

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Defenisi Motorik Kasar

Motorik kasar merupakan kemampuan seorang anak pada gerakan tubuh yang melibatkan otot-otot besar. Kemampuan motorik kasar diperlukan oleh anak dan menjadi modal untuk mencapai kemampuan selanjutnya seperti motorik halus.

Menurut Gallahue (Samsudin, 2008: 10) motorik adalah terjemahan dari kata “motor” yang berarti suatu dasar biologi atau mereka yang menyebabkan terjadinya suatu gerak. Sedangkan menurut Muhibbin (Samsudin, 2008: 10) juga menyebut motorik dengan istilah “motor” yang diartikan sebagai istilah yang menunjukkan pada hal, keadaan, dan kegiatan yang melibatkan otot-otot juga gerakannya. Secara cepat dan singkat motorik menyebabkan terjadinya suatu gerak, maksudnya gerak bukan hanya berhubungan dengan gerak yang dapat dilihat sehari-hari yang melibatkan gerakan anggota tubuh (tangan, lengan, kaki, dan tungkai) melalui alat gerak tubuh (otot dan rangka) tetapi gerak yang melibatkan fungsi motorik seperti otak, saraf, otot, dan rangka.

Menurut Bambang Sujino (2008: 73), motorik kasar adalah kemampuan untuk beraktifitas dengan menggunakan otot besar, kemampuan otot besar dapat dipergunakan untuk menggerakkan anggota badan, kaki, dan tangan dalam melakukan gerak lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif.

Motorik kasar menurut Richard Decaprio (2008: 18) adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan diri. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak usia dini merupakan suatu proses yang terjadi didalam diri anak yang dilakukan melalui gerakan-gerakan. Gerakan-gerakan tersebut meliputi otot-otot besar anak yang bekerja, seperti gerakan anak melompat, berlari, berjingkat, menendang, berjinjit dan loncat.

2.1.2 Jenis Gerak Motorik Kasar

Gerak adalah suatu aktivitas yang didasari oleh proses motorik. Proses motorik ini melibatkan sebuah system pola gerakan yang terkoordinasi (otak, saraf, otot, dan rangka) dengan proses mental yang sangat kompleks, yang disebut sebagai proses cipta gerak. Keempat unsure tersebut diatas tidak bisa bekerja secara sendiri-sendiri, tetapi selalu terkoordinasi. Apabila salah satu unsur mengalami gangguan, gerak yang dilakukan dapat mengalami gangguan pula. Dengan kata lain, gerakan yang dilakukan oleh anak secara sadar dipengaruhi oleh stimulus dari lingkungannya (informasi verbal ataulisan, gambar, dan alat lainnya) yang dapat di respons oleh anak. Kemampuan gerak dasar sudah dimulai sejak anak dalam kandungan sampai lahir. Pada saat lahir bayi mulai menggerakkan kedua tangannya, kemudian menarik dan menjulurkan kedua kakinya, memutar badan kesamping, tengkurap, merangkak, merambat untuk berdiri, dan berjalan hingga berlari.

Menurut Samsudin (2008: 9) keterampilan gerak motorik kasar ada tiga jenis, diantaranya keterampilan lokomotor, keterampilan nonlokomotor, dan keterampilan manipulatif.

1. Keterampilan lokomotor

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

2. Keterampilan nonlokomotor

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

3. Keterampilan manipulasi

Keterampilan manipulative merupakan keterampilan anak menggunakan benda, alat atau media dalam bergerak. Alat atau benda ini digunakan dengan cara dilempar, diayun, diangkat, ditarik, dihentikan, atau dengan cara lainnya sehingga dapat mendukung keterampilan yang diharapkan dapat dicapai dan di kuasai. selanjutnya. Setiap anak dalam menguasai keterampilan motorik berbeda-beda walaupun usianya sama dan dalam satu bimbingan.

2.1.3 Tingkat Capaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Pencapaian suatu kemampuan pada setiap anak bisa berbeda-beda, namun demikian ada patokan umur tentang kemampuan apa saja yang perlu dicapai seorang anak pada usia tertentu. Adanya patokan tersebut adalah dimaksudkan

supaya anak yang belum mencapai tahap kemampuan tertentu ini perlu di latih berbagai kemampuan untuk dapat mencapai perkembangan yang optimal (Ahmad Susanto, 2011: 163). Usia 5-6 tahun anak-anak pada usia ini perkembangan motoriknya menjadi lebih halus dan lebih terkoordinasi dari pada pada masa awal anak-anak. Anak pada usia dini, sudah mampu melakukan kegiatan motorik, serta memperoyeksikan dan menerima atau menangkap benda. Secara singkat mengenai pencapaian perkembangan motorik kasar pada anak usia 5 – 6 tahun berdasarkan Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 yaitu : (a) Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan, (b) Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam, (c) Melakukan permainan fisik dengan aturan, (d) Terampil menggunakan tangkapanan dan kiri, (e) Melakukan kegiatan kebersihand iri

Menurut Bambang Sujiono (2008: 16) perkembangan motorik kasar anak usia 5 – 6 tahun yaitu: (a) Berlari dan langsung menendang bola, (b) Melompat-lompat dengan kaki bergantian, (c) Melambungkan bola tenis dengan satu tangan dan menangkapnya dengan dua tangan, (d) Berjalan pada garis yang sudah ditentukan, (e) Berjinjit dengan tangan di pinggul,(f) Menyentuh jari kaki tanpa menekuk lutut, (g) Mengayunkan satu kaki ke depan atau ke belakang tanpa kehilangan keseimbangan.

Karakteristik perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun yaitu :(a) Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan keseimbangan dan kelincahan,(b) Melakukan koordinasi gerakan kaki tangan

kepala dalam menirukan tarian atau senam, (c) Melakukan permainan fisik dengan aturan, (d) Trampil menggunakan tangan kanan dan kiri, (e) Melakukan kegiatan kebersihan diri. (Depdiknas 2010: 5)

2.1.4 Tujuan Motorik Kasar

Pengembangan motorik kasar di TK bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat, sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat dan terampil. Menurut Sumantri (2005: 9) tujuan perkembangan motorik kasar anak usia dini yaitu: (a) mampu meningkatkan keterampilan gerak, (b) mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani, (c) mampu menanamkan sikap percaya diri, (d) mampu bekerja sama, (e) mampu berperilaku disiplin, jujur, dan sportif.

1. Mampu meningkatkan keterampilan gerak.

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

2. Mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani.

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

3. Mampu menanamkan sikap percaya diri.

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

4. Mampu bekerja sama.

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

5. Mampu berperilaku disiplin, jujur, dan sportif.

Kondisi fisik yang sehat dan bugar juga bisa mempengaruhi perilaku yang kurang baik, seperti cara berfikir. Jadi dengan kemampuan dari motorik ini bertujuan untuk bisa berperilaku disiplin, jujur, dan sportif. Dr Meta Hanindita SpA mengatakan dari segi fisiologis, kemampuan motorik yang besarakan membuatnya lebih banyak bergerak dan berolah raga. Hal itu membuat sirkulasi darah, pernapasan dan pembentukan postur tubuhnya akan semakin baik.

Dengan demikian tujuan perkembangan motorik adalah agar anak menguasai keterampilan-keterampilan tertentu seperti berlari, melompat dan sebagainya, yang sangat berguna baik untuk tumbuh kembang tubuhnya, kehidupans sehari-hari, kehidupan sosial, dan menunjang prestasi akademis maupun non akademis.

2.1.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar

Pencapaian suatu keterampilan dianggap dipengaruhi oleh banyak faktor. Menurut Mahendra (Sumantri, 2005: 110) adalah faktor-faktor tersebut secara

umum dibedakan menjadi 3 faktor utama yaitu faktor proses belajar, faktor pribadi dan faktor situasional (lingkungan).

1. Faktor Proses Belajar (learning proses)

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

2. Faktor pribadi (personal factor).

Menurut Singer (Sumantri, 2005: 111-112) faktor pribadi yang sangat berhubungan dengan upaya pencapaian keterampilan motorik, faktor-faktor tersebut adalah:

- a. Ketajaman indra, yaitu kemampuan indra untuk mengenal tampilan rangsang secara akurat.
- b. Persepsi, yaitu kemampuan untuk membuat arti dari situasi yang berlangsung.
- c. Intelektual, yaitu kemampuan untuk menganalisis dan memecahkan masalah serta membuat keputusan-keputusan yang berhubungan dengan keterampilan motorik.
- d. Ukuran fisik, adanya tingkat yang ideal dari ukuran-ukuran tubuh yang diperlukan untuk sukses dalam cabang keterampilan motorik (olahraga) tertentu.
- e. Emosi, kemampuan untuk mengarahkan dan mengontrol perasaan secara tepat sebelum dan pada saat melaksanakan tugas.

- f. Motivasi, kehadiran semangat dalam tingkat optimal untuk bisa menguasai keterampilan yang dipelajari.
 - g. Sikap, adanya minat dalam mempelajari dan member nilai pada kegiatan yang sedang dilakukan.
3. Faktor Situasional (situational factor)

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

2.1.6 Manfaat Perkembangan Motorik bagi Anak Usia Dini

Menurut Hurlock. B. Elizabeth (1998: 154) mencatat beberapa alasan tentang manfaat perkembangan motorik bagi perkembangan individu, yaitu:

1. Melalui keterampilan, motorik anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang, seperti anak merasa senang dengan memiliki keterampilan memainkan boneka, melempar, dan menangkap bola atau memainkan alat-alat permainan.
2. Melalui keterampilan, motorik anak dapat berangkat dari kondisi-kondisi tidak berdaya pada bulan-bulan pertama kehidupannya. Kondisi yang bebas, tidak bergantung. Anak dapat bergerak dari satu empat ketempat lain dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya. Kondisi ini akan menunjang perkembangan (rasa percaya diri).
3. Melalui keterampilan motorik, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah (*school adjustment*). Pada usia prasekolah (taman kanak-kanak) atau usia kelas- kelas awal sekolah dasar, anak sudah dapat dilatih menulis, menggambar, melukis, dan baris berbaris.

Manfaat pengembangan motorik kasar pada anak TK adalah sebagai berikut: a) Melatih kelenturan, koordinasi otot jari dan tangan, b) Memacu pertumbuhan dan pengembangan fisik/motorik, rohani dan kesehatan anak, c) Membentuk, membangun dan memperkuat tubuh anak, d) Melatih keterampilan ketangkasan gerak dan berpikir anak, e) Meningkatkan perkembangan emosional anak, f) Meningkatkan perkembangan social anak, g) Menumbuhkan perasaan menyenangkan dan memahami manfaat kesehatan pribadi. (Depdiknas .2010: 5)

2.1.7 Defenisi Bermain

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan siswa. Sebelum bersekolah, bermain merupakan cara alamiah anak untuk menemukan lingkungan, orang lain dan dirinya sendiri.

Bermain menurut Piaget (Andang Ismail 2006: 13) menyatakan bahwa bermain sebagai kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan. Karena dengan bermain anak-anak akan mudah terstimulus dengan kegiatan permainan. Anak tentunya akan mudah menerangi marangasangan dari suatu gerak pada saat sedang melaksanakan permainan yang berhubungan fisik motorik kasar.

Sedangkan menurut Hughes (Andang Ismail, 2006: 14) menyatakan bahwa bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja. Suatu kegiatan yang disebut bermain harus ada lima unsur di dalamnya, yaitu:

1. Mempunyai tujuan, yaitu permainan itu sendiri untuk mendapat kepuasan dalam permainan tentunya terdapat tujuan yang untuk mendapat kepuasan, anak akan merasa puas karena anak dengan bermain akan tersalurkan energinya maka anak akan merasa puas.

2. Memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri, tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa. Anak dibebaskan memilih permainan sesuai dengan minat anak sehingga kegiatan bermain tanpa anak menjadikan kegiatan bermain menimbulkan perasaan senang pada diri ini anak. Di dalam permainan gobak sodor anak bebas berekspresi untuk melatih ketangkasan dan kelincihan dalam menghindari lawan, dalam permainan gobak sodor ini lebih ditekankan pada aturan akan tetapi aturan yang ditekankan tidak terlalu sulit secara sederhana karena anak bertugas sebagai penjaga dan penyerang saja.
3. Menyenangkan dan dapat menikmati
Kegiatan bermain tampak sebagai kegiatan yang bertujuan untuk bersenang-senang, kegiatan bermain sangat berarti bagi anak. Perasaan senang inilah yang akan membuat anak belajar dengan baik. Perasaan senang juga akan timbul saat anak bermain gobak sodor karena dalam permainan gobak sodor akan melatih pertanggung jawaban dari masing-masing tugas yang diperannya.
4. Mengkhayal untuk mengembangkan daya imajinatif dan kreatifitas
Kegiatan bermain mempunyai struktur kerang katertentu yang memisahkannya dari kehidupan sehari-hari. Hal ini berlaku terhadap semua bentuk kegiatan bermain, seperti bermain peran (*modelling imitation*) atau permainan simbolik, anak memiliki daya imajinasi yang tinggi dan perkembangan bahasa yang pesat. Dalam permainan gobak sodor bisa saja anak berpura-pura berperan sebagai seseorang yang sedang berburutikus yang sedang masuk dalam rumah.

5. Melakukan secara aktif dan sadar.

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

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu gerakan yang bebas berekspresi sehingga dapat memberikan kesenangan bagi anak. Pada prinsipnya bermain mengandung rasa senang dan lebih mementingkan proses dari pada hasil.

2.1.8 Jenis – Jenis Permainan

Menurut M. Ismail Yusantodkk, dilihat dari peran siswa dalam permainan, model permainan dapat bersifat individual dan kelompok. Sedangkan berdasarkan cara memainkan jenis permainan yang dikembangkan dapat berupa:

1. Permainan bebas yaitu memberikan kebebasan kepada siswa memilih permainan yang disenanginya. Melalui permainan ini, siswa dengan pilihannya sendiri diharapkan memperoleh keterampilan jasmaniah dan keharmonisan gerak.

2. Permainan imajinatif, untuk melatih siswa menggunakan imajinasinya menuju proses kreatif dalam wujud nyata. Lewat permainan imajinatif anak-anak akan mempersonifikasikan benda-benda mainannya. Misalnya, mengajak bicara boneka seperti orang dewasa memberlakukan anak kecil.
3. Permainan konstruktif, untuk melatih siswa menyusun gagasannya secara konstruktif dan terstruktur. Misalnya, merangkai kubus menjadi aneka bentuk, membangun rumah dari pasir atau membentuk eka sosok dari tanah.
4. Permainan bersistem, untuk melatih anak mampu mengikuti dan memahami instruksi yang diberikan orang lain. Misalnya siswa bergerak sesuai suara, panggilan peluit.

Macam- macam permainan menurut Mayike S. Tedjasaputra (2001: 6061) meliputi hal-hal sebagai berikut: (a) permainan induvidu (dilakukan sendiri), (b) permainan bersama teman, (c) Permainan beregu, (d) permainan di dalam ruang (*indoor play*).

1. Permainan induvidu (dilakukan sendiri).

Pada usia sekitar 4 atau 6 tahun, anak memainkan permainan-permainan untuk menguji kemampuan dirinya. Anak berusaha berkompetensi dengan dirinya sendiri dalam artian berusaha meraih prestasi lebih baik dari kemampuan sebelumnya. Misal: melompati parit, melompat dengan satu kaki, memantulkan bola ke lantai, meniti tanggul parit dan seterusnya.

2. Permainan bersama teman.

Saat anak mempunyai minat melakukan permainan individual, anak juga mulai berminat dengan kegiatan bersama teman-teman yang biasanya

diarahkan oleh anak yang lebih besar. Permainan yang umumnya dilakukan adalah petak umpet, pencuri dan polisi, gobak sodor, lompat tali, main kejar-kejaran dan sejenisnya.

3. Permainan beregu.

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

4. Permainan di dalam ruang (*indoor play*).

Permainan di dalam ruang tidak sekasar permainan diluar ruang dan umumnya dimainkan saat anak harus berdiam di dalam rumah karena sakit, lelah atau cuaca buruk. Awalnya anak bermain bersama orang tua tetapi berubah menjadi lebih ketat dan kompetensi juga lebih tinggi dengan meningkatnya usia anak. Permainan tradisional yang sering dilakukan adalah main kartu cangkulan, menebak kartu, ular. Selain itu hal yang penting dalam permainan adalah keaktifan, keaktifan merupakan kegiatan yang melibatkan kesibukan dalam berktivitas. Dalam bermain tentu anak melakukan kegiatan yang melibatkan untuk aktif bergerak. Permainan membutuhkan setrategi dalam bermain, jika anak aktif bermain maka kemampuan motorik kasar semakin meningkat. Menurut Warsono, dkk (2012: 12) pembelajaran aktif sebagai metode pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, selain itu dapat mengkondisikan agar siswa selalu melakukan pengalaman belajar yang senantiasa berpikir tentang apa yang dapat dilakukan selama pembelajaran. Permainan gobak sodor memerlukan

keaktifan untuk menyerang lawan atau menjaga garis yang akan di lewati oleh penyerang.

2.1.9 Manfaat Bermain Pada Anak Usia Dini

Kegembiraan merupakan ciri dan prinsip dasar bermain. Kegembiraan sangat disukai dan dicari oleh setiap anak, selain itu suasana seperti itu sesuai bagi dunia dan kodrat anak. Sambil bermain, selain kegembiraan, anak juga mendapat pengalaman, didalam bermain bersama, anak belajar bermasyarakat, bergaul, menyapa dan mengolah emosinya. Pengalaman melalui bermain itulah yang akan mendorong anak untuk bereksplorasi, bereksperimen, berinisiatif dan berkreasi. Menurut Maykes Tejda Saputra (2001: 39-44) bermain mempunyai beberapa manfaat bagi anak, di antaranya:

1) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik.

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

2) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus. Dengan bermain, yang pada awalnya anak belum terampil, tapi dengan bermain anak akan berminat untuk melakukannya dan menjadi terampil.

3) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial.

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

- 4) Manfaat bermain perkembangan aspek emosi atau kepribadian.

Bermain dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, mempunyai kompetensi tertentu. Selain itu anak akan belajar bagaimana harus bersikap dan bertingkah laku agar dapat bekerjasama dengan teman-teman, bersikap jujur, kesatria, murah hati, tulus dan sebagainya.

- 5) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognitif.

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

- 6) Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan.

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

- 7) Manfaat bermain untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari, dengan bermain anak dapat meningkatkan keterampilan dalam bidang olahraga serta menari.

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

2.1.10 Defenisi Permainan Gobak sodor

Permainan gobak sodor adalah jenis permainan ketangkasan menyentuh teman lawan mainnya. Jika pengejar telah menyentuh anggota badan temannya yang di kejar maka pengejar berganti peran menjadi orang yang di kejar.

Permainan gobak sodor dilakukan oleh dua kelompok dengan dibatasi bilik yang di gariskan di tanah (Hajar parmadi, 2001: 1).

Permainan gobak sodor bersifat kelompok bukanlah individual dan dapat dimainkan oleh anak laki-laki dan anak perempuan. Permainan gobak sodor mengandung unsur-unsur melatih keterampilan, ketangkasan dan kelincahan. Dengan bermain gobak sodor anak banyak melakukan gerakan berputar dan bergerak bebas mengecoh lawan untuk mencapai tujuan pada akhir kebilik pangkal. Sedangkan kelompok penjaga hanya bergerak lurus seperti tombak dengan mengikuti arah garis bilik untuk menyentuh badan pemeran (Hajar parmadi, 2001: 5-6).

Berdasarkan dari teori-teori di atas disimpulkan bahwa permainan gobak sodor adalah permainan tradisional yang dilakukan dengan cara berjalan, berlari berputar untuk mengecoh lawan. Permainan gobak sodor ini membutuhkan dua kelompok yang bermain. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan gobak sodor bagi anak usia dini yaitu permainan tradisional yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, memberikan manfaat yang cukup besar bagi anak dan suatu kegiatan pembelajaran yang memberikan kesenangan pada anak.

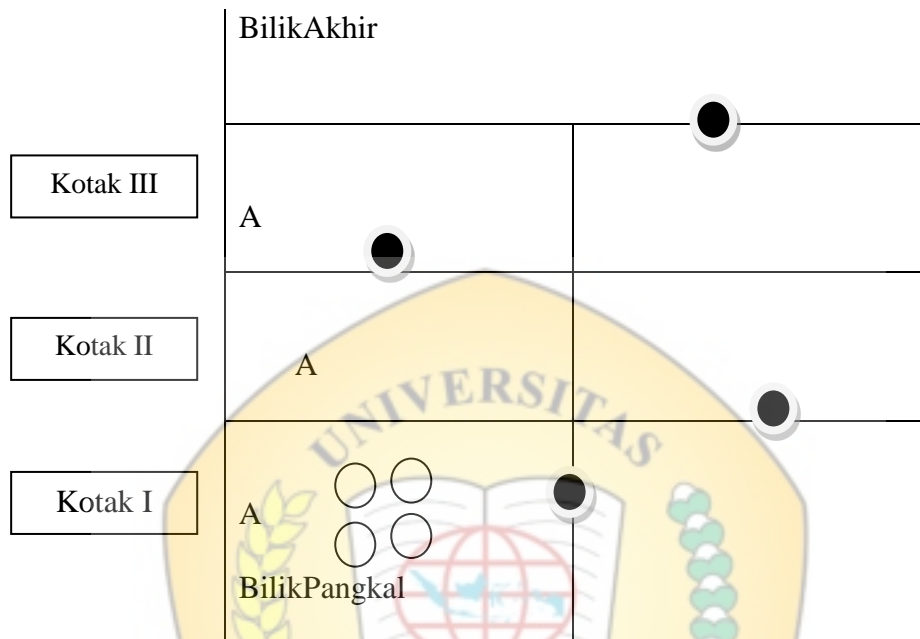
2.1.11 Langkah – langkah Permainan Gobak Sodor

Menurut Hajar Pamardi (2001: 6) pemeran dalam kelompok perlu disiapkan sebagai berikut:

1. Penjaga penentu, yang bertugas menjaga ini permainan pada arah MI (melintang) dan J (membujur). Penjaga penentu inilah yang akan mengatur awal permainan.

2. Penjaga garis pertama, bertugas menjaga garis awal melintang .
3. Penjaga garis kedua dan seterusnya mempunyai peranan yang sama.

Berikut adalah gambar denah permainan Gobak sodor



Gambar 2. Denah Bagan Permainan Gobak Sodor

Keterangan: Putih = Pemain kelompok 1, Hitam = Pemain kelompok 2

Menurut Moeslichatoen (2004: 63) langkah- langkah dalam pembelajaran dengan teknik bermain setidaknya ada tiga tahap, antara lain; (2) kegiatan prabermain, (2) kegiatan bermin, (3) kegiatan penutup. Adapun langkah-langkah dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar untuk kelincahan tubuh anak melalui permainan gobak sodor dalam penelitian ini.

1) Kegiatan prabermain

Dalam kegiatan prabermain, guru menyiapkan alat-alat yang akan digunakan seperti petak untuk bermain gobak sodor dan kardus atau kursi sebagai haling

rintangan sebelum diberi permainan gobak sodor. Selain itu juga melakukan pemanasan agar otot-otot anak siap untuk melakukan permainan tersebut.

2) Kegiatan bermain

Membagi 2 kelompok, yang terdiri dari 7 anak 6 anak, kelompok yang 1 sebagai penyerang dan kelompok ke 2 sebagai penghadang. Sebelum bermain gobak sodor setiap kelompok ada 1 anak yang mewakili bersui tuntuk menentukan kelompoknya menjadi penghadang atau penyerang. Dalam permainan gobak sodor anak hanya dinilai keaktifan anak dalam berusaha berlari menghindari lawan dan untuk selanjutnya anak di tes kemampuan kelincahannya dalam permainan melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter dalam bentuk zig-zag.

3) Kegiatan penutup

Dalam kegiatan penutup dilakukan di dalam kelas dengan melakukan relaksasi atau pendinginan dengan cara meluruskan kaki sambil bernyanyi sluku-sliku dilakukan dengan merebahkan tubuh di lantai.

2.1.12 Aturan Bermain Gobak sodor

1. Menentukan aturan putaran permainan

Menurut Hajar Pamadhi (2001: 9) permainan ketangkasan gobak sodor ini didasarkan kesepakatan bersama kawan-kawan dengan menentukan aturan putaran permainan. Satu putaran permainan ialah satu game. Game pertama diselesaikan oleh dua kelompok secara bergantian. Sebagai contoh, kelompok I dikatakan berhasil bermain jika seluruh pesertanya telah melampaui batas penjaga 3 tanpa melakukan kesalahan. Sedangkan yang dimaksudkan kesalahan pemain kelompok I adalah jika salah seorang di antara anak

tubuhnya tersentuh oleh kelompok II (Hajar Pamadhi, 2001: 9). Jika kelompok I berhasil menyelesaikan permainan dianggap setengah game. Permainan dapat dilanjutkan dengan kelompok II sebagai pemain, maka untuk menghitung keberhasilan dapat dilakukan dengan hitungan jam atau menit (Hajar Pamadhi, 2001: 9).

Selain aturan di atas, terdapat aturan bermain yang lain, yaitu pembatasan oleh waktu permainan. Permainan dibatasi oleh waktu istirahat belajar, yaitu selama 15 menit. Masing- masing kelompok dapat menentukan siapa pemain awalnya (Hajar Pamadhi, 2001: 9). Untuk menentukan, kedua kelompok dapat melakukan undian dengan kepingan uang logam. Keberhasilan kelompok ditentukan oleh berapa kali mereka menyelesaikan tugas melampui garis terakhir atau penjaga terakhir selama 15 menit (Hajar Pamadhi, 2001: 9).

2. Tugas penjagaan

Menurut Hajar Pamadhi (2001: 10) tugasnya sebagai berikut:

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

3. Cara bermain

Adapun cara bermain permainan gobak sodor menurut Hajar Pamadhi (2001: 10) kelompok pemeran yang bermain awal diperkenalkan maju satu per satu menuju bilik II. Untuk maju boleh bergerak bebas memutar atau menyilang menuju bilik IA atau IB. Jika telah berhasil dapat diteruskan menuju kearah bilik IIA atau IIB. Pergerakan ini dilakukan oleh anggota pemain kelompok pemeran secara bersama-sama maupun bergantian asal tidak tersentuh oleh kelompok penjaga.

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

Adapun jalannya permainan gobak sodor menurut Aip Syarifudin (1992: 137):

- 1) Sebelum permainan dimulai diadakan untuk menentukan pihak penjaga dan pihak penyerang, yang menanggung dia menjadi pihak penyerang dan yang kalah menjadi pihak penjaga.
- 2) Setiap permainan dari pihak penjaga harus menempati garisnya masing-masing yang telah ditetapkan sebelumnya, dengan kedua kakinya harus berada

di atas garis. Sedangkan bagi pihak penyerang harus bersiap-siap untuk memasuki ruangan atau petak-petak.

- 3) Permainan dimulai setelah wasit atau bapak guru membunyikan peluitnya.
- 4) Setiap pemain dari regu penyerang harus berusaha untuk dapat melewati garis depan yang dijaga oleh regu penjaga, yaitu dengan jalan menghindari tangkapan atau sentuhan dari pihak penjaga. Sedangkan setiap pemain dari pihak penjaga berusaha untuk dapat menangkap atau menyentuh pemain dari pihak penyerang dengan tangan, dengan ketentuan kedua kakinya harus tetap berada di atas garis atau salah satu kakinya berada di atas garis sedang kaki yang lainnya boleh terangkat.
- 5) Permainan dinyatakan salah apabila: (1) kedua kaki keluar dari garis samping lapangan. (2) mengganggu jalannya permainan.
- 6) Pergantian/bertukar tempat setelah wasit atau guru membunyikan pluit setelah: (1) setelah seorang pemain dari pihak penyerang kena sentuh oleh pihak penjaga, (2) terjadi kesalahan dari pihak penyerang (kedua kakinya keluar dari garis samping lapangan atau mengganggu jalannya permainan), (3) apa bila dalam waktu 2 menit tidak terjadi perubahan posisi.
- 7) Setiap pemain dari pihak penyerang yang dapat melewati seluruh garis, mulai dari garis depan sampai garis belakang dan dari garis belakang sampai melewati garis depan lagi mendapatkan nilai 2 (dua) tanpa disentuh oleh pihak penjaga. Tetapi bilahanya dapat melewati garis depan sampai garis belakang saja tanpa disentuh oleh pihak penjaga mendapat nilai 1 (satu), demikian juga dari garis belakang sampai melewati garis depan nilainya 1 (satu).
- 8) Lamanya permainan dari dua babak, masing-masing 20 menit

2.2 Kerangka Teoritis

Perkembangan keterampilan motorik kasar anak merupakan hal yang penting dalam masa pertumbuhan anak usia dini. Kemampuan motorik anak sangat diperlukan untuk menguasai gerakan motorik kasar. Tubuh perlu dilatih agar indera-indera terstimulasi untuk membantu kemampuan keterampilan gerak anak. Permainan gobak sodor salah satu permainan yang tepat untuk menstimulasi gerak pada anak usia 5-6 tahun dan mengandung unsur-unsur untuk melatih keterampilan, ketangkasan, dan kelincahan.

Selain itu permainan gobak sodor merupakan permainan yang menarik dan menyenangkan bagi anak, terlebih permainan gobak sodor dimainkan secara 2 kelompok dan mempunyai beberapa manfaat bagi anak. Salah satunya adalah kemampuan fisik anak menjadi kuat karena dalam permainan gobak sodor anak diharuskan untuk berlari dan berputar-putar. Melalui permainan gobak sodor, anak dapat belajar untuk mempertahankan kelincahan tubuhnya saat bermain. Berdasarkan penjelasan yang telah diungkapkan di atas, maka dapat diduga bahwa permainan gobak sodor dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.