki 5 jenis kegiatan bermain yang berbeda. Kegiatan bermain tersebut masing-masing untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak yang berhubungan dengan keseimbangan, kelincahan, kecepatan, daya ledak dan koordinasi. Lima kegiatan bermain yang dikembangkan memodifikasi dari permainan-permainan yang umum dilakukan oleh anak. Adapun dasar dari pemodifikasian tersebut yaitu:

(a) Berjalan di Atas Papan Titian Bersambung

Kegiatan bermain ini sama seperti berjalan di atas papan titian pada umumnya. Terdapat modifikasi sehingga kegiatan ini lebih menantang bagi anak. Berjalan pada papan titian bertujuan untuk melatih keseimbangan tubuh anak. Kegiatan berjalan di atas papan titian memberikan manfaat untuk melatih kekuatan otot kaki, keseimbangan, serta percaya diri (Mulyani & Gracina, 2007 : 23). Salah satu tahap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun yaitu dapat menyeimbangkan tubuh ketika berjalan. Tahap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun yang harus dicapai salah satunya adalah anak mampu berjalan dengan seimbang pada papan titian

(Tortella dkk, 2016 : 6). Sehingga kegiatan bermain papan titian bersambung cocok diaplikasikan kedalam bentuk kegiatan bermain untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak.

(b) Meloncat dan Berlari Melewati Papan Zig-Zag

Kegiatan bermain meloncat dan berlari melewati papan zig-zag bertujuan untuk melatih kelincahan anak. Kelincahan merupakan salah satu aspek motorik kasar yang perlu dikembangkan pada anak usia dini. Salah satu cara melatih kelincahan anak dapat dilakukan dengan cara mengarahkan anak pada aktivitas motorik kasar dengan gerakan melompat atau bergerak secara zig-zag. Melatih kelincahan anak dapat dilakukan dengan gerakan melompat dari satu penanda ke pananda yang lain atau dari samping kanan ke samping kiri penanda (Faruq, 2006 : 29). Salah satu variasi lompatan untuk melatih kelincahan anak yaitu melompat dengan zig-zag (Kurniawan, dkk, 2016 : 91). Sehingga bermain meloncat dan berlari melewati pada papan zig-zag cocok diaplikasikan kedalam bentuk kegiatan bermain beresiko.

(c) Berlari Sambil Menarik Teman

Kecepatan merupakan salah satu aspek keterampilan motorik kasar anak yang perlu dikembangkan. Aktivitas yang dapat dilakukan untuk melatih kecepatan anak salah satunya yaitu berlari. Melatih gerakan yang berhubungan dengan kecepatan dapat dilakukan dengan mengarahkan anak untuk berlari cepat dalam jarak pendek (Faruq, 2006 : 27). Peneliti mengadopsi sebuah permainan tradisional berupa tarik pelepah pinang, permainan ini dimainkan dengan menarik teman yang duduk di atas pelepah

pinang dengan berlari. Namun perbedaannya dalam penelitian ini media yang digunakan berupa karpet yang di desain sedemikian rupa hingga dapat difungsikan sama seperti pelepah pinang. Kegiatan bermain ini secara garis besar merupakan aktivitas berlari sambil membawa beban sesuai kemampuan anak. Berlari dengan membawa beban sesuai dengan kemampuan, dapat melatih kecepatan, hal ini sejalan dengan pendapat Indarto, Sepri & Nurhidayat (2018 : 36) yang menyatakan bentuk-bentuk latihan untuk kecepatan dapat dilakukan dengan variasi berlari dengan menggunakan beban baik itu menarik ataupun membawa beban.

Latihan dengan beban juga umum dilakukan atlet lari atau atlet sepak bola. Untuk melatih kecepatan, atlet menggunakan parasut yang diikat dibelakang sambil berlari. Berkaitan dengan hal tersebut, Ridho (2017 : 1) melakukan penelitian terhadap pengaruh latihan menggunakan parasut terhadap kecepatan lari, dan hasilnya menunjukkan terdapat pengaruh latihan parasut terhadap kecepatan berlari yang cukup signifikan antara kelompok *treatment* dengan kelompok kontrol. Penelitian ini menunjukkan bukti bahwa berlari dengan menggunakan beban dapat meningkatkan kecepatan. Berdasarkan hal tersebut maka kegiatan berlari sambil menarik teman cocok untuk diaplikasikan kedalam bermain beresiko untuk melatih kecepatan anak.

(d) Melompat ke Dalam Ban

Kegiatan bermain melompat ke dalam ban didesain untuk melatih daya ledak atau *power* anak. Daya ledak merupakan kemampuan seseorang untuk melakukan lompatan. Kegiatan yang dapat melatih daya ledak anak salah

satunya yaitu melompat dari satu titik ke titik lainnya. Bentuk-bentuk latihan untuk meningkatkan daya ledak yaitu dengan melompat atau meloncat kedepan, lompat jongkok atau melompat dengan box (Gilang, 2007 : 61). Dalam hal ini, peneliti menggunakan ban sebagai alat bantu untuk melatih daya ledak anak. Kegiatan bermain melompat kedalam ban membutuhkan alat bermain berupa ban mobil bekas sebanyak 5. Namun jumlah ban yang dipakai bisa ditambah sesuai dengan kebutuhan.

(e) Menangkap Bantal

Gerakan koordinasi bukan hanya diperlukan untuk aktivitas motorik halus. Aktivitas motorik kasar juga perlu adanya sebuah koordinasi otot yang dinamis. Dalam penelitian ini koordinasi yang ingin dilatih yaitu mata, tangan dan kaki. Salah satu kegiatan yang dapat melatih koordinasi mata, tangan dan kaki yaitu kegiatan yang berhubungan dengan melempar atau menangkap suatu objek (Damayanti, 2013 : 15). Dalam penelitian ini kegiatan bermain yang dirancang adalah menangkap bantal. Melalui kegiatan tersebut anak dapat mengkoordinasikan mata untuk melihat objek yang akan ditangkap sehingga tangan dan kaki bergerak kearah objek yang akan ditangkap tersebut. Kegiatan bermain ini membutuhkan satu alat yaitu bantal. Isi dari bantal berupa bahan dakron. Dakron dipilih karena memiliki tekstur yang lembut lembut sehingga aman bagi anak.

(2) Produk Pengembangan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebuah model kegiatan bermain beresiko yang dikemas dalam bentuk vidio tutorial dan

buku panduan yang dapat digunakan guru sebagai petunjuk dalam melaksanakan kegiatan bermain beresiko. Selain itu terdapat pula buku kajian model yang membahas tentang teori-teori yang digunakan dalam model pengembangan bermain beresiko. Pemilihan video tutorial dan buku panduan sebagai petunjuk pelaksanaan didasarkan atas teori belajar observasional. Konsep belajar observasional memperlihatkan bahwa orang dapat belajar dengan mengamati orang lain melakukan hal yang akan dipelajari (Dahar, 2011 : 7). Oleh karena itu pembuatan video dan buku panduan dimaksudkan agar guru mendapat banyak kesempatan untuk mengamati langkah-langkah dalam pelaksanaan kegiatan bermain beresiko agar guru dapat memahami materi sebelum akhirnya diterapkan kepada anak.

Bentuk belajar observasional dilandasi oleh teori belajar sosial dari Bandura. Teori belajar sosial Bandura dapat diartikan sebagai suatu proses manusia mempelajari sesuatu dengan cara meniru perilaku orang lain (Bandura dalam Dahar, 2011 : 22). Dalam teori belajar sosial, manusia akan menggunakan *reinforcement* eksternal dan penjelasan kognitif internal untuk memahami dan belajar dari orang lain (Dahar, 2011 : 22). Pembuatan video tutorial dan buku panduan kegiatan bermain beresiko merupakan sarana untuk mempermudah guru dalam mempelajari langkah kegiatan bermain beresiko melalui contoh-contoh gerakan yang terdapat dalam gambar. Jika merujuk pada teori belajar sosial Bandura maka proses guru dalam mempelajari video tutorial dan buku panduan tersebut terdiri dari empat fase. Fase tersebut yaitu:

(a) Fase Perhatian

Fase perhatian dilakukan dengan memberikan perhatian pada suatu model. Pada umumnya, manusia memiliki ketertarikan pada model-model yang menarik sehingga model tersebut berhasil menimbulkan perhatian. Dalam kaitannya dengan pembuatan video tutorial dan buku panduan yaitu harus disusun dengan komponen-komponen pendukung yang menarik seperti musik, gambar, tulisan, dubbing, komposisi warna dan lain sebagainya, sehingga dapat menarik perhatian guru dan mudah untuk dipelajari. Produk yang dikembangkan juga dilengkapi dengan buku kajian model yang merupakan salah satu usaha untuk menarik minat guru terhadap model bermain beresiko. Buku kajian model tersebut sebagian besar berisikan materi tentang pengembangan model bermain beresiko yang terdiri dari teori-teori, sehingga ketika guru membacanya akan timbul kesan bahwa model yang dikembangkan memang memiliki kelayakan dan patut diaplikasikan dalam kegiatan di sekolah.

(b) Fase Retensi

Belajar observasional terjadi berdasarkan kontiguitas. Dua hal yang terlibat dalam fase retensi yaitu penampilan model dan penyajian model. Dua hal inilah yang mempengaruhi seseorang dalam penyimpanan memori jangka panjang. Materi akan lama diingat bila terjadi pengulangan dalam belajar. kaitannya dengan video tutorial dan buku panduan yaitu diharapkan dengan adanya video tutorial dan buku panduan ini guru dapat mengulang contoh-

contoh yang telah diberikan sehingga akan lebih mudah diingat dan tersimpan dalam memori jangka panjang guru.

(c) Fase Reproduksi

Bayangan atau kode-kode simbolik yang diperoleh dari fase retensi akan digunakan untuk mulai mempraktekan contoh yang telah dibeikan oleh model. Pada fase reproduksi, orang akan mempraktekan yang telah dipelajari dengan mengingat apakah komponen-komponen yang dipraktekan sudah sesuai dengan urutan yang benar. Kaitanya degan vidio tutorial dan buku panduan yaitu guru dapat mencoba mempraktekan langkah bermain beresiko dengan urutan yang sesuai dengan vidio tutorial dan buku panduan.

(d) Fase Motivasi

Fase motivasi merupakan fase terakhir dari proses belajar sosial. Dalam fase motivasi orang akan meniru suatu model karena sadar dengan hal tersebut akan meningkatkan kemungkinan untuk memperoleh *reinforcemen*. *Reinforcemen* yang diharapkan dari guru tentu berbeda dengan *reinforcemen* yang diharapkan anak. Dalam kaitannya dengan guru mempelajari vidio tutorial dan buku panduan model bermain beresiko, guru akan mendapat pengetahuan baru tentang kegiatan untuk menstimulasi keterampilan motorik kasar anak, sehingga dengan pengetahuan tersebut guru dapat mengaplikasikannya kepada anak.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian relevan yang dapat dijadikan sebagai kajian dalam pengembangan model bermain beresiko untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Kajian penelitian yang relevan tersebut yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Brussoni, dkk (2017) di Canada dengan judul *Landscapes for Play: Effects of an Intervention to Promote Nature Based Risky Play in Early Childhood Centers* menunjukkan hasil bahwa penataan ruang bermain outdoor yang didesain berbais bermain beresiko menunjukkan penurunan yang signifikan dalam mempengaruhi depresi, perilaku antisosial dan menurunkan kecenderungan anak untuk diam. Dalam penelitian ini anak menunjukkan peningkatan aktivitas bermain dengan bahan-bahan alami. Selain itu anak juga menunjukkan peningkatan dalam bermain independen, serta menunjukkan peningkatan dalam perilaku prososial.
2. Metaanalisis yang dilakukan oleh Harper (2017) dengan judul *Outdoor risky play and healthy child development in the shadow of the “risk society”: A forest and nature school perspective* menyuguhkan sebuah usulan rekonseptualisasi tentang risiko dalam perkembangan anak, dan dukungan kebijakan dalam praktek-praktek pembelajaran untuk memenuhi rasa ingin tahu anak melalui bermain beresiko luar ruangan.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Kleppe, Melhuish & Sandseter (2017) di Norwegia dengan judul *Identifying and characterizing risky play in the age one-to-three years* menunjukkan hasil bahwa permainan beresiko cocok untuk anak usia dua dan tiga tahun. Dalam studi ini anak berumur satu tahun

menunjukkan beberapa ketidakcocokan untuk bermain beresiko. Anak dengan umur satu tahun harus dilihat kaitannya dengan perkembangan motorik dan khususnya kemampuan untuk berjalan. Anak usia satu tahun menunjukkan permainan yang kurang berisiko daripada teman sebaya yang lebih tua. Saat bermain permainan beresiko yang dilakukan oleh anak umur satu tahun lebih bersifat singkat dan soliter jika dibandingkan dengan anak usia di atasnya.

4. Kleppe (2018) melakukan penelitian di Norwegia dengan judul *Affordances for 1- to 3-year-olds' risky play in Early Childhood Education and Care*. Penelitian ini merupakan tidak lanjut dari penelitian sebelumnya. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan dalam pengadaan bermain beresiko untuk anak usia 1 hingga 3 tahun terletak pada peralatan dan lingkungan yang disediakan untuk bermain beresiko. Lingkungan harus dikembangkan dengan tujuan untuk mengakomodasi berbagai tingkat perkembangan individu, minat, dan toleransi.
5. Bermain beresiko selalu dikaitkan dengan tingkat aktivitas fisik. Aktivitas fisik pada anak usia dini terkait dengan perkembangan motorik kasar anak. penelitian yang dilakukan oleh Brusseau, dkk (2018) di Amerika dengan judul *Trends in physical activity, health-related fitness, and gross motor skills in children during a two-year comprehensive school physical activity program* menunjukkan hasil bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara waktu yang digunakan anak dalam melakukan aktivitas fisik dengan kesehatan dan perkembangan motorik kasar. Anak laki-laki memiliki jumlah waktu untuk beraktivitas fisik lebih banyak.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Veldman, dkk (2017) di Australia dengan judul *Associations between gross motor skills and physical activity in Australian toddlers* menunjukkan hasil bahwa anak-anak menghabiskan 53,08% waktunya untuk aktivitas fisik dan 10,39% merupakan aktivitas fisik sedang hingga berat. Anak laki-laki memiliki aktivitas fisik total yang lebih tinggi dibandingkan anak perempuan. Dalam keterkaitan antara aktivitas fisik dan motorik kasar, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara keterampilan motorik kasar dan aktivitas fisik untuk anak dengan usia di bawah tiga tahun. Keterkaitan antara aktivitas fisik dan motorik kasar terjadi pada anak dengan usia tiga tahun keatas.

C. Kerangka Pikir

Keberadaan TK begitu penting bagi lembaga penyedia layanan anak usia 4 hingga 6 tahun. Usia TK dikategorikan dalam 2 kelompok yaitu 4 hingga 5 tahun yang biasanya dikelompokkan kedalam kelas A, dan usia 5 hingga 6 tahun yang dikelompokkan dalam kelas B. Fokus dalam penelitian ini adalah anak-anak dengan kategori kelas B atau anak-anak yang berada ada rentan usia 5 hingga 6 tahun. Mengoptimalkan tumbuh kembang anak menjadi tanggung jawab guru ketika anak berada di TK. Pada tahap ini anak sejatinya hanya diarahkan untuk bermain, bukan belajar. melalui permainan guru mengoptimalkan perkembangan semua aspek yang dimiliki anak.

Aspek perkembangan motorik kasar pada anak usia dini sangat penting untuk dikembangkan. Sudah menjadi tugas guru untuk memberikan bimbingan

dan rangsangan kepada anak agar dapat mengembangkan potensi dirinya. Guru juga bertugas untuk menilai anak sesuai dengan standar penilaian dalam rangka mengetahui tingkat pencapaian yang sesuai dengan tingkat usia anak. Kegiatan pembelajaran motorik kasar juga harus dibuat dalam kegiatan yang menyenangkan. Namun sayangnya banyak kegiatan yang dilakukan bersifat kurang terstruktur dan terencana. Alat untuk bermain yang dapat mengembangkan motorik kasar anakpun terbatas. Beberapa TK hanya mengandalkan permainan di luar ruangan seperti ayunan, jungkat-jungkit dan lain sebagainya dengan tidak terstruktur.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan di 4 TK yang terletak di Kabupaten Bantul ditemukan beberapa permasalahan. Permasalahan tersebut secara dominan merupakan permasalahan yang terkait dengan pengadaan kegiatan untuk menstimulasi motorik kasar anak. Dari hasil observasi diperoleh informasi bahwa rata-rata anak melakukan kegiatan bermain di luar ruangan dengan alat permainan yang disediakan sekolah seperti ayunan, jungkat-jungkit, seluncuran dan lain sebagainya tanpa adanya pengawasan dan arahan yang baik oleh guru. Observasi terhadap kondisi fisik sekolah juga dilakukan saat analisis kebutuhan. Dari hasil observasi terhadap kondisi fisik sekolah, terlihat bahwa semua TK yang dijadikan lokasi pengamatan, memiliki lahan bermain yang sedikit.

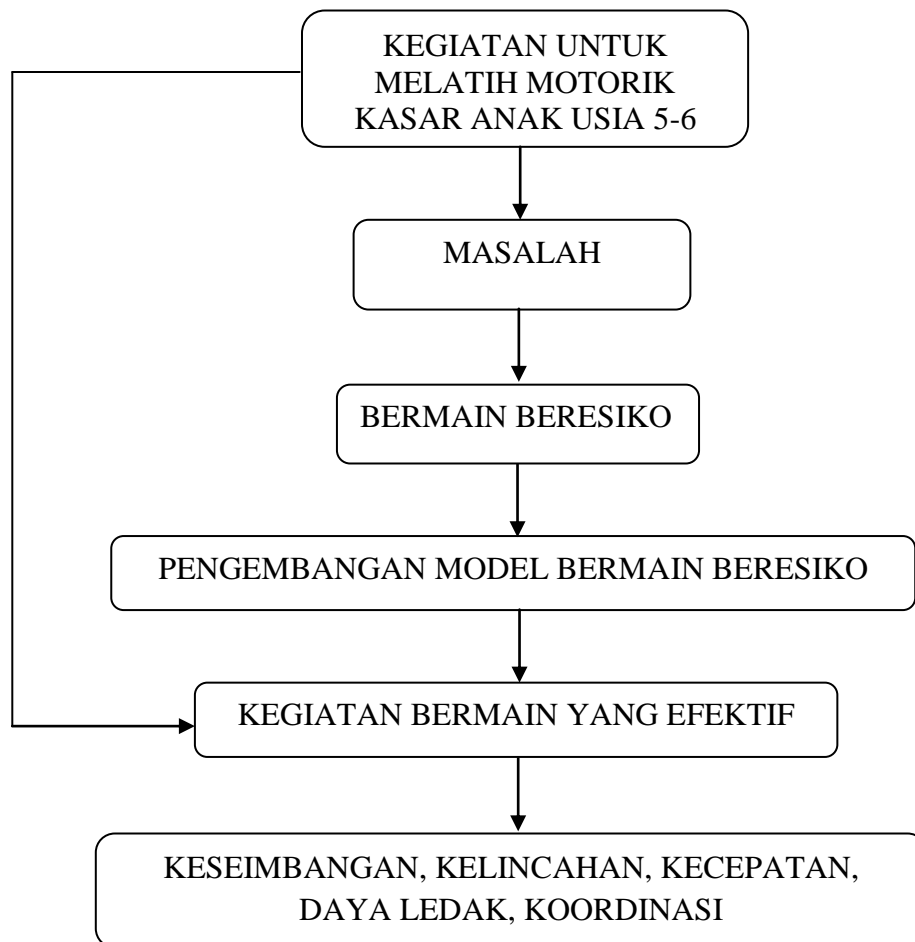
Analisis kebutuhan yang dilakukan tidak hanya dalam kegiatan observasi, tetapi juga dilakukan dalam kegiatan wawancara. Dari hasil wawancara diperoleh informasi bahwa aktivitas yang berhubungan dengan motorik kasar jarang dilakukan. Aktivitas motorik kasar yang biasa dilakukan hanyalah senam dan

terkadang anak sering merasa bosan. Kekurangan sarana dan prasarana pendukung kegiatan motorik kasar juga merupakan masalah yang dialami guru di 4 TK yang menjadi lokasi analisis kebutuhan. Sehingga hasilnya terdapat guru yang menyampaikan bahwa telah terjadi kesenjangan perkembangan terhadap motorik kasar anak terutama dalam hal keseimbangan, berlari, melompat atau melompat, gerak reflek, dan koordinasi.

Kegiatan pembelajaran untuk merangsang motorik kasar anak dapat dilakukan dengan bermain. Beberapa studi saat ini membahas tentang dampak positif dari sebuah kegiatan bermain beresiko. Secara singkat bermain beresiko sendiri merupakan sebuah kegiatan bermain yang mendebarkan dan memiliki resiko anak untuk cidera. Selain efek resiko cidera, ternyata terdapat manfaat dari permainan ini, salah satunya adalah untuk pertumbuhan motorik kasar anak.

Studi tentang bermain beresiko lebih banyak terfokus pada kegiatan yang diarahkan di luar ruangan. Sedangkan fakta dilapangan menunjukkan bahwa sebagian sekolah khususnya di daerah padat penduduk tidak memiliki lahan yang luas. Dalam hal ini, peneliti ingin membantu guru dalam memaksimalkan kegiatan pembelajaran melalui kegiatan bermain beresiko yang dapat dilakukan di lingkungan sekolah yang memiliki sedikit lahan bermain. Produk pengembangan ini berupa model bermain beresiko yang dikemas dalam bentuk video tutorial dan buku panduan. Buku panduan dan video tutorial ini berisi tentang materi-materi terkait penyelenggaraan model bermain beresiko untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Pada model pengembangan ini, aspek perkembangan motorik kasar yang dikembangkan adalah keseimbangan,

kelincahan, kecepatan, daya ledak dan koordinasi. untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan kerangka di bawah ini.



Gambar 6. Kerangka Pikir

Berdasarkan gambar kerangka pikir dihalaman sebelumnya, dapat dijabarkan bahwa keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun hendaknya dapat terstimulasi melalui kegiatan-kegiatan yang efektif, namun kenyataannya masih terdapat beberapa permasalahan yang dialami oleh beberapa TK. Permasalahan yang terjadi terkait kegiatan untuk melatih motorik kasar anak usia 5-6 tahun yaitu, (1) kegiatan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar tidak terstruktur dan terencana dengan baik, (2) kegiatan lebih banyak

terfokus di dalam ruang kelas, (3) media untuk pengembangan keterampilan motorik kasar terbatas, (4) kurangnya lahan untuk bermain anak, (5) kegiatan untuk meningkatkan motorik kasar anak kurang bervariasi. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dicarilah suatu solusi untuk menyelesaikannya, yaitu dengan mengembangkan sebuah model kegiatan bermain beresiko untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Model kegiatan yang dikembangkan diharapkan dapat menciptakan sebuah solusi pemecahan masalah yang efektif untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak terkait keseimbangan, kelincahan, kecepatan, daya ledak dan koordinasi.

D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana cara mengembangkan model bermain beresiko untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun?
2. Bagaimana penilaian ahli materi dan ahli instrumen tentang pengembangan model bermain beresiko untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun?
3. Bagaimana penilaian guru terhadap pengembangan model bermain beresiko untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun?
4. Apakah terdapat perbedaan nilai rata-rata yang diperoleh anak pada saat uji coba?.