

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Motorik

2.2.1 Pengertian Motorik

Motorik sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia. Sedangkan psikomotor digunakan untuk mempelajari perkembangan pada manusia. Jadi, motorik ruang lingkungannya lebih luas dari pada psikomotorik. Meskipun secara umum sinonim digunakan dengan istilah motorik, sebenarnya psikomotor mengacu pada gerakan-gerakan yang dinamakan alih getaran elektronik dari pusat otot besar. Motorik adalah terjemahan dari kata motor (Samsudin,2008:8).

- a. Motorik diartikan sebagai istilah yang menunjukkan pada hal keadaan dan kegiatan yang melibatkan otot-otot juga gerakannya atau segala keadaan yang meningkatkan atau menghasilkan stimulasi atau rancangan terhadap kegiatan-kegiatan organ-organ fisik.
- b. Aktifitas motorik seperti melakukan pola-pola gerakan yang cukup dan terkoordinasi melibatkan proses mental yang sangat kompleks. Proses mental ini disebut proses gerak cipta.
- c. Motorik adalah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh. Lebih lanjut dijelaskan bahwa dalam pengembangan motorik terdapat tiga unsur yang menentukannya yaitu otot saraf dan otak. Ketiga unsur ini melaksanakan masing-masing perannya saling melengkapi dengan unsur lainnya untuk mencapai kondisi motorik yang lebih sempurna

keadaannya. Analisis yang otaknya mengalami gangguan tampak kurang terampil menggerak-gerakkan tubuhnya.

2.2 Dasar-Dasar Perkembangan Motorik Anak

Dasar perkembangan motorik anak pada sekolah antara lain:

1. Perkembangan kemampuan motorik dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan perkembangan motorik saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya.
2. Suatu perubahan fisik maupun psikis sesuai dengan masa pertumbuhannya, perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh gizi, status kesehatan, dan perlakuan motorik yang sesuai dengan masa perkembangannya.
3. Nilai-nilai yang didapat dari perkembangan motorik pada anak antara lain mendapatkan pengalaman yang berarti, hak dan kesempatan berkeaktifan, keseimbangan jiwa dan raga serta mampu berperan menjadi dirinya sendiri.

2.3 Tahap-Tahap Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik adalah kemampuan gerak bayi sampai dewasa melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan gerak. Adapun empat tahap perkembangan kognitif yang berkaitan dengan perkembangan motorik pada anak.

a. Tahap sensorimotor dan perkembangan motorik anak

Pada tahap sensorimotor berpikir melalui gerak tubuh. Dengan kata lain kemampuan untuk belajar dan meningkatkan kemampuan intelektual berkembang sebagai suatu hasil perilaku gerak dan konsekuensinya. Pada masa ini anak usia dini menggunakan gerak refleks seperti menggerakkan jari tangan, menendang dengan kaki, menangis dan bentuk aktifitas refleks lainnya.

b. Tahap pra operasional dan perkembangan motorik anak

Pada tahap ini anak belum memiliki kemampuan berpikir logis dalam melakukan tindakan yang sederhana untuk berpikir logis dan melakukan tindakan yang sederhana. Pada tahapan ini anak sudah mulai dengan melakukan berbagai bentuk gerak dewasa, yang dibutuhkannya seperti berjalan, berlari, melempar, menendang, dan sebagainya.

c. Tahap konkrit dan perkembangan motorik anak

Banyak ahli yang meyakini bahwa seorang anak mencapai tahap konkrit operasional karena anak tersebut telah bertambah kemampuannya. Karakteristik umum dari tahapan konkrit operasional adalah bertambahnya kemampuan dalam pemecah masalah. Kemampuan ini dapat mempengaruhi perkembangan motorik anak dan yang dapat dikembangkan pada periode ini sudah mengasah pada peningkatan keterampilan gerak yang kompleks.

d. Formal operasional dan perkembangan

Tahap ini merupakan kemampuan mempertimbangkan ide-ide yang tidak didasarkan pada realita. Anak sudah mampu berpikir yang bersifat abstrak. Pada tahap ini motorik yang dapat dikembangkan mengasah pada olahraga. (Sumantri, 2005:51-52)

Pada masa anak kecil, perkembangan fisik berada pada sebuah tingkatan dimana secara organis telah memungkinkan untuk melakukan beberapa macam gerak motorik dasar dengan beberapa variasi. Ada beberapa hal dalam mempelajari gerak atau fisik motorik anak kasar sebagai berikut:

1. Tahap verbal kognitif

Tahap belajar motorik melalui uraian lisan atau menangkap penjelasan konsep rangsang gerak yang akan dilakukan.

2. Tahap asosiatif

Tahap belajar untuk menyesuaikan konsep kedalam bentuk gerakan dengan mempersiapkan konsep gerakan pada bentuk perilaku gerak yang di pelajarnya untuk mencoba gerakan dalam memahami gerak yang dilakukan.

3. Tahap otomatisasi

Adalah melakukan gerakan dengan berulang-ulang untuk mendapatkan gerakan yang benar secara alamiah.

Peningkatan jaringan otot yang cepat pada tahun-tahun terakhir pada saat ini telah memungkinkan anak lebih mampu menjelajahi ruang yang lebih luas dan menjangkau objek-objek yang berada disekitarnya. Kemungkinan menjelajah tersebut memacu perkembangan untuk melakukan beberapa macam kemampuan anak. (Samsudin, 2005:15-16)

Gerakan berjalan dan memegang yang telah bisa dilakukan pada akhir masa ini terus makin dikuasai masa anak kecil. Semakin dikuasai gerakan lain yang pada dasarnya merupakan penggabungan dari gerakan berjalan dan memegang.

Menurut Sumantri ada beberapa macam gerakan dasar dan variasinya yang makin dikuasai atau mulai bisa dilakukan yaitu:

1. Berjalan

Kemampuan pertumbuhan dan perubahan yang relatif melambat pada masa kecil, terjadi juga perubahan proporsi bagian tubuh dimana kaki dan tangan

semakin berimbang dengan tegak, telah menghasilkan yang menguntungkan untuk melakukan yang lebih terampil dalam gerakan-gerakan yang sebelumnya telah bisa dilakukan. Perkembangan kemampuan gerak jalan berhubungan dengan perilaku kekuatan kaki, keseimbangan dan koordinasi bagian tubuh yang mendukung mekanisme keseimbangan.

2. Berlari

Gerakan berlari merupakan perkembangan dari gerakan berjalan. Gerakan dasar anggota tubuh pada saat berlari menyikapi gerakan berjalan, perbedaannya terletak dimana irama ayunan langkah pada lari lebih cepat dan saat kedua kaki tidak menginjak tanah.

3. Mendaki

Pada umumnya antara 40 sampai 50 minggu anak bisa mendaki ke tempat yang lebih tinggi misalnya naik keatas bangku pendek gerakan seperti merangkak mulai umur kira-kira 3 tahun anak bisa mendaki sendiri. Perkembangan selanjutnya sejalan dengan meningkatkan kekuatan kaki, keseimbangan badan dan koordinasi gerakan, kemampuan anak mengingat pula menjadi semakin baik.

4. Meloncat dan berjengket

a. Meloncat

Gerakan meloncat mula-mula bisa berbentuk dari gerakan berjalan atau melangkah dari tempat yang agak tinggi ketempat yang lebih rendah, misalnya menuruni batasan tangga rumah. Apabila anak berlari diatas bangku pendek dan ingin turun dengan cara melangkah turun karena kaki belum mampu menahan

berat badan dengan menekuk tubuh sampai kaki yang melangkah menapak di atas lantai. Gerakan seperti itu bisa berbentuk gerakan melompat.

b. Berjengket

Berjengket adalah gerakan melompat dimana loncatan dilakukan dengan tumpuan satu kaki dan melompat dengan satu kaki yang sama. Gerakan ini bisa dilakukan pada usia 4 tahun. Namun gerakannya masih belum baik, kekuatan kaki, keseimbangan dan koordinasi tubuh masih belum memadai untuk bisa melakukannya dengan baik.

5. Mencongklak

Gerakan mecongklak atau lompat tali merupakan variasi dan gerakan berjalan, berlari. Maka kedua gerakan tersebut baru dikuasai gerakan yang divariasikan. Gerakan mencongklak mulai bisa dilakukan dengan lancar pada usia kurang lebih 6,5 tahun.

6. Menyepak

Suatu gerakan yang mempertahankan keseimbangan tubuh dalam posisi berdiri satu kaki, satu kaki lainnya diayunkan kedepan, gerakan ini mulai bisa dilakukan dengan lancar serta memerlukan koordinasi beberapa unsur gerakan kemampuan ini terus berkembang pada usia 6 tahun gerakan sudah sempurna.

7. Melempar

Melempar adalah gerakan suatu benda yang dipegang dengan cara mengayunkan tangan kearah tertentu. Gerakan ini dilakukan dengan menggunakan kekuatan tangan dan lengan memerlukan koordinasi unsur gerakan kemampuan ini berkembang pada usia 6 atau 6,5 tahun.

8. Menangkap

Menangkap adalah beberapa gerakan tangan untuk menghentikan suatu benda di lantai dan benda dilantai dan benda didekatnya. Misalnya pada anak kecil yang bermain bola akan berusaha menangkap bola yang bergulir di dekatnya. Pada usia antara 5 sampai 6 tahun gerakan menangkap bola semakin baik.

9. Memantu-mantulkan bola

Gerakan ini berbentuk mula-mula dari gerakan menjatuhkan bola yang dipegang. Dan ternyata bola itu memantul keatas, maka ia akan berusaha meangkapnya. Besarnya bola yang digunakan ada pengaruhnya tingkat penguasaan gerakan. Hal ini berkaitan dengan dengan usaha dan kekuatan tangan.

10. Memukul

Gerakan memukul adalah suatu gerakan yang dimulai dengan gerakan mengayunkan tangan dengan lengan lurus kearah depan atas tangan selanjutnya gerakan akan berkembang dari samping kearah depan serta memukul diatas kepala berkembang lebih kemudian. Kemampuan ini berkembang atau mulai tampak pada usia kurang lebih 3 tahun.

Agar bisa tumbuh dan berkembang secara baik, anak memerlukan aktivitas yang cukup dalam berbagai bentuk bermain yang bersifat memacu penggunaan otot besar, sederhana memberi kesempatan mencoba-coba, mengembangkan kerja sama dengan teman sebayanya, menggunakan sarana bermain dengan ukuran besar yang bervariasi, orang dewasa atau orang tua anak sebaiknya memberi banyak kesempatan bagi anak untuk melakukan aktivitas

gerak fisik. Terlalu banyak melarang anak atau terlalu melindungi anak akan menghambat dan perkembangan anak selanjutnya

2.4 Tujuan dan Fungsi Perkembangan Motorik

Penguasaan keterampilan yang tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik tertentu kualitas motorik terlihat dari seberapa jauh anak tersebut mampu menampilkan tugas motorik yang diberikan dengan tingkat keberhasilan dalam melaksanakan tugas motorik tinggi, berarti motorik yang dilakukan efektif dan efisien, (Samsudin, 2008:8)

2.5 Fisik Motorik Kasar

2.5.1 Pengertian Fisik Motorik Kasar

Kemampuan anak berkreaitifitas dengan menggunakan otot besar. Kemampuan menggunakan otot-otot besar bagi anak tergolong pada kemampuan anak dasar. Kemampuan ini untuk meningkatkan kreatifitas hidup anak dan kemampuan gerak dasar dibagi tiga kategori yaitu: lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif. (Samsudin. 2007:9). Yang dimaksud dengan kemampuan gerak dasar:

a. Kemampuan lokomotor:

Kemampuan lokomotor digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain untuk mengangkat tubuh ke atas seperti lompat dan loncat, berjalan, berlari, melompat, meloncat, dan lari seperti kuda berlari (Gallop).

b. Kemampuan non lokomotor

Kemampuan non lokomotor dilakukan ditempat tanpa ada ruang gerak yang memadai terdiri dari menekuk, meregang, mendorong, dan mengangkat.

c. Kemampuan manipulatif

Kemampuan manipulatif di kembangkan ketika anak tangan menguasai macam objek. Kemampuan ini banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh juga dapat digunakan. Manipulasi objek jauh lebih unggul dari pada koordinasi mata kaki dan mata tangan, yang mana koordinasi ini cukup penting untuk proses berjalan dalam ruang gerak. Bentuk-bentuk kemampuan manipulatif terdiri dari gerakan mendorong (melempar, memukul, menendang), gerakan menerima (menangkap).

2.5.2 Tujuan Pengembangan Fisik Motorik Kasar

Dalam setiap pengajaran harus ada suatu usaha untuk mencapai tujuan. Tujuan program pengembangan keterampilan motorik pada anak usia dini. Tujuan ini dapat dicapai antara anak dan pendidik. Pengembangan motorik kasar pada anak usia dini sebagai berikut:

- a. Untuk memperkenalkan dan melatih gerakan dasar
- b. Untuk meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol tubuh dan koordinasi.
- c. Untuk meningkatkan keterampilan tubuh
- d. Untuk memelihara dan meningkatkan cara hidup sehat
- e. Untuk memelihara dan meningkatkan pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil
- f. Untuk menanamkan sikap percaya diri
- g. Mampu bekerja sama
- h. Untuk berperilaku disiplin, jujur dan sportif. (Anonim.2006:2)

2.5.3 Fungsi Pengembangan Fisik Motorik Kasar

Teknik mengembangkan fisik motorik anak melalui permainan misalnya menggerakkan lengan untuk kelenturan otot dan koordinasi.

1. Bermain bola menurut (Anonim, 2006:17)

a. Bermain bola keranjang

Dengan cara anak melempar bola kedalam keranjang dengan tangan diayunkan ke depan sambil memegang bola.

b. Memantulkan bola

Anak-anak memantulkan bola dengan memutar badan, mengayunkan lengan dan melangkah.

2. Menggerakkan badan dan kaki dalam rangka keseimbangan kekuatan koordinasi dan melatih keberanian.

a. Berlari sambil melompat

Dalam kegiatan ini anak disuruh berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh. (Anonim,2006:18)

b. Berjalan diatas papan titian dengan membawa beban

Dalam kegiatan ini anak berjalan maju pada garis lurus, berjalan diatas papan titian sambil membawa beban dengan tidak jatuh. (Anonim, 2006:20)

c. Bermain Simpai

Dalam permainan simpai anak melakukan simpai didepan dan di berdirikan dengan tegak dan anak yang merangkak menerobos melalui simpai dan berlari kembali ketempat semula dan bermain sampai bisa dengan melompat dalam simpai. (Anonim, 2006:22).

Disinilah adalah menghubungkan berbagai gerak dasar yang nantinya dapat dimodifikasi menjadi lebih khusus dan kompleks. Motorik kasar adalah kemampuan anak usia dini beraktifitas dengan menggunakan otot besar, otot besar yang mengontrol gerakan motorik kasar, seperti berjalan, berlari, melompat, dan berlutut, berkembang apabila dibandingkan dengan otot halus yang mengontrol kegiatan motorik halus, diantaranya menggunakan jari-jari tangan untuk menyusun puzzel, memegang gunting atau memegang pensil.

Pengembangan motorik merupakan hal yang sangat penting dalam membentuk sikap kepribadian dan kuantitas gerak perlu dimiliki oleh seorang anak saat bermain, berlari kesana kemari, melompat, berjalan, loncat dan jongkok. Gerakan ini dipengaruhi oleh perkembangan fisik maupun anak.

Motorik kasar merupakan kegiatan keterampilan menggerakkan bagian lebih secara harmonis dan sangat berperan untuk mencapai perkembangan yang menunjang motorik halus. Permasalahannya adalah

1. Anak masih labil dalam berjalan, berlari, berjingkak, melompat dan menangkap bola, ta
2. Belum sempurna koordinasi mengontrol otot-otot besar misalnya jika ditugaskan untuk berjalan tanpa menyentuh temannya. (Anonim, 1995:12

Pandangan kita mengenai aktivitas gerak adalah gerakan yang diciptakan melalui proses integrasi sensor (panca indra), hal ini termasuk semua gerakan yang dilakukan tanpa paksaan, seperti aktivitas dalam perjalanan pendidikan Jasmani.

Gailative (1982) dan para ahli Pendidikan Jasmani yang diikuti oleh gabbar, Blasic dan Lowy (1987) menyatakan bahwa untuk mengembangkan pola-pola gerak anak sebaiknya dilakukan melalui aktivitas seperti menari, permainan, olah raga dan senam dimana aktivitas tersebut masuk ke dalam Pendidikan Jasmani.

Pertumbuhan perkembangan dan belajar melalui aktivitas jasmani akan mempengaruhi tiga ranah dalam pendidikan , meliputi:

1. Ranah kognitif

Kemampuan beripikir (bertanya, dan kreatif dan menghubungkan) kemampuan memahami (percepatan ability), menyadari gerak, dan penguatan akademik.

2. Ranah Psikomotor

Pertumbuhan biologis, kebugaran jasmani, kesehatan, keterampilan gerak, dan peningkatan keterampilan gerak.

3. Ranah Afektif

Rasa senang yang disebut aktivitas jasmani, kemampuan menyatakan dirinya, menghargai diri sendiri, dan terdapatnya kensep diri.

Untuk mencapai gerakan yang sempurna dan baik untuk penampilan gerak olah raga maupun yang bukan untuk olah raga keduanya harus ditunjang oleh tingkat keadaan jasmani (komposisi gerak) mengenai otot, daya tahan otot, kelenturan dan daya tahan (Samsudin, 2008:13-14)

2.6 Bermain

2.6.1 Pengertian bermain

Bermain adalah melakukan perbuatan untuk menyenangkan hati dengan alat tertentu atau tidak untuk mengerti peranan bermain dapat mengembangkan anak dan bagaimana pentingnya dalam pendidikan anak. Bermain sebagai kegiatan utama yang dimulai tampak sejak bayi. Bermain selain berfungsi penting bagi perkembangan kognitif sosial dan dan kepribadi pada umumnya. Bermain selain berfungsi sebagai perkembangan pribadi, juga memiliki sosial dan emosional. Melalui bermain, anak kecewa, bangga, marah, dan sebagainya. Tingkah laku bermain merupakan kombinasi kebutuhan biologis anak untuk tumbuh dan keinginan menjadi matang. Bermain adalah pelepasan ketegangan emosional pada anak, yang artinya dapat menghilangkan perasaan gelisah anak dari keadaan yang timbul dalam kehidupan yang sesungguhnya. Melalui bermain, anak dapat menciptakan dunianya sendiri. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk melatih menjadi dewasa. Mereka dapat menjadi pimpinan, dokter, atau guru. (Erikson, 1992:36)

Gambaran pendapatnya pada perkembangan intelektual anak, yakni perkembangan anak disempurnakan pada proses asimilasi, akomodasi (penyesuaian diri). Dalam proses ini anak memandang lingkungannya diluar dirinya dan informasi yang tepat dikumpulkan sedikit demi sedikit dari lingkungan ke dalam tingkat fungsi susunan kognitifnya. Bila konsepnya tidak lengkap, maka proses akomodasi anak akan mengubah pola pengorganisasia berfikirnya. Juga anak menunjukkan lebih terbuka pada kenyataannya, dalam

masalah ini, bermain mempunyai peran penting di dalam proses simulasi-akomodasinya. Piaget (1992:38). Anak dapat melakukan tingkah laku baru yang tidak pernah dialaminya dalam bentuk fisik, sosial, intelektual, dan emosional untuk menghadapi kenyataan. Anak dapat mengubah kegiatan menjadi benar serta anak dapat pengalaman yang menyenangkan dan kepuasan.

Bigot dan kawan-kawan (1950) mengutarakan beberapa teori dari beberapa pakar bermain sebagai berikut

a. Teori rekreasi atau pelepasan

Bahwa bermain dari permainan merupakan kegiatan manusia yang tidak sama dengan bekerja, tetapi merupakan imbalan antara kerja dan istirahat.

b. Teori surplus dan teori tenaga

Setiap orang yang kelebihan tenaga pada saat-saat tertentu sebaiknya dilakukan dengan bermain, karena kelebihan tenaga dapat mendorong kepada hal-hal yang negatif.

c. Teori tekologi

Permainan mempunyai tujuan biologis, artinya dengan bermain maka akan terjadi proses berfungsi organ tubuh manusia seperti berfungsi jantung, paru-paru, sirkulasi.

d. Teori sublimasi

Bermain tidak saja untuk menfungsikan organ tubuh tetapi juga suatu sublimasi atau pelatihan yang positif dari tekanan perasaan yang berlebihan. (Matakupan, 1998:18).

2.6.2 Tahapan dalam bermain

Bermain sebagai kegiatan utama yang dimulai tampak sejak bayi berusia 3-4 bulan, penting bagi perkembangan kognitifnya, sosial dan kepribadian anak pada umumnya. Bermain, selain berfungsi penting bagi perkembangan kognitif, sosial dan kepribadian anak pada umumnya bermain. Selain berfungsi penting bagi perkembangan pribadi, juga memiliki fungsi sosial dan emosional. Melalui bermain, anak kecewa, bangga, marah, dan sebagainya. Melalui bermain pada anak memahami kaitan antara dirinya dan lingkungan sosial, belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan. Selain itu kegiatan bermain berkaitan erat dengan kognitif anak.

Berbagai tokoh mengemukakan tahapan bermain, Horlock (1981) mengemukakan bahwa perkembangan bermain terjadi melalui tahapan sebagai berikut:

1. Tahapan Penjelajah

Ciri khasnya adalah berupa kegiatan mengenai objek atau orang lain, mencoba menjangkau arah meraih benda dibelakangnya, lalu mengamatinya. Penjelajahan semakin luas saat anak sudah merangkak dan berjalan, sehingga anak akan mengamati setiap benda yang dapat diraihinya.

2. Tahapan bermain

Tahapan ini mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Antara anak usia 2-3 tahun biasanya hanya mengamati permainan. Mereka pikir benda mainannya dapat dimakan, berbicara dan sebagainya. Biasanya hal ini pada usia pra sekolah, anak-anak di Taman Kanak-Kanak biasanya layaknya teman bermainnya.

3. Tahapan bermain

Biasanya terjadi bersamaan dengan mulai masuknya anak ke sekolah dasar. Anak bermain dengan alat permainan, yang lama kelamaan berkembang menjadi game, olah raga, dan bentuk permainan yang lain yang dilakukan oleh orang dewasa.

4. Tahapan melamun

Tahapan ini diawali saat anak mendekati masa pubertus. Saat ini anak sudah mulai kurang berminat terhadap kegiatan yang tadinya mereka sukai dan mulai banyak menghabiskan waktunya untuk melamun atau berkhayal. (Tedjasaputra, 2001:27-28)

Berger (1983) mengemukakan dalam kegiatan bermain ini dapat dibedakan atas:

a. Sensory motor play

Bermain yang mengandalkan indra dan gerakan tubuh. Misalnya: saat anak mengamati, mendengar suara sekelilingnya.

b. Mastery play

Bermain untuk menguasai keterampilan tertentu, misalnya berguling-guling, melompat, berputar-putar, bergelantung, Mastery play pada anak semakin banyak mencakup permainan mengasah kecerdasan atau melibatkan berpikir memecahkan masalah.

c. Rough and tumble play

Bentuk kegiatan ini misalnya: bergelut, bergulingan, saling dorong, berpura-pura menjegal, saling pukul, kegiatan ini bermain juga menunjang perkembangan sosial anak.

d. Soscial play

Mulai kegitan bermain sosial tampak bahwa egoistisme anak semakin berkurang, dan anak secara bertahap berkembang menjadi makhluk sosial yang begaul dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya.

e. Dramatic play

Bentuk kegiatan ini mulai tampak sejalan dengan mulai tumbuhnya kemampuan anak untuk berpikir simbolik. Menurut Garvey (1977) dan Berger (1983) menemukan bahwa pada umumnya anak-anak menyukai bermain dramatik. Mulai main ibu-ibuan dengan bonekanya, secara garis besar kegiatan bermain dibedakan 3 kategori besar, yaitu:

1. Permainan fungsional (function play)

Permainan fungsional yang melibatkan panca indra dan kemampuan motorik anak dalam rangka mengembangkan aspek tersebut.

2. Bermain pura-pura (games of make believe and illusion)

3. Bermain pasif (passive games)

Kegiatan bermain ini kurang melibatkan kegiatan fisik aktif seperti yang tampak saat anak sedang melihat-lihat buku atau menonton film ataupun mendengar dongeng.

4. Bangun membangun (games of construction)

Menyusun balok atau potongan menjadi bangunan tertentu (Tedjasaputra, 2001:31-37)

2.6.2 Ciri-Ciri Bermain

Ada beberapa kegiatan bermain berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Smith, Rubin, Van Den Berg dan Jonson (1999), (Tedjasaputra, 2001:16-18) antara lain:

1. Dilakukan berdasarkan motivasi instrinsik, maksudnya muncul atas keinginan sendiri serta untuk kepentingan sendiri.
2. Perasaan orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi yang positif kadang-kadang kegiatan bermain dibarengi oleh perasaan takut, misalnya saat harus meluncur dari tempat tinggi, namun anak mengulang kegiatan itu karena ada rasa nikmat yang diperolehnya.
3. Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lain.
4. Lebih menetapkan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir. Saat bermain, perhatian anak lebih berpusat pada kegiatan yang berlangsung dibandingkan tujuan yang ingin dicapai.
5. Bebas memilih dari ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak-anak kecil sebagai contoh pada anak TK menyusun balok disebut bermain bila dari kehendak anak. Kesenangan yang dapat (pleasure) lebih penting dibandingkan kebebasan untuk memilih

sehingga pada usia diatas pra sekolah, pleasure menjadi palameter untuk membedakan bermain dengan bekerja.

6. Mempunyai kualitas dasar-dasar kegiatan-kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkan dari kehidupan bermain seperti bermain pesan, menyusun balok-balok, menyusun kepingan gambar.

2.6.4 Jenis-Jenis Permainan

Kegiatan bermain menurut jenisnya terdiri atas bermain aktif dan bermain pasif Urlock (1978). Kedua jenis kegiatan tersebut akan membagi kesenangan, kabahagiaaan pada anak dan dapat memenuhi kebutuhan anak untuk bermain dan biasanya kedua kegiatan tersebut diatas mempunyai sumbangan positif baik terhadap penyesuaian diri anak Dan perkembangan emosi kepribadian maupun perkembangan emosi. (Tedjasaputra, 2001:52-70).

2.6.4.1 Jenis-Jenis Bermain Aktif

Antara Lain:

- a. Bermain bebas dan spontan

Ciri dari kegiatan ini dilakukan dimana saja dengan cara apa saja yang ingin dilakukan dan tidak ada absen pemain yang harus dipenuhi oleh anak.

- b. Bermain kosntruktif

Bermain konstruktif adalah kegitanan yang menggunakn gerbagai benda yang ada untuk menghasilkan suatu karya yang bermutu.

c. Bermain khayal atau bermain pesan

Sebagai pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi dan anak memerankan tokoh yang ia pilih

d. Mengumpulkan benda

Bermain mengumpulkan benda-benda termasuk bermain aktif kesan atas inisiatifnya itu mengumpulkan benda atau barang-barang yang menarik minatnya.

e. Melakukan penjelajahan

Pada anak yang usianya lebih besar eksplosasi dilakukan secara berencana dan ada pengaturannya karena biasanya melibatkan sekelompok teman.

f. Permainan atau game dan olah raga atau despolosasi

Menurut Mothecheim dalam Harlock (1978) Permainan atau olah raga adalah kegiatan yang ditandai oleh atasan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan masyarakat untuk melakukan kegiatan dalam tingkatan yang bertujuan.

g. Musik

Berman musik bisa tergolong dalam permainan aktif bila anak melakukan kegiatan musik misalnya bernyanyi, memainkan alat musik tertentu atau melakukan gerakan-gerakan atau tarian.

h. Melamun

Melamun termasuk kegiatan bermain aktif walaupun lebih banyak melibatkan aktivitas mental dan aktivitas tubuh.

2.6.4.2 Bermain Pasif

Jenis bermain pasif biasanya lebih banyak digunakan anak memasuki usia remaja, mereka pergi kelompok untuk mencoba suatu alasan film atau bayangan mistik. Jenis permainan pasif antara lain:

- a. Membaca
- b. Melihat komik.
- c. Menonton film.
- d. Mendengarkan radio.
- e. Mendengarkan musik.

2.6.5 Tujuan bermain

1. Anak tidak canggung dalam lingkungan teman sebaya dan orang dewasa.
2. Anak dapat menghargai pendapat orang lain.
3. Anak mulai mengenal kepentingan orang lain.
4. Anak mendorong untuk mencoba mengolah lingkungan dan menemukan hal-hal baru sehingga dapat bersikap positif terhadap lingkungannya.
5. Anak mulai mengendalikan dan memiliki sikap sayang dan tenggang rasa.
6. Anak memiliki inisiatif dan sifat kepemimpinan. (Anonim, 1991:34)

2.6.6 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Permainan Anak

- a. Kesehatan

Anak sehat akan lebih banyak melakukan permainan, aktif dan lebih memperoleh rasa puas dari pada yang tidak melakukan.

b. Penerimaan sosial dari kelompok teman bermain

Kalau anak merasa diterima oleh teman sepermainannya, ia akan lebih menyukai jenis kegiatan bermain dan sebagian besar waktu bermain tentu akan teratasi oleh jenis ini.

c. Tingkat kecerasan anak

Kecerdasan anak akan terpengaruh terhadap variasi kegiatan bermain. Anak yang cerdas atau tidak biasanya terlampau melakukan kegiatan bermain kerana minat mereka tidak sama.

d. Jenis kelamin

Anak perempuan biasanya tidak begitu sering melakukan kegiatan bermain yang sifatnya agak kasar.

e. Alat permainan

Alat permainan yang tersedia untuk anak akan menentukan jenis permainannya. Bila fasilitas tersedia untuk bermain tidak banyak, otomatis anak akan lebih condong melakukan kegiatan yang memperoleh kesenangan bukan berdasarkan kegiatan yang dilakukan.

f. Lingkungan tempat atau dibesarkan

Lingkungan bisa diartikan sebagai daerah pedesaan dan perkotaan. Di daerah pedesaan yang masih mempunyai tanah luas akan lebih meningkatkan anak untuk melakukan kegiatan bermain dalam suasana alam terbuka, misalnya saja mereka punya kesempatan untuk memanfaatkan tumbuh-tumbuhan ataupun benda yang ada dilingkungan sekitarnya, sedangkang anak yang hidup dilingkungan perkotaan akan mempunyai kegiatan bermain yang berbeda

mengingat lahan yang terbatas dan banyak fasilitas yang dinikmati. (Tedjasaputra, 2001:35-36)

Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang kesehatan dan kecerasan anak, antara lain:

- a. Faktor gizi
- b. Faktor lingkungan
- c. Faktor perilaku

Agar anak dapat tumbuh kembang secara optimal diperlukan kondisi yang mendukung antara lain:

- a. Hubungan anggota keluarga dan lingkungan keluarga yang memberikan kasih sayang dan perasaan aman.
- b. Keadaan fisik mental dan sosial yang sehat
- c. Terjangkau oleh pelayanan kesehatan
- d. Makanan yang cukup bergizi dan seimbang
- e. Anak mendapatkan kesempatan memperoleh pendidikan dini di keluarga dan lingkungan yang merangsang perkembangan anak.
- f. Kegiatan yang sesuai dan menarik minat anak
- g. Permainan yang merangsang perkembangan anak (Anonim, 1996:16)

2.6.7 Manfaat Bermain

Masih banyak orang tua yang masih menganggap bahwa bermain tidak penting bagi anak jika dibandingkan dengan bekerja dan bermain hanya membuang waktu saja karena tidak menghasilkan apa-apa. Anonim (1992:42-44). Dari sudut kesehatan anak-anak memiliki naluri yang besar untuk bergerak yaitu:

1. Bergerak dalam permainan yang dilakukan dalam suasana gembira mempunyai pengaruh baik terhadap organ-organ dan akan meningkatkan kesegaran jasmani dan kesehatan.
2. Dari sudut pendidikan segala bentuk permainan yang diajarkan dalam suasana gembira dapat ditangkap dan ditirukan dengan mudah dan semua pelajaran dalam suasana gembira sambil bermain. Menurut Guesmatk, Montessori dan Floebel. Mengajukan supaya permainan itu menjadi alat pendidikan yang utama bagi pertumbuhan jasmani, perkembangan dinilai dan sikap sportif dan kreatif, tanggung rasa serta membiasakan hidup sehat dan ceria, yaitu:
 - a. Permainan merupakan alat penting untuk menumbuhkan sikap sosial dalam hidup bermasyarakat karena dengan bermain anak dapat mengenal bermacam-macam aturan dan tingkah laku.
 - b. Permainan merupakan alat untuk mengembangkan fantasi dan bakat.
 - c. Permainan dapat mendatangkan berbagai macam perasaan
 - d. Permainan beregu atau berkelompok dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab dan disiplin karena harus membatasi peraturan-peraturan.
 - e. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik. (Tedjasaputra, 2001: 40-41)

Saat dilahirkan seorang bayi tidak berdaya kerana ia belum mampu menggunakan anggota tubuh untuk dimanfaatkan bagi kepentingan dirinya. Bayi baru lahir banya dapat menangis dambil menggerakkan bagian kakinya.

Aspek motorik kasar dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain, salah satu contoh yang diamati pada anak-anak yang sedang kejar-kejaran untuk menangkap temannya.

f. Manfaat bermain untuk mengembangkan keterampilan olah raga

Manfaat bermain untuk perkembangan fisik dalam artian otot-otot serta kesehatan tubuh dan juga untuk keterampilan motorik kasar. Bila seorang anak tubuhnya sehat, kuat, cetakan melakukan gerakan lari, meniti, bergelantungan, melompat, menendang, melempar serta menangkap bola, maka ia lebih menekuni bidang olah raga tertentu pada usia yang lebih besar (Tedjasaputra, 2001: 45-46)

2.7 Hipotesis Tindakan

Ada perkembangan fisik motorik kasar anak melalui permainan pada Anak –anak TK Dharma Wanita Bulay Kecamatan Galis Pamekasan Tahun Pelajaran 2015/2016.