

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian tentang Motorik Kasar

2.1.1 Pengertian Motorik Kasar

Motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar serta seluruh anggota tubuh, pada motorik kasar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya. Sunardi dan Sunaryo, (2007). Pada perkembangan anak yang lebih cepat biasanya pada motorik kasarnya dari pada motorik halus, misalnya anak akan lebih dulu memegang benda-benda yang ukuran besar dari pada ukuran kecil. Karena anak belum mampu mengontrol gerakan jari-jari tangannya untuk kemampuan motorik halusnya, seperti meroce, menggunting dan lain-lain.

Menurut Sukanti (2007) bahwa aktivitas yang menggunakan otot-otot besar di antaranya gerakan keterampilan non lokomotor, gerakan lokomotor, dan gerakan manipulatif. Gerakan non lokomotor adalah aktivitas gerak tanpa memindahkan tubuh ke tempat lain. Contohnya, mendorong, melipat, menarik dan membungkuk. Sedangkan gerakan lokomotor adalah aktivitas gerak yang memindahkan tubuh satu ke tempat lain. Contohnya, berlari, melompat, jalan dan sebagainya, dan gerakan manipulatif adalah aktivitas gerak manipulasi benda. Contohnya, melempar, menggiring, menangkap, dan menendang. (Sujiono, 2007) berpendapat bahwa gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian

tubuh anak. Gerakan tubuh anak menggunakan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki, dan seluruh tubuh anak.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan motorik kasar adalah menggerakkan seluruh anggota tubuh atas koordinasi otak dan mengatur gerakan badan terhadap macam-macam pengaruh dari luar dan dari dalam. Motorik kasar sangat penting bagi anak karena dapat melakukan aktivitas sehari-hari, tanpa mempunyai gerak yang bagus akan ketinggalan dari orang lain, seperti berlari, melompat, mendorong, melempar, menangkap, menendang dan lain sebagainya, kegiatan tersebut sangat memerlukan dan menggunakan otot-otot besar pada tubuh seorang anak.

Dengan demikian yang dimaksud motorik kasar dalam penelitian ini adalah kemampuan yang memerlukan koordinasi bagian tubuh anak seperti mata, tangan dan otot-otot besar serta aktivitas seluruh tubuh, dalam bermain gadget akan mempengaruhi stimulus pada anak melakukan aktivitas.

2.1.2 Tujuan Perkembangan Motorik Kasar pada Anak TK

Perkembangan motorik kasar di TK bertujuan untuk mengajarkan dan melatih gerakan motorik kasar, meningkatkan kemampuan mengembangkan bakat, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta dapat meningkatkan keterampilan tubuh dan cara agar hidup sehat, sehingga dapat tumbuh pertumbuhan sehat jasmani, kuat dan terampil. Tujuan tersebut dapat mengembangkan jasmani, anak bisa dilatih dengan gerakan-gerakan dasar yang akan membantu perkembangan motoriknya

(Depdiknas, 2004). Kemampuan dasar anak dapat dilihat dari kemampuan motoriknya, sehingga guru-guru TK dapat membantu kemampuan ketrampilan motorik anak dalam hal memperkenalkan dan melatih gerakan motorik kasar anak, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta dapat meningkatkan keterampilan tubuh dan mengajarkan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil. Kompetensi anak TK yang diharapkan dapat dikembangkan guru saat anak memasuki lembaga pra sekolah/TK adalah anak mempunyai kemampuan aktivitas motorik secara terkoordinasi dalam bentuk kelenturan dan kesiapan untuk menulis, keseimbangan, dan melatih keberanian.

2.1.3 Fungsi Perkembangan Motorik Kasar pada Anak TK

Fungsi perkembangan motorik kasar pada anak TK (Depdiknas, 2004) sebagai berikut:

- a. Melatih kelenturan dan koordinasi otot jari dan tangan
- b. Memacu pertumbuhan dan pengembangan fisik/motorik, rohani dan jasmani anak
- c. Membentuk, membangun, dan memperkuat tubuh anak
- d. Melatih keterampilan/ketangkasan gerak dan berpikir.
- e. Meningkatkan perkembangan emosional anak
- f. Meningkatkan perkembangan sosial anak.
- g. Menumbuhkan perasaan menyenangkan dan memahami manfaat kesehatan tubuh.

2.1.4 Metode Perkembangan Motorik Kasar Anak TK

Metode merupakan suatu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Untuk mengembangkan motorik anak, guru dapat menerapkan metode-metode yang akan menjamin anak tidak mengalami cedera dan menyesuaikannya dengan karakteristik anak TK. Hal-hal yang perlu dilakukan guru dalam pemilihan metode untuk meningkatkan motorik anak TK adalah menciptakan lingkungan yang aman dan kegiatan yang menantang, menyediakan tempat, bahan dan alat yang dipergunakan dalam keadaan baik, serta membimbing anak mengikuti kegiatan tanpa menimbulkan rasa takut dan cemas dalam menggunakannya. Untuk memilih metode yang akan dilakukan dalam pembelajaran yang sesuai tujuan pengembangan motorik anak. Selain itu, metode yang akan dipilih harus memungkinkan anak bergerak dan bermain lebih leluasa, karena gerak adalah unsur utama perkembangan motorik kasar anak.

Menurut Hurlock dalam Musfiroh, (2012) ada 5 bentuk cara belajar yang paling penting dengan coba – ralat (*trial and error*), menirukan (*imitation*), mempersamakan (*identification*), pengondisian (*conditioning*), dan pelatihan (*training*), metode bermain adalah metode pembelajaran anak usia pra sekolah dimana anak-anak diajak untuk melakukan kegiatan bersama yang berupa kegiatan yang menggunakan alat atau melakukan kegiatan suatu permainan baik secara sendiri maupun bersama teman-temannya, yang mendatangkan kegembiraan atau kesenangan, dan asyik bagi anak.

2.1.5 Unsur- unsur Keterampilan Motorik Kasar

keterampilan motorik kasar setiap anak pada dasarnya berbeda beda tergantung pada banyaknya gerakan yang dikuasainya. Keterampilan motorik kasar adalah kemampuan anak dalam menggerakkan otot besar atau seluruh tubuh dalam aktivitas motorik sehari-hari. anak usia 4 tahun memiliki kekuatan fisik yang mulai berkembang, tetapi konsentrasinya relatif pendek, cenderung berpindah-pindah dari satu kegiatan ke kegiatan yang lain. Meskipun memiliki rentang konsentrasi relatif pendek, mereka dapat pemecah masalah dan dapat memusatkan perhatian untuk suatu periode yang cukup lama jika topik yang diajarkan menarik bagi mereka. Permainan mereka biasanya bersifat sosial tetapi jika sudah mengenal gadget maka sebagian besar anak akan mempergunakan untuk bermain, pada usia ini, anak mengembangkan keterampilan motorik kasar dan melakukan gerakan fisik yang sangat aktif. Energi mereka seolah-olah tidak ada habisnya.

Irwan (2008) dan oktaria (2009) menyatakan bahwa kemampuan motorik kasar seperti, berjalan, berlari, melompat dan melempar dapat dirangsang atau stimulasi dengan itu anak akan melakukan suatu aktivitas yang melibatkan ketangkasan dan kelincahan.

Jenis – jenis motorik kasar anak menurut Dahlan (2008) yaitu:

a. Jalan

Pada kemampuan motorik kasar yang harus di stimulasi adalah kemampuan berdiri, berjalan ke depan, berjalan ke belakang, berjalan berjingkat, melompat ditempat, berdiri satu kaki, menendang bola, dan lainnya. Stimulasi tersebut dapat diberikan dengan mengajak

anak bermain permainan yang menggerakkan anak untuk menggerakkan kakinya berpindah pindah dan menahan kaki dengan lama. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan karpet bergambar atau menempelkan gambar-gambar yang menarik di lantai dan meminta anak untuk menginjak karpet/lantai. Dapat juga dilakukan dengan permainan yang mengajarkan anak jalan berjinjit sehingga melatih keseimbangan anak dalam berdiri.

b. Lari

Perkembangan lari akan mempengaruhi perkembangan melompat dan melempar. Pada pola perkembangan ini dibutuhkan keseimbangan tubuh, kecepatan gerakan kaki, ketepatan 4 pola kaki yaitu (1) *heel strike*: bertumpu pada tumit; (2) *toe off* : telapak kaki mengangkat kemudian kaki bertumpu pada ujung-ujung jari kaki; (3) *swing* : kaki berayun; (4) *landing*: setelah mengayun kaki menapak pada alas. Stimulasi lari dapat dilakukan dengan aktivitas seperti bermain bola, bermain sepeda (mulai roda 4 sampai bertahap menggunakan roda 3 dan selanjutnya 2 roda), berlomba lari, bermain dengan kejar-kejaran serta naik turun tangga.

c. Lompat

Melompat dapat menstimulasi anak dengan mengajak anak melompat ditempat dan lompatan berjarak. Lompatan berjarak dapat diajarkan dengan mengajak anak untuk melompat dari satu pijakan ke pijakan yang lain misalnya dengan menggambarkan lingkaran-lingkaran dari kapur atau menggunakan lingkaran holahop yang diatur sedemikian

rupa letaknya kemudian meminta anak untuk melompati lingkaran-lingkaran tersebut. Lompatan diajarkan dengan satu kaki dan dua kaki.

d. Lempar

Stimulasi melempar dapat diberikan dengan mengajak anak bermain lempar menangkap bola. Bola dilempar ke arah anak dan meminta anak untuk menangkapnya dan melemparkan kembali ke arah si pemberi bola. Lempar tangkap bola dapat dilakukan dengan menggradasikan tingkat kesulitannya berdasarkan posisi, besar bola, berat bola, dan jenis lambungan. Pada posisi ini bisa dilakukan sambil duduk kaki lurus, duduk kaki bersila, duduk kaki seperti huruf W ke belakang, jongkok, dan bahkan berdiri. Pada jenis lambungan, bisa dilakukan dengan lambungan dari atas, sejajar, atau lambungan dari bawah. Bermain sebagai stimulus motorik kasar anak memiliki beberapa hal-hal yang perlu diperhatikan antara lain:

1) Ekstra energi

Bermain sangat memerlukan ekstra energi bagi anak, terlebih jika permainan yang memerlukan kelincahan yang aktif.

2) Waktu

Pada anak harus mempunyai cukup waktu untuk bermain, karena bagi anak bermain adalah aktivitas yang sangat serius.

3) Alat permainan

Dalam suatu permainan akan memerlukan alat permainan yang sesuai dengan umur dan taraf perkembangannya saat bermain.

Pada anak usia 4-5 tahun dapat menggunakan alat permainan

yang sederhana seperti bola maka akan menstimulasi motorik kasarnya.

4) Ruang untuk bermain

Anak sangat memerlukan ruangan yang nyaman untuk melakukan bermain tetapi tidak perlu ruangan khusus. Anak dapat bermain didalam rumah seperti ruang tamu, di halaman rumah dan bahkan ruang tidurnya.

5) Pengetahuan cara bermain

Anak akan belajar suatu permainan yang akan digunakan untuk bermain dengan mencoba-coba sendiri, meniru teman-temannya atau diberi tahu caranya oleh orang lain.

6) Teman bermain

Sebaiknya anak harus memiliki teman bermain karena jika anak bermain sendiri, anak akan kehilangan kesempatan belajar dari teman-temannya. Akan tetapi, terlalu banyak bermain dengan anak lain dapat mengakibatkan anak tidak mempunyai kesempatan untuk menghibur diri sendiri dan menemukan kebutuhannya sendiri. Bila kegiatan bermain dilakukan bersama orang tua maka hubungan orang tua dengan anak menjadi akrab dan orang tua dapat segera mengetahui setiap kelainan yang terjadi pada anak mereka secara dini.

Tabel 2.1. Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun

Usia	Keterampilan Motorik Kasar
4-5 Tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menirukan gerakan binatang, pohon teriup angin, pesawat terbang, dsb. 2. Melakukan gerakan menggantung (bergelayut) 3. Berdiri di atas satu kaki selama 10 detik 4. Berjalan maju dan mundur dengan berjinjit sejauh 6 kaki 5. Berjalan maju sejauh 2,5 m di atas balok selebar 7,5 cm dan mundur sejauh 1,5 m 6. Menaiki tangga dengan kaki bergantian tetapi tetap turun dengan kaki yang sama pada tiap injakan 7. Mulai mengendalikan awal, berhenti, dan berbelok saat berlari 8. Lomba lari 9. Bersalto atau berguling ke depan 10. Melompat dan meloncat dengan satu kaki 11. Melompat kedepan 10 kaki dengan dua kaki 12. Melompat ke belakang sekali 13. Melompat ke depan 5 kali dengan lebih seimbang tapi dengan banyak gerakan lengan 14. Melompat dari ketinggian sekitar 80cm 15. Menangkap bola dengan dua tangan yang dilemparkan dari jarak 3 kaki 16. Melempar bola kecil dengan kedua tangan kepada seseorang yang berjarak 4-6 kaki (1-2 m) 17. Melempar bola bergantian tangan 18. Menendang secara terkoordinasi ke belakang dan ke depan dengan kaki terayun dan tangan mengayun ke arah berlawanan secara bersamaan.

Sumber : Wong (2003) dan Einon (2005)

Memperhatikan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik kasar sebagai unsur-unsurnya identik dengan unsur yang dikembangkan dalam aktivitas bermain anak sehari-hari pada umumnya. Hal ini sesuai pendapat Depdiknas (2008:1) bahwa perkembangan motorik merupakan perkembangan unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh.

Ada hubungan yang saling mempengaruhi antara aktivitas bermain sehari-hari, keterampilan, dan kontrol motorik.

2.1.6 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar Anak

Anak pada umumnya memiliki pola perkembangan dan pertumbuhan normal yang merupakan hasil interaksi banyak faktor yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Menurut Soetjiningsih (2002), faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas tumbuh kembang anak antara lain:

1. Motivasi belajar anak

Motivasi belajar anak tumbuh pada sejak dini, dengan memberikan lingkungan yang kondusif untuk belajar, misalnya adanya sekolah yang tidak terlalu jauh, buku-buku, suasana yang tenang serta sarana lainnya.

2. Pola bermain

Bermain merupakan stimulasi anak untuk bergerak seluruh tubuh dan otot-otot besar pada anak. Pola bermain juga meliputi durasi dan jenis permainan.

3. Stimulasi

Stimulasi merupakan hal yang penting dalam tumbuh kembang anak. Anak yang mendapat stimulasi yang terarah dan teratur akan lebih cepat berkembang motorik kasar seperti berjalan, berlari, melompat dan naik tangga (Soetjiningsih, 2002).

4. Kelompok sebaya

Proses sosialisasi anak dengan lingkungannya sangat memerlukan teman sebaya. Tetapi perhatian dari orang tua pun tetap dibutuhkan agar tetap memantau dengan siapa anaknya bermain atau bergaul.

5. Cinta dan kasih sayang

Salah satu hak anak adalah dicintai dan dilindungi. Anak memerlukan kasih sayang dan perlakuan yang adil dari orang tuanya agar anak menjadi lebih baik dan tidak sombong dan dapat memberi kasih sayangnya pula kepada sesamanya.

6. Ganjaran atau hukuman

Anak yang berbuat benar maka semestinya kita memberi ganjaran, misalnya ciuman, pujian, belaian, tepuk tangan dan sebagainya. Ganjaran dapat membuat anak lebih senang dan akan mengulangi tingkah lakunya dan akan menimbulkan suatu motivasi yang kuat bagi anak.

7. Lingkungan

Lingkungan merupakan faktor yang sangat menentukan tercapai atau tidaknya proses bawaan. Lingkungan yang cukup baik akan memungkinkan tercapainya potensi bawaan, sedangkan yang kurang baik akan menghambat.

8. Stabilitas rumah tangga

Stabilitas dan keharmonisan rumah tangga dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak. Tumbuh kembang anak akan berbeda

pada keluarga yang harmonis, dibandingkan dengan keluarga yang kurang harmonis.

9. Tingkat gizi

Makanan sangat berperan penting dalam tumbuh kembang anak, dimana kebutuhan anak berbeda dengan kebutuhan orang dewasa, karena makanan bagi anak dibutuhkan juga untuk pertumbuhan, dimana dipengaruhi oleh ketahanan makanan keluarga.

2.2 Kajian Tentang *Durasi*Bermain

2.2.1 Pengertian *Durasi*Bermain

Bermain merupakan suatu aktivitas anak yang dapat melakukan atau mempraktikkan suatu keterampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran, menjadi lebih kreatif untuk mempersiapkan diri untuk berperan dan berperilaku dewasa (Hidayat, 2009).

Hal-hal yang dapat mencakup pola bermain salah satunya adalah *durasi*. Menurut kamus besar bahasa indonesia (KBBI), *durasi* adalah rentang waktu atau lamanya sesuatu berlangsung, jadi dapat disimpulkan *durasi* bermain gadget adalah lamanya anak bermain *gadget*.

Lama bermain *gadget* dapat menyebabkan:

1. Duduk terlalu lama
2. Otot lengan dan kaki tidak terlatih
3. Cenderung diam

4. Sibuk dan fokus memainkan *gadget*.

2.3 Kajian Tentang *Gadget*

2.3.1 Pengertian *Gadget*

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, *gadget* disebut sebagai “acang”. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis dalam berkomunikasi.

2.3.2 Perkembangan *Gadget*

Di zaman modern sekarang pada saat ini perkembangan teknologi terus semakin canggih dan berkembang. Karena perkembangan teknologi akan berjalan sesuai perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin tinggi dan berkembang. Teknologi diciptakan untuk memberikan nilai yang positif. Namun sedemikian, walaupun pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, disisi lain juga memungkinkan digunakan untuk hal yang negatif.

Untuk saat ini banyak orang yang menggunakan *Tablet PC* dan *Smartphone* karena ukurannya yang kecil dan mudah dibawa ke mana-mana sehingga banyak orang yang menganggapnya

lebih praktis. Jenis *gadget* seperti *Laptop*, *Tablet PC* dan *Smartphone*. Sekarang ini tidak hanya kalangan atas yang menggunakan *gadget*, tetapi kalangan menengah juga dapat memiliki sebuah *tablet PC* dan *gadget* karena bersaingnya dipasaran untuk membuat harga *gadget* semakin ekonomis. Karena itu banyak produk-produk baru yang menawarkan *gadget* dengan harga yang cukup murah. Sekarang orang dengan mudah untuk memiliki sebuah *gadget*. Tak heran juga jika kalangan anak-anak menyukai permainan yang ada di dalam aplikasi *gadget* tersebut.

2.3.3 Dampak dari Pengaruh *Gadget* pada Perkembangan Anak

Dampak pengaruh *gadget* pada perkembangan anak sangat banyak. Dampak tersebut yang dapat diberikan dari segi pendidikan indonesia terbagi 2 yaitu, dampak positif dan dampak negatif.

1. Dampak Positif

a. Menambah pengetahuan

Dengan menggunakan *gadget* yang berteknologi canggih, anak-anak dengan mudah dan cepat untuk belajar. Misalnya belajar membaca, menulis dan menggambar.

b. Memperluas jaringan persahabatan

Gadget dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat.

c. Mempermudah komunikasi

Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain di seluruh penjuru dunia.

2. Dampak Negatif

a. Mengganggu Kesehatan

Gadget dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun ke bawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kanker.

b. Dapat Mengganggu Perkembangan Anak

Gadget memiliki fitur-fitur yang canggih seperti kamera, video, games dan lain-lain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Misalnya ketika guru menerangkan di depan salah satu murid bermain *gadget* dibelakang atau bisa juga dipergunakan sebagai alat untuk hal-hal yang tidak baik.

c. Dapat Mempengaruhi Perilaku Anak

Dengan kecanggihan yang diberikan oleh. Maka anak-anak dapat dengan mudah mendownload video-video yang bukan tontonannya.

2.3.4 Cara Pengawasan Orang Tua pada Anaknya dari Pengaruh Gadget

Dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, orang tua harus memiliki peranan penting untuk menjaga anaknya dari pengaruh *gadget*. Menurut Jovita Maria Ferliana (2013) Adapun cara-cara yang harus dilakukan oleh orang tua sebagai berikut:

1. Membatasi pemakaian *gadget*

Berikan waktu-waktu tertentu untuk anak-anak memainkan *gadget* tetapi harus diperhatikan juga durasi pemakaiannya, misalnya boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang. Contohnya, kenalkan *gadget* seminggu sekali atau hanya hari Sabtu dan Minggu. Jangan selalu berikan *gadget* kepada anak-anak karena dapat kecanduan dan mempengaruhinya.

2. Selalu mengontrol Isi/data-data didalam *gadget*

Orang tua perlu mengontrol data-data didalam *gadget* anak. Minimal sekali dalam seminggu atau mengeceknya secara diam-diam.

3. Hindarkan kecanduan

Ciri ciri anak yang sudah kecanduan antara lain :

- a. Anak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain dengan *gadget*
- b. Anak mengabaikan/mengesampingkan kebutuhan lain hanya untuk bermain *gadget*. Misalnya lupa makan, lupa mandi.

- c. Anak mengabaikan teguran-teguran dari orang sekitar.

3.3.5 Pengaruh *Gadget* Terhadap Motorik Kasar Anak

Menurut dr. Ahmad Suryawan, SpA(K) Ketua Divisi Tumbuh Kembang Departemen Ilmu Kesehatan Anak RSUD dr. Soetomo, bahwa memberikan gadget pada anak adalah hal yang kurang tepat karena anak akan tidak terstimulasi motorik kasar dan duduk terlalu lama serta jarang bergerak. Dampak bermain gadget pada anak akan berakibat buruk pada motorik kasar anak, hal itu tidak akan merangsang motorik kasar pada anak, yaitu fisik anak, misalnya berlari, melompat, meloncat, melempar, menangkap, menendang dan gerakan lain yang berhubungan dengan motorik kasar anak. Selain itu pembatasan dalam pemakaian gadget pada anak harus di batasi 2 jam per hari karena jika berlebihan bermain gadget maka akan semakin kurang motorik kasar anak.