

PENGEMBANGAN  
DAN PEMBELAJARAN  
**MOTORIK**  
PADA USIA DINI

PANGGUNG SUTaPa



PENERBIT PT KANISIUS

**PENGEMBANGAN DAN PEMBELAJARAN  
MOTORIK PADA USIA DINI**

1022003xxx

© 2022-PT Kanisius

**PENERBIT PT KANISIUS (Anggota IKAPI)**

Jl. Cempaka 9, Deresan, Caturtunggal, Depok,  
Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281,  
INDONESIA Telepon (0274) 588783, 565996; Fax  
(0274) 563349

E-mail : [office@kanisiusmedia.co.id](mailto:office@kanisiusmedia.co.id)

Website: [www.kanisiusmedia.co.id](http://www.kanisiusmedia.co.id)

Cetakan	5	4	3	2	1
ke-					
Tahun	26	25	24	23	22

Penulis : Panggung Sutapa

Editor : Rosalia Emmy Lestari

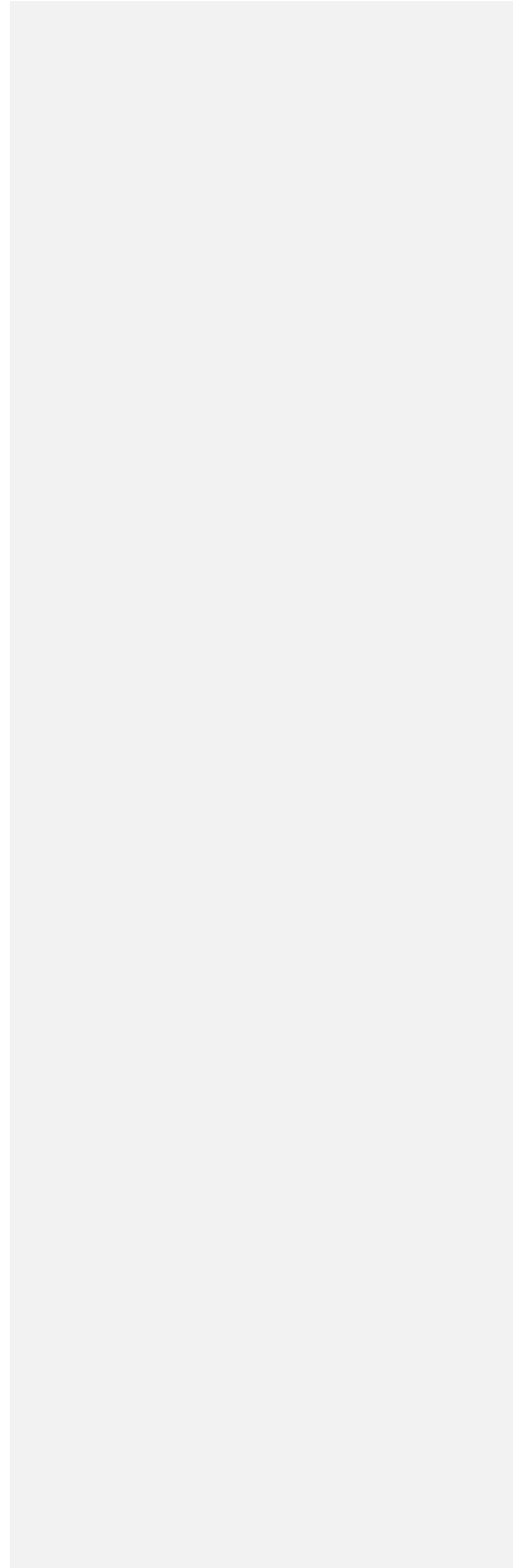
Desainer : Nico Dampitara

**ISBN 978-979-21-71xxx**

**Hak cipta dilindungi undang-undang**

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk  
dan dengan cara apa pun, tanpa izin tertulis dari Penerbit.

Dicetak oleh PT Kanisius Yogyakarta





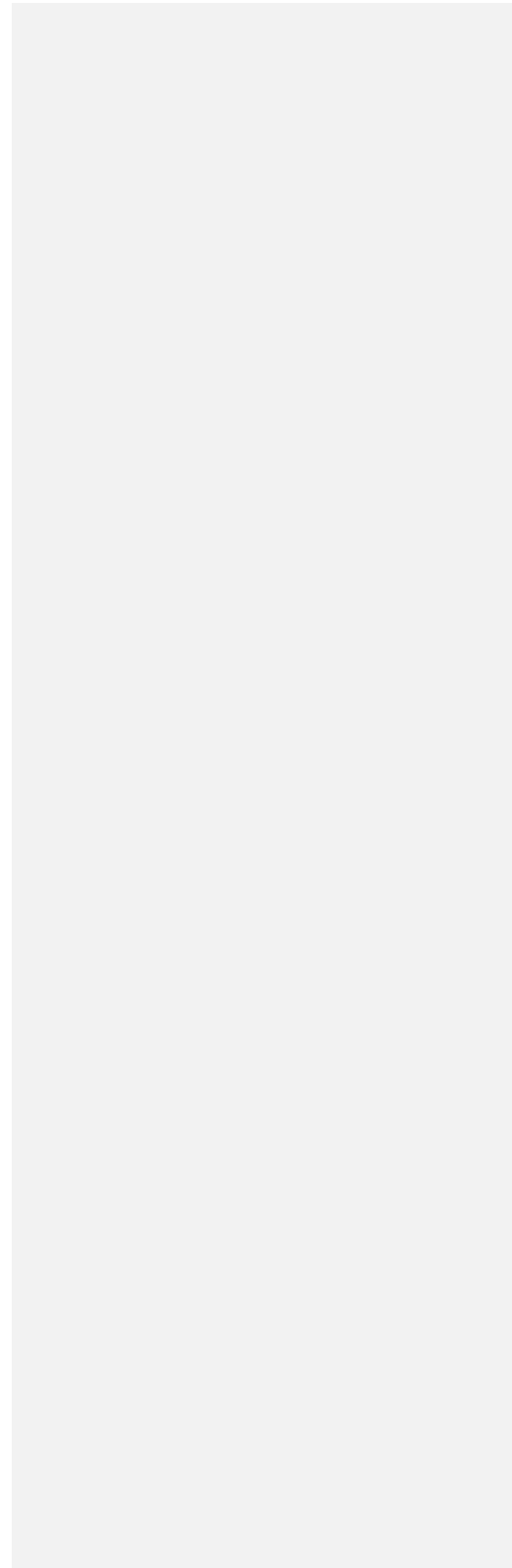
## PRAKATA

Pendidikan menjadi investasi kehidupan masa depan sehingga tidak salah banyak orang tua menginvestasikan pendidikan putra-putrinya demi kehidupan masa depan.

Berbicara tentang pendidikan tidak akan lepas dari pembicaraan tentang peserta didik, sedangkan berbicara tentang peserta didik tidak akan lepas dari pembicaraan tentang pertumbuhan dan perkembangan, serta stimulasi potensi-potensi yang ada dalam diri peserta didik.

Stimulasi potensi yang ada dalam diri peserta didik salah satunya adalah perkembangan fisik-motorik. Perkembangan fisik-motorik memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, perkembangan fisik-motorik merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang harus dioptimalkan. Perkembangan kemampuan fisik motorik anak ditandai dengan adanya perubahan keterampilan, maka anak membutuhkan stimulus dari guru dan orang tua untuk mengembangkan kemampuan fisik-motorik, baik motorik kasar maupun motorik halus. Salah satu aspek terpenting yang harus distimulus pada kemampuan

motorik anak adalah gerak tubuh yang menggunakan otot-otot tubuh yang harus dilatih agar berkembang optimal. Meningkatkan kemampuan fisik-motorik pada anak penting dilakukan karena dengan memiliki kemampuan fisik-

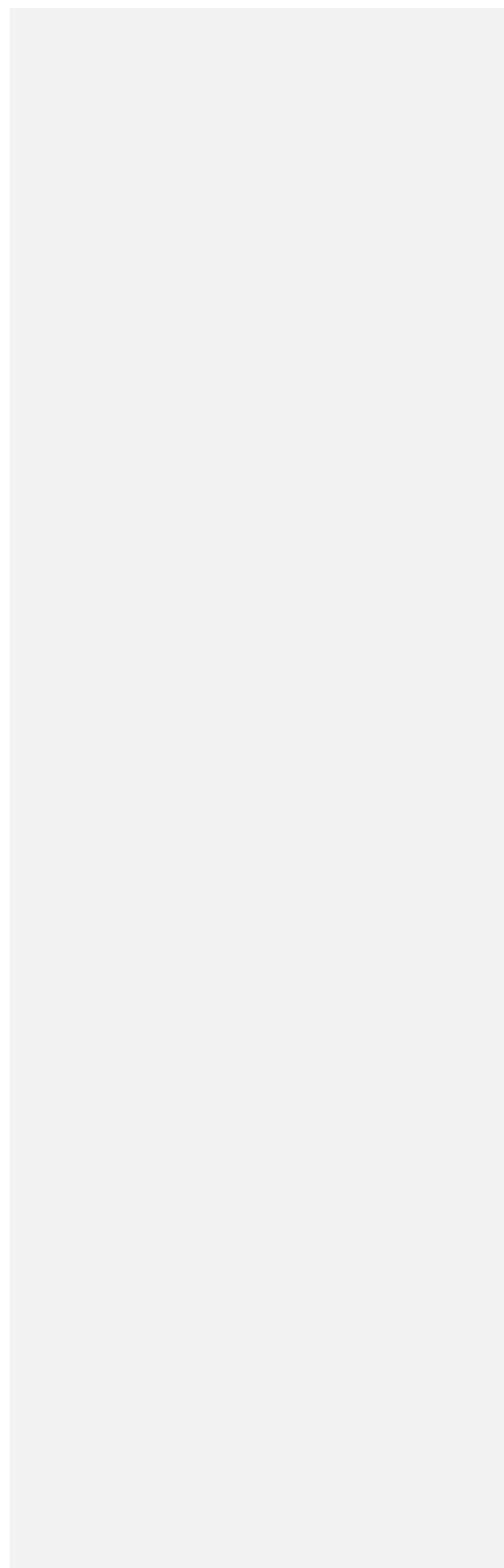


motorik, anak dapat melakukan aktivitas dalam kehidupan sehari-hari, seperti berjalan, berlari, duduk, berjinjit, melompat, dan sebagainya. Pengembangan fisik-motorik sangat membutuhkan kegiatan koordinasi otot-otot yang dapat membuat anak melakukan sendiri tanpa bantuan orang lain.

Kemampuan fisik-motorik pada anak dapat berkembang dengan baik apabila dilatih dalam menggunakan otot-otot tubuh. Setiap gerakan motorik sangat ditentukan dari kematangan sel saraf, maka pembiasaan melatih kemampuan motorik pada anak akan menstimulasi sel-sel saraf. Kematangan sel saraf yang mengatur gerakan otot tubuh dapat meningkatkan keterampilan gerak fisik-motorik. Meningkatkan kemampuan motorik anak adalah salah satu kegiatan yang berguna pada kehidupannya. Apabila kemampuan motorik kurang berkembang, maka anak akan merasa kurang percaya diri dengan lingkungannya, termasuk saat bermain bersama teman-temannya. Anak yang tumbuh kembangnya tanpa kemampuan fisik-motorik akan menjadi minder atau tidak percaya diri untuk melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan keterampilannya.

Anak yang kurang bergerak akan berdampak buruk pada diri anak sehingga anak akan menjadi pribadi yang kurang aktif. Sebaliknya, jika anak memperoleh pembiasaan melatih kemampuan motorik dengan benar, maka perkembangan fisik akan mengalami perubahan yang baik pada tubuh anak. Selain itu, kemampuan motorik juga dapat mengurangi penyebab

terjadinya obesitas atau berat badan berlebihan pada anak. Malas bergerak juga akan memicu obesitas pada anak. Penimbunan lemak akan membuat tubuh menjadi gemuk. Obesitas menyebabkan rendahnya rasa percaya diri anak, maka cara terbaik untuk mencegah terjadinya obesitas pada anak yaitu mengatur pola makan dan rajin berolahraga.





Berkembangnya unsur-unsur penting pada motorik anak secara optimal akan berdampak pada hal-hal positif dalam kehidupan anak, seperti mencegah terjadinya obesitas, anak mudah bergerak sesuai keinginannya, juga memiliki rasa percaya diri terhadap dirinya sendiri dan lingkungannya. Pada usia inilah penting meningkatkan kemampuan motorik anak. Selain mengembangkan kemampuan motorik anak, guru juga harus memperhatikan jenis gerakan yang aman sesuai tingkatan usia anak, disertai dengan kegiatan-kegiatan motorik yang menyenangkan.

Buku *Perkembangan dan Pembelajaran Motorik pada Usia Dini* ini membahas tentang strategi peningkatan kemampuan motorik, metode belajar gerak, umpan balik dalam pembelajaran, teori pengendalian gerak, transfer belajar gerak dan retensi, teori memori, struktur memori, teknik penguatan, variabilitas motorik, belajar gerak memperhatikan perbedaan individual, serta perubahan-perubahan akibat belajar.

Kekhilafan merupakan sifat manusia. Oleh karena itu, penulis menyampaikan permohonan maaf apabila dalam buku ini banyak kekurangan, baik dalam tata bahasa, tulisan, maupun materi yang disampaikan. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sehingga penerbitan berikutnya menjadi lebih baik. Terimakasih.



Panggung Sutapa

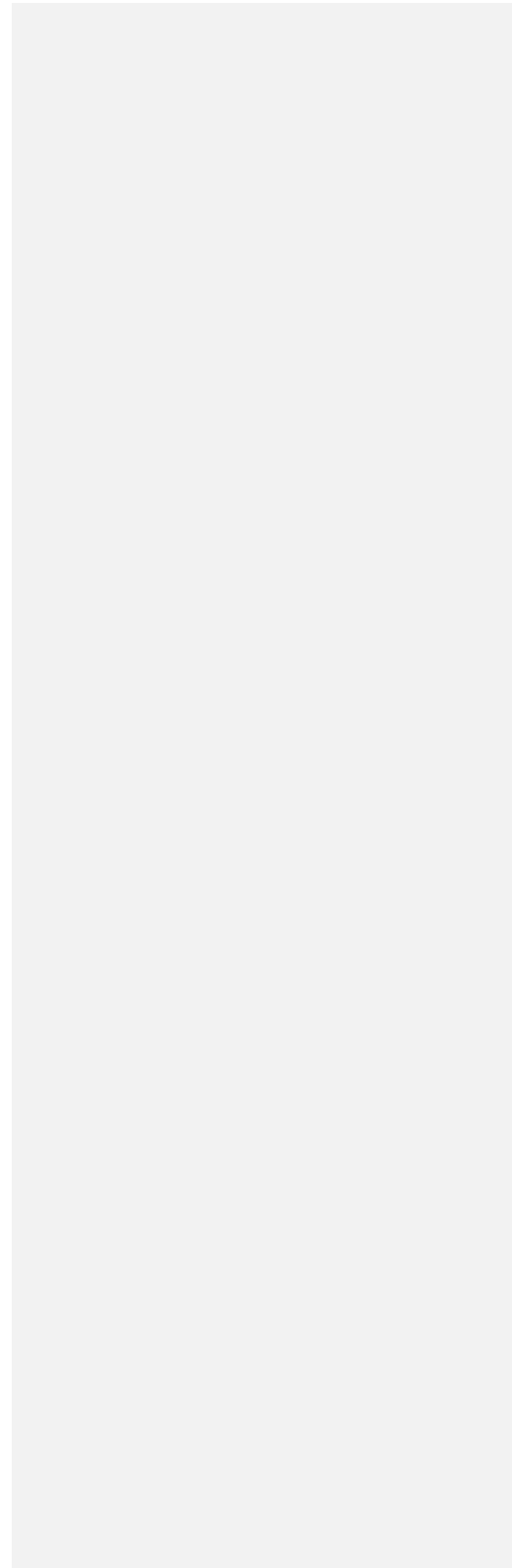


v

---

Yogyakarta. 1 Oktober 2022

Prof. Dr. Panggung Sutapa, M.S.





## DAFTAR ISI

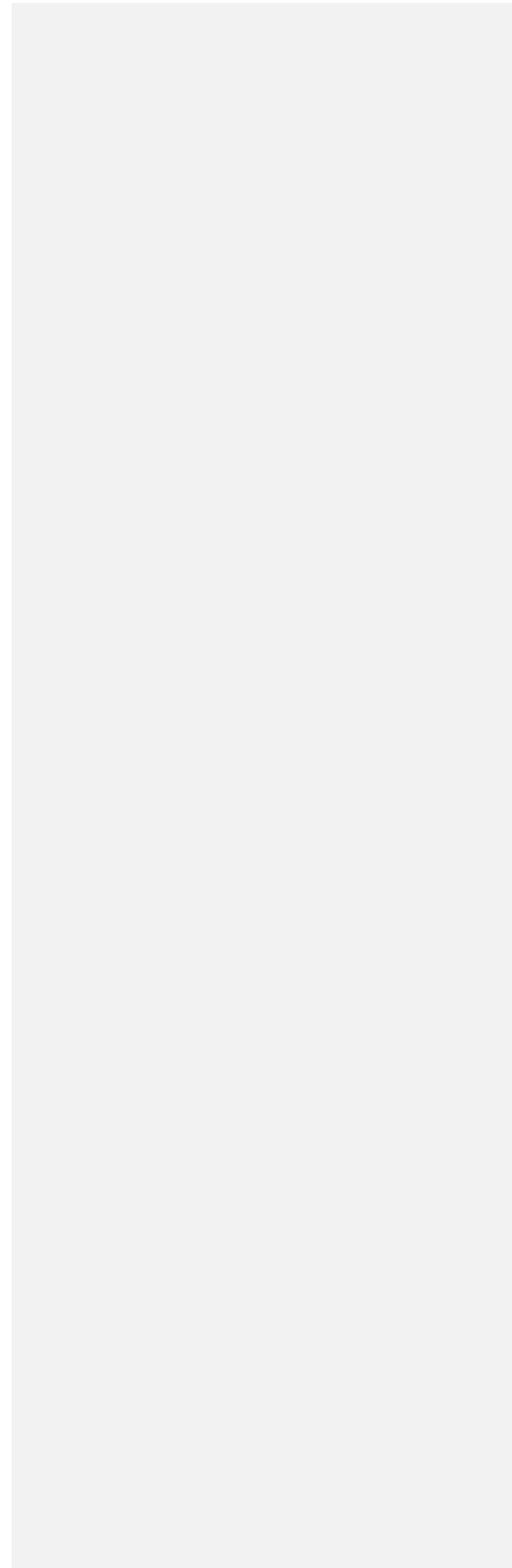
<b>PRAKATA</b>	iii
.....	
<b>DAFTAR ISI</b>	vi
.....	
<b>STRATEGI PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK, METODE BELAJAR GERAK PADA ANAK USIA DINI</b>	1
.....	
A. Gerak Motorik Anak	1
.....	
B. Metode Belajar Gerak	3
.....	
C. Strategi Belajar Gerak	8
.....	
<b>UMPAN BALIK DALAM PEMBELAJARAN MOTORIK</b>	12
.....	
A. Umpan Balik	13
.....	
B. Fungsi Umpan Balik	15
.....	
C. Tingkat-tingkat Perkembangan Anak	19
.....	
D. Metode Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Fisik Motorik	22
.....	

**TEORI PENGENDALIAN MOTORIK (PEMROGRAMAN GERAK)**



A. Akuisisi Keterampilan Motorik  
*(Motor Skill Acquisition)* ..... 24

B. Teori-teori Pengendalian Motorik  
(Pemrograman Gerak) ..... 25





<b>MODEL-MODEL PERMAINAN SEBAGAI SARANA MENSTIMULASI DAN MENGEMBANGKAN</b>	
<b>KEMAMPUAN</b>	27
<b>MOTORIK</b> .....	
A. Bermain dan	27
Permainan.....	
B. Permainan dan Manfaatnya	31
.....	
C. Peran dan Tujuan	36
Permainan.....	
<b>TRANSFER BELAJAR DAN RETENSI</b>	38
.....	
A. Transfer	49
.....	
B.	43
Retensi.....	
.....	
<b>TEORI MEMORI BELAJAR MOTORIK</b>	45
.....	
A. Pengertian	46
Belajar.....	
B. Belajar Motorik	47
.....	
C. Faktor-kaktor yang Memengaruhi Proses	
dan Hasil Belajar	50
Motorik.....	
D. Tahap-tahap Belajar	50
Motorik.....	
E. Teori Belajar	52
Motorik.....	
<b>STRUKTUR MEMORI JANGKA PANJANG DAN</b>	56
<b>PENDEK</b> .....	
A. Pengertian	56
Memori.....	
B. Tahap-Tahap Daya	57
Ingat.....	
C. Macam-Macam Memori	58
.....	



---

<b>TEKNIK-TEKNIK PEMBERIAN PENGUATAN</b>	62
.....	
A. Pengertian	66
Penguatan.....	
B. Jenis-Jenis	67
Penguatan.....	
C. Komponen Penguatan	68
.....	
D. Tujuan	72
Penguatan.....	
E. Prinsip-Prinsip Penguatan	74
.....	
F. Cara Penggunaan	75
Penguatan.....	
G. Penerapan	85
Penguatan.....	



**VARIABILITAS KEMAMPUAN MOTORIK..... 77**

- A. Variabilitas Latihan Gerak Anak ..... 77
- B. Perkembangan Perseptual Motorik..... 78

**BELAJAR GERAK MEMPERHATIKAN PERBEDAAN INDIVIDU**

85


- A. Belajar Gerak Pada Anak Usia Dini..... 86
- B. Perbedaan Individu ..... 89
- C. Variabel Perbedaan Individual ..... 93

**PERUBAHAN AKIBAT BELAJAR..... 98**

- A. Hakikat Belajar ..... 98
- B. Ciri-ciri Perubahan Tingkah Laku ..... 100
- C. Perubahan Tingkah Laku Akibat Belajar ..... 102

**DAFTAR PUSTAKA..... 104**

**TENTANG PENULIS ..... 108**



# STRATEGI PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK, METODE BELAJAR GERAK PADA ANAK USIA DINI

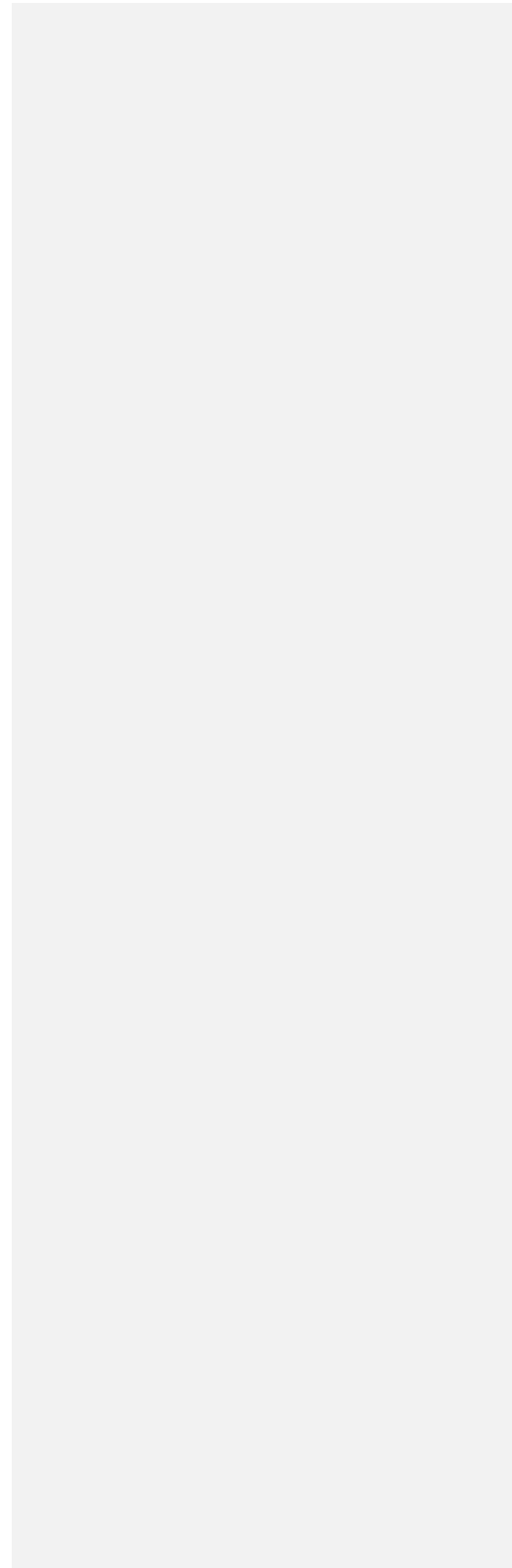
**P**erkembangan motorik merupakan perkembangan pengen- dalian gerak jasmaniah melalui kegiatan saraf, otot, dan tulang yang terkoordinasi. Fungsi utama perkembangan motorik adalah kemampuan anak untuk bergerak dan mengendalikan bagian-bagian tubuhnya.

Kemampuan motorik sangat berkaitan erat dengan perkembangan pengendalian gerakan tubuh me- lalui kegiatan yang terkoordinasi antara susunan saraf, otot, dan tulang.

## **A. GERAK MOTORIK ANAK**

Kemampuan gerak motorik anak usia dini meliputi dua kategori, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar yaitu gerakan yang dikendalikan oleh otot-otot besar yang tersusun dari otot lurik. Otot ini berfungsi untuk

melakukan gerakan dasar tubuh yang terkoordinasi oleh otak, seperti







berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memukul, mendorong, menarik, serta menaiki dan menuruni tangga.

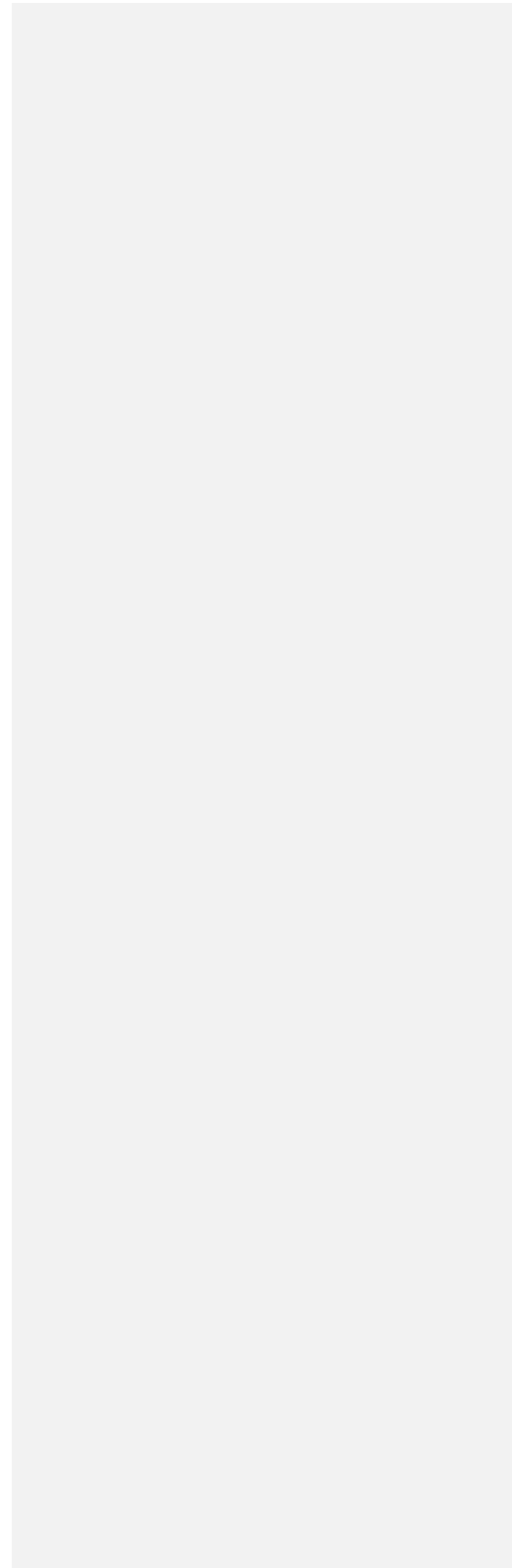
Motorik halus yaitu gerakan yang memerlukan koordinasi yang baik. Koordinasi memiliki fungsi untuk melakukan gerakan spesifik, seperti menulis, menggunting, mengikat, melipat, mengancingkan baju, menggambar, dan memainkan benda-benda atau mainan.

Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga kategori, yaitu gerak lokomotor, nonlokomotor, dan gerak manipulatif. Gerak lokomotor merupakan gerakan yang ditandai dengan perpindahan tempat. Contoh gerakan lokomotor yaitu berjalan, berlari, berguling, meluncur, dan melompat. Gerak nonlokomotor yaitu gerakan yang dilakukan tanpa disertai perpindahan tempat. Contoh gerakan ini yaitu memutar badan, menekuk badan, menggelengkan kepala, dan mengangkat satu kaki. Gerak manipulatif yaitu gerakan yang memakai alat bantu, misalnya bola. Contoh gerak manipulatif yaitu melempar dan menangkap bola, menggelindingkan bola, serta gerak yang menggunakan alat lainnya.

Kemampuan motorik peserta didik sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini. Jika anak sering dilatih dalam melakukan gerakan, maka ototnya akan makin kuat, lentur, dan lincah. Ketercapaian setiap aspek perkembangan ini berkesinambungan dengan perkembangan aspek lainnya. Oleh karena itu, pendidik harus dapat menstimulasi semua aspek



perkembangan peserta didik. Pendidik harus dapat menguasai berbagai macam metode pembelajaran untuk menstimulasi aspek perkembangan motorik. Metode pembelajaran yang variatif akan menarik minat anak dalam belajar tentang gerak motorik.





## B. METODE BELAJAR GERAK

Ada berbagai metode dalam pembelajaran anak usia dini untuk menstimulasi perkembangan motorik peserta didik. Berikut adalah metode yang dapat digunakan untuk mengajari peserta didik tentang gerakmotorik.

### 1. Metode Bermain

Bermain aktif merupakan hal penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya. Bermain juga berfungsi sebagai penyaluran energi yang berlebihan. Energi ini apabila terpendam terus-menerus akan membuat anak tegang, gelisah, dan mudah tersinggung. Pendidik di sekolah berperan penting dalam menciptakan lingkungan luas untuk pengembangan fisik motorik anak. Bermain aktif adalah jenis bermain yang banyak melibatkan aktivitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh, misalnya permainan bebas dan spontan. Kegiatan bermain ini dapat dilakukan di mana saja, tidak ada peraturan selama anak suka dan dapat melakukannya. Manfaat bermain bagi anak usia dini yaitu sebagai berikut.

- a. Manfaat motorik, yaitu manfaat yang berhubungan dengan nilai-nilai positif mainan yang terjadi pada jasmani anak, misalnya unsur-unsur kesehatan, keterampilan, ketangkasan, ataupun kemampuan fisik tertentu.
- b. Manfaat afeksi, yaitu manfaat permainan yang berhubungan dengan perkembangan



---

psikologis anak, misalnya naluri/insting, perasaan, emosi, sifat, karakter, watak, ataupun kepribadian seseorang.

- c. Manfaat kognitif, yaitu manfaat mainan untuk perkembangan kecerdasan anak, yang meliputi kemampuan



imajinatif, pembentukan nalar, logika, ataupun penge-  
tahuan sistematis.

Metode bermain juga memiliki kelebihan dan ke-  
lemahan. Kelebihan metode bermain yaitu merangsang perkembangan motorik anak karena bermain membutuh-  
kan gerakan-gerakan; merangsang perkembangan berpikir karena bermain membutuhkan pemecahan masalah, me-  
latih kemandirian anak dalam melakukan sesuatu secara mandiri dan tidak bergantung pada orang lain, serta melatih kedisiplinan anak karena ada aturan dalam bermain yang harus ditaati.

Kekurangan metode bermain adalah membutuhkan bi-  
aya karena memerlukan alat atau media yang harus disiap-  
kan terlebih dahulu; membutuhkan ruang atau tempat khu-  
sus sesuai dengan tipe permainan yang dilakukan; sering terjadi berebut alat atau media bermain antara anak yang satu dengan lainnya karena media tidak mencukupi. Pada dasarnya, melalui bermain anak lebih bersemangat dalam belajar karena naluri anak dalam belajar adalah bermain yang di dalamnya memuat pelajaran.

Pada pembelajaran di Taman Kanak-Kanak, permainan kreatif untuk mengembangkan fisik-  
motorik anak dapat dilakukan, setidaknya melalui 3 jenis kegiatan bermain berikut.

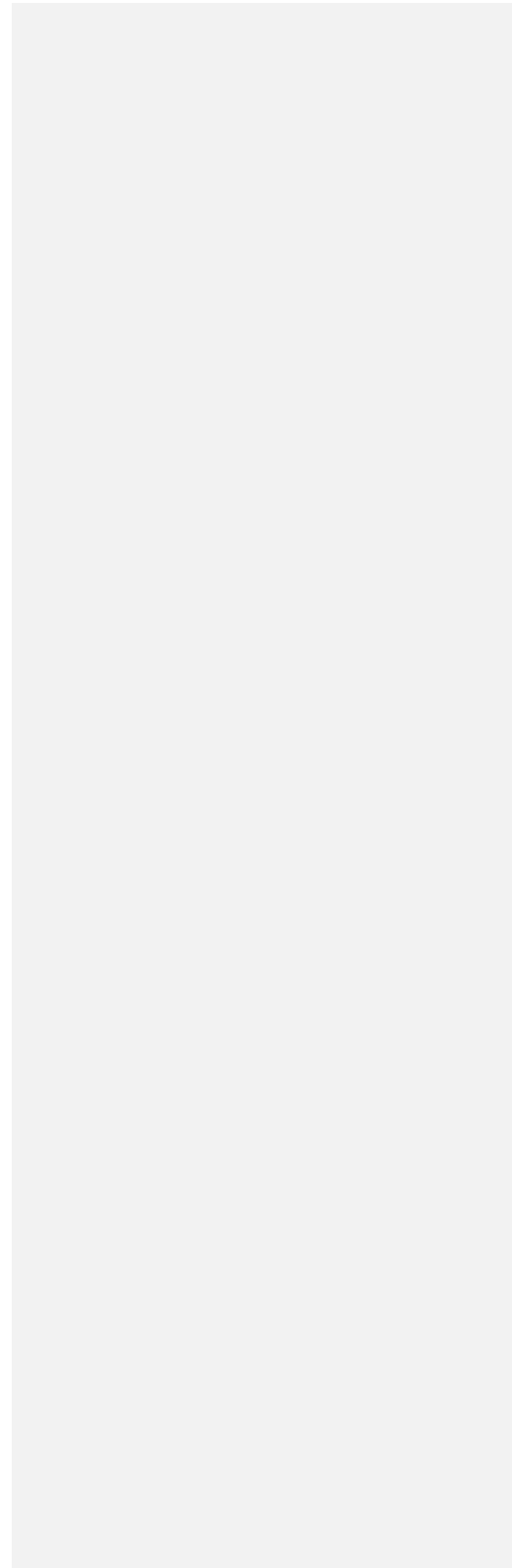
a. Latihan (*Practice Play*)

Jenis permainan ini dapat digunakan untuk anak usia dini, baik untuk bayi maupun anak taman kanak-kanak (TK) dengan memperhatikan tingkat kesulitannya. Ben-  
tuk kegiatan latihan ini sangat bervariasi dan dilakukan dalam suasana



---

menyenangkan sehingga anak-anak selalu tertarik  
untuk mencoba dan mencobanya lagi.





Kegiatan yang dapat dilakukan, misalnya mengajak anak berjalan, merangkak, menyediakan berbagai benda di sekitar anak dengan warna dan bentuk bervariasi untuk diselidiki dengan sensori motornya, mengajak anak merambat, berlari, atau menari. Permainan dengan *puzzle*, menganyam, meronce, dan rancang bangun balok secara sederhana juga dapat diberikan pada anak usia ini sebagai persiapan untuk membantunya menuju tahap permainan berikutnya.

b. Permainan Simbolik

Permainan simbolik merupakan ciri periode pra-operasional yang ditemukan pada usia 2–7 tahun, ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Anak sudah menggunakan berbagai simbol atau representasi benda lain, misalnya sapu sebagai kuda-kudaan. Bermain simbolik untuk anak usia 4–7 tahun dapat dilakukan dengan bermain drama. Permainan drama ini sangat bermanfaat untuk mengembangkan pengendalian gerakan tubuh. Bentuk permainan drama juga dapat dilakukan dengan dengan irama kreatif (*creative rhythms-dramatic play*). Jenis permainan ini melibatkan gerakan motorik yang cukup sulit bagi peserta didik karena selain bergerak, peserta didik juga harus mempunyai pendengaran tajam agar gerakannya sesuai dengan irama yang dimainkan.

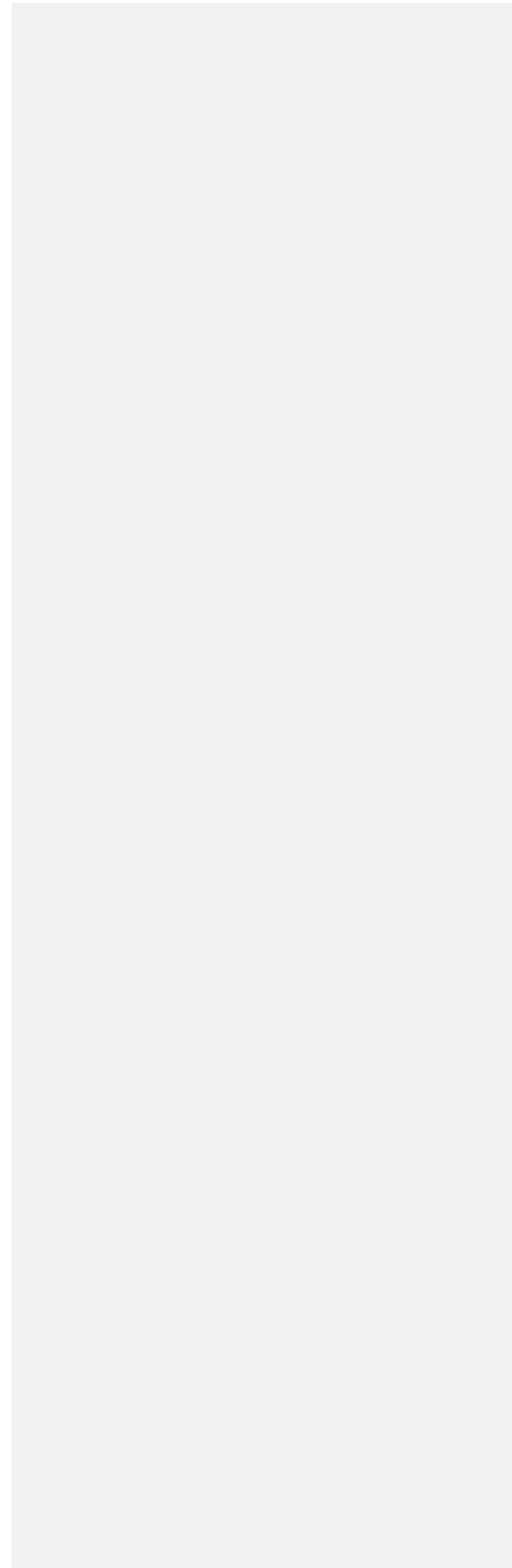
c. Perlombaan (*Game*)

Pengembangan fisik motorik pada anak usia dini dapat dilakukan dengan permainan dalam bentuk perlombaan. Kegiatan perlombaan selain dapat mengembangkan fisik motorik



---

anak, juga dapat melatih sportivitas anak ketika bersaing dengan teman sebayanya. Ada dua hal yang perlu dipertimbangkan pendidik dalam meran-







cang perlombaan. Pertama, pengelolaan perlombaan yang sesuai dengan perkembangannya. Kedua, tidak mementingkan aspek persaingan dalam perlombaan, melainkan lebih mementingkan kerja sama/kooperatif. Perlombaan yang kooperatif (*cooperative play*) akan memungkinkan setiap anak menjadi pemain dengan cara bekerja sama, tanpa dibebani kekhawatiran tentang skor atau menang-kalah. Bentuk permainan perlombaan kooperatif ini, misalnya lomba bermain balok, bermain drama, bermain permainan tradisional, menari, atau senam secara berkelompok.

## 2. Metode Praktik Langsung

Metode praktik langsung adalah metode yang dilakukan oleh guru dengan cara melakukan praktik secara langsung sesuai materi yang akan disampaikan kepada anak-anak. Melalui kegiatan praktik langsung, diharapkan anak mendapatkan pengalaman melalui interaksi langsung dengan objek.

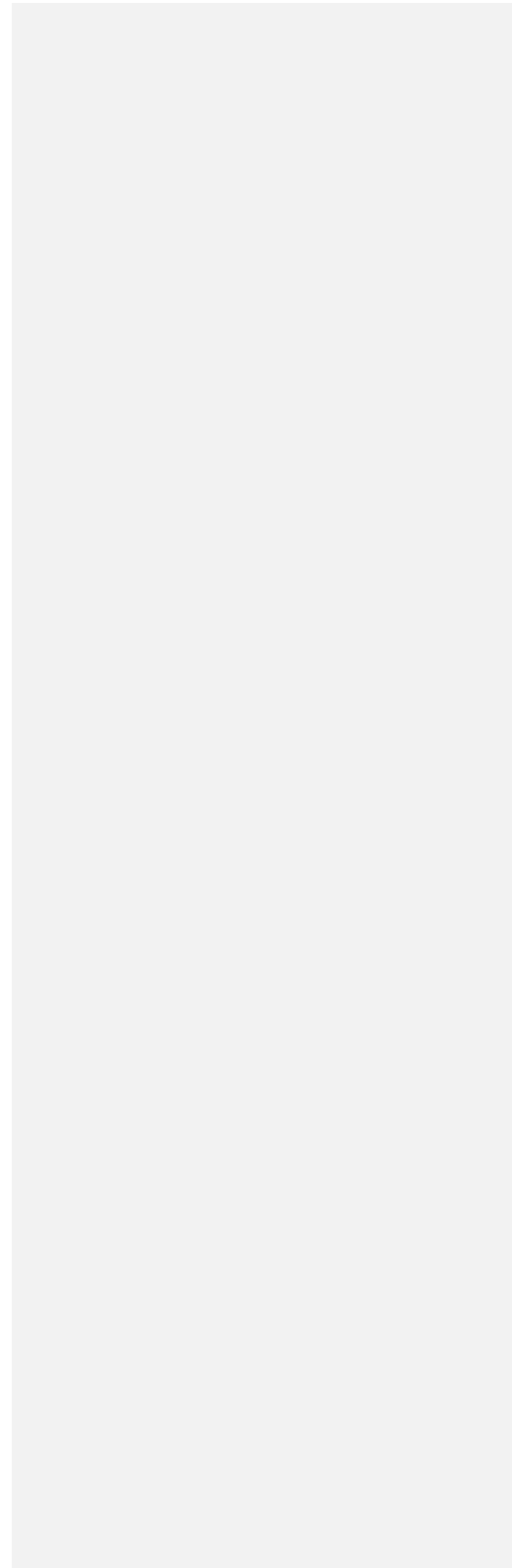
## 3. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi menunjukkan cara atau mem-peragakan suatu cara atau suatu keterampilan. Demonstrasi merupakan salah satu metode yang dilakukan pendidik ketika menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik untuk mencapai suatu tujuan kegiatan pengembangan tertentu. Adapun tujuan penggunaan metode demonstrasi ini adalah:

a. mengajarkan suatu proses atau prosedur yang



- 
- harus di- miliki peserta didik atau dikuasai peserta didik;
- b. mengonkretkan informasi atau penjelasan kepada peserta didik;





- c. mengembangkan penggunaan kemampuan pengamatan pendengaran dan penglihatan peserta didik secara bersama-sama.

Alasan pendidik menggunakan metode demonstrasi, antara lain:

- a. tidak semua topik dapat diterangkan melalui penjelasan atau diskusi;
- b. sifat pembelajaran yang menuntut diperagakan;
- c. tipe belajar peserta didik yang berbeda: ada yang kuat secara visual, tetapi lemah dalam audio atau motorik, ataupun sebaliknya;
- d. memudahkan mengajarkan suatu cara kerja/prosedur.

Kelebihan metode demonstrasi, antara lain:

- a. membuat pembelajaran menjadi lebih jelas dan konkret serta menghindari verbalisme;
- b. memudahkan peserta didik memahami bahan belajar;
- c. membuat proses belajar mengajar lebih menarik;
- d. merangsang peserta didik untuk lebih aktif mengamati dan dapat memperagakan sendiri;
- e. menyajikan bahan pembelajaran yang tidak dapat dilakukan dengan metode lain.

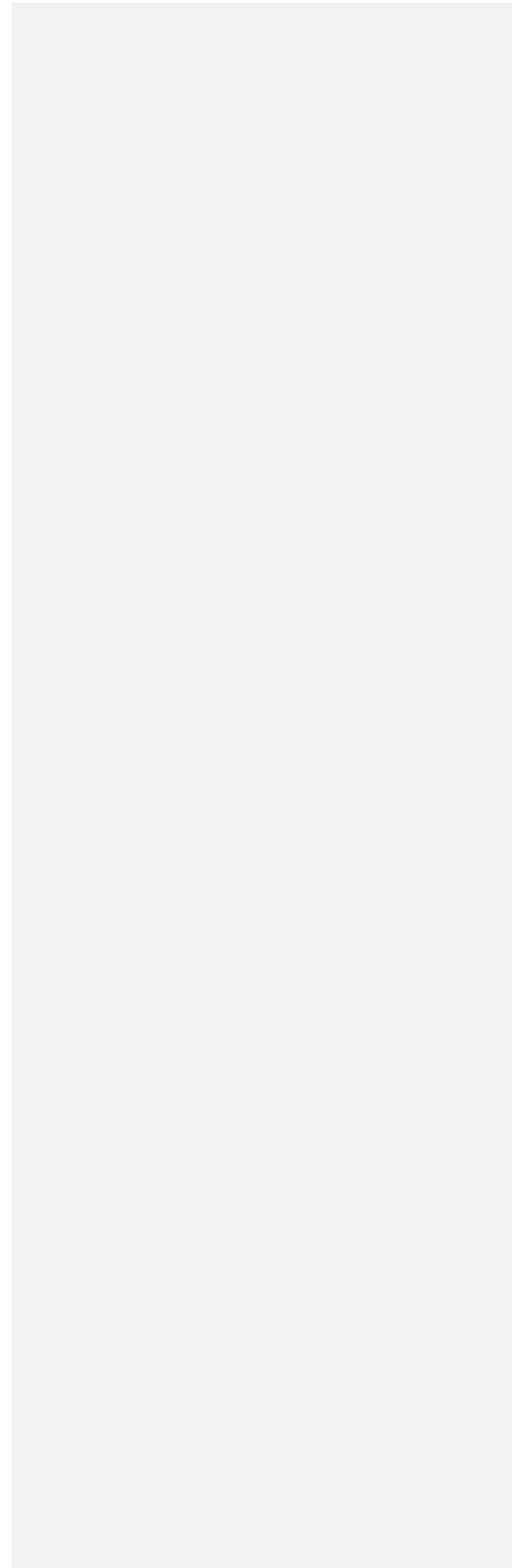
#### 4. Metode Karya Wisata

Metode karya wisata adalah metode pembelajaran anak usia prasekolah, yaitu anak-anak diajak untuk melakukan kegiatan bersama dengan menggunakan alat dan atau melakukan kegiatan (permainan), baik secara sendiri maupun bersama teman-temannya sehingga mereka merasa gembira, senang, dan asyik.



---

Metode karya wisata adalah **metode** dalam kegiatan pembelajaran dengan cara mengamati dunia sesuai dengan





kenyataan yang ada secara langsung, meliputi manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, dan benda-benda lainnya yang melibatkan pancaindra. Melalui metode ini, anak usia dini memperoleh kesempatan untuk mengobservasi dan mengkaji segala sesuatu secara langsung. Metode *study tour* (karya wisata) adalah metode mengajar dengan mengajak peserta didik mengunjungi suatu objek guna memperluas pengetahuan. Selanjutnya peserta didik membuat laporan dan mendiskusikan, serta membukukan hasil kunjungan tersebut dengan didampingi pendidik. Karya wisata dapat digunakan untuk merangsang minat anak usia dini terhadap sesuatu, memperluas informasi yang telah diperoleh di kelas, memberikan pengalaman mengenai kenyataan yang ada dan dapat menambah wawasan.

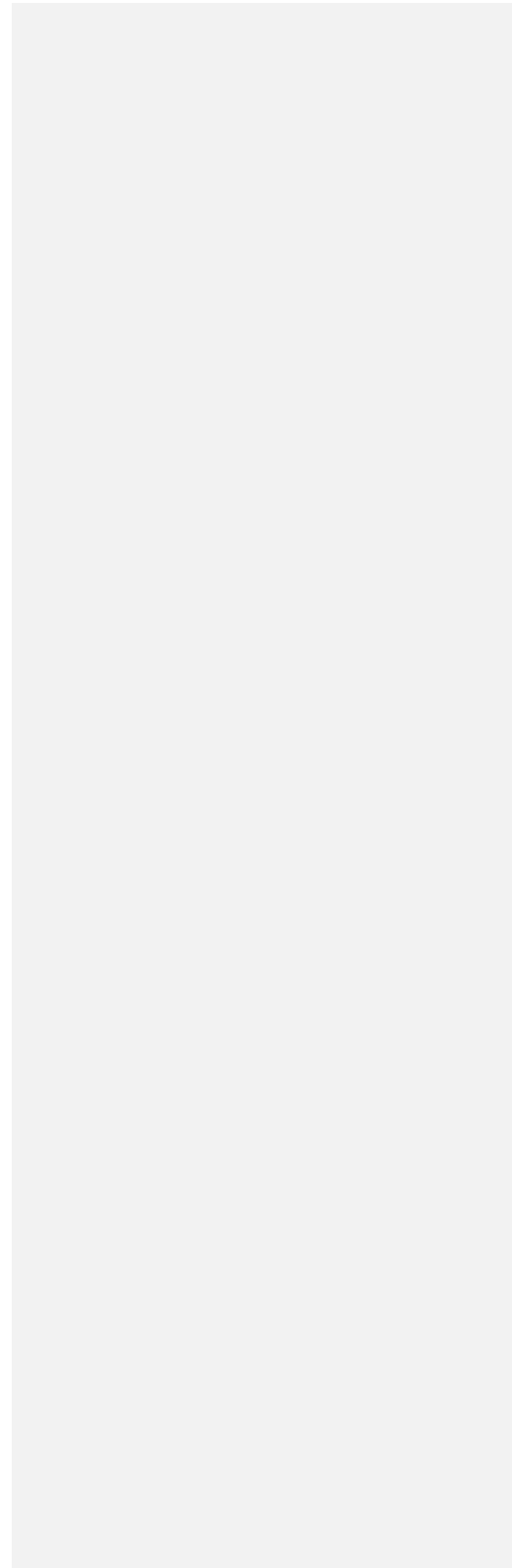
### C. STRATEGI BELAJAR GERAK

Strategi pembelajaran adalah pendekatan secara menyeluruh dalam suatu sistem pembelajaran, yang berupa pedoman umum dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan umum pembelajaran. Strategi pembelajaran melukiskan prosedur yang sistematis dalam membantu usaha belajar peserta didik, mengorganisasikan pengalaman belajar, serta mengatur dan merencanakan bahan ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Berikut adalah beberapa strategi yang dapat diterapkan dalam mempelajari gerak pada anak usia dini.

#### 1. Sirkuit



Karakteristik utama sirkuit adalah adanya area belajar yang berbeda dan didistribusikan di seluruh tempat, kemudian peserta didik dapat menemukan satu atau lebih tugas (individu atau kolektif) yang memungkinkan untuk menang-





gapi perbedaan, minat, dan kecepatan belajar siswa. Sirkuit ini terdiri atas berbagai latihan dan kegiatan untuk dikembangkan secara simultan oleh kelompok siswa yang berbeda.

Setiap kegiatan dilakukan pada salah satu bagian yang membentuk sirkuit, sehingga setiap kelompok peserta didik melakukan kegiatan yang ditunjukkan pada bagian tersebut selama jangka waktu tertentu. Setelah jangka waktu tersebut, setiap kelompok berpindah ke bagian lain dengan arah yang telah ditentukan, biasanya searah jarum jam. Waktu aktivitas fisik dan istirahat akan diatur sesuai dengan tingkat kesulitan tugas atau intensitas upaya fisik. Latihan rangkaian diulang sampai setiap peserta didik melakukan semua latihan dan tugas sehingga semua siswa membuat setidaknya satu putaran mengelilingi seluruh rangkaian.

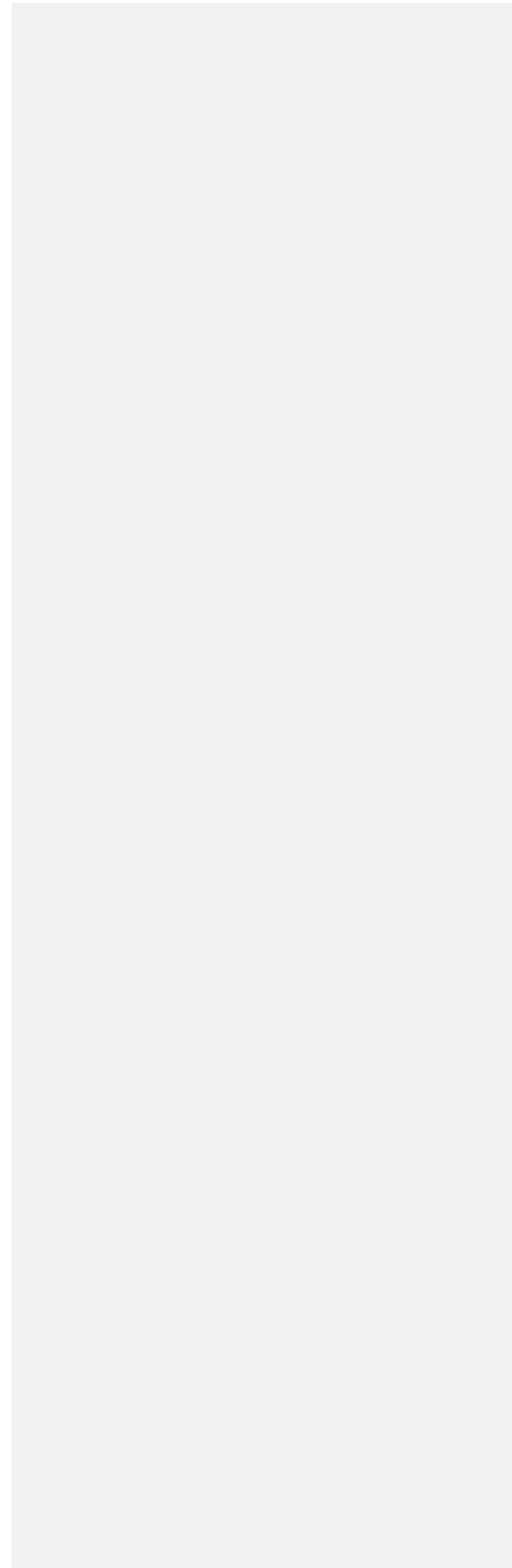
## 2. *Motor Storytelling*

*Motor storytelling* juga merupakan sumber didaktik yang sangat berguna dan menarik dalam pendidikan anak usia dini karena memfokuskan aksinya pada cerita atau dongeng yang dinarasikan, dialami, dihayati, dan dimainkan. Imajinasi, kreativitas, dan fantasi muncul dan bercampur dengan dunia nyata selama ini.

*Motor storytelling* adalah dongeng yang dinarasikan dengan bantuan musik, kemudian menambahkan berbagai gerakan, dramatisasi, simulasi, ataupun mengubah anak-anak menjadi karakter utama cerita. Tujuan utama *motorik* adalah



mengembangkan keterampilan motorik dasar; meningkatkan imajinasi, fantasi, kreativitas, dan afeksi anak. Hal ini juga memproyeksikan pengembangan ekspresi dan kognitif anak, serta menciptakan ke-







biasaan hidup dalam masyarakat yang merupakan aspek penting selama masa kanak-kanak.

Perkembangan anak merupakan suatu perubahan yang terjadi pada diri anak. Hal ini dapat diketahui melalui berbagai aspek, di antaranya aspek emosi, motorik, kognitif, dan juga psikososialnya. Keterampilan motorik halus dan motorik kasar dapat diperoleh anak secara alami melalui bermain. Meskipun demikian, banyak hal dapat menghambat proses alami ini sehingga terjadi tidak secara maksimal. Hal ini mendukung alasan bahwa keterampilan motorik, baik halus maupun kasar, perlu distimulasi kepada anak. Makin berkualitas proses pertumbuhan dan perkembangan pada usia dini, maka akan berpengaruh terhadap kualitas hidup anak pada masa mendatang. Anak-anak yang banyak terlibat dalam aktivitas fisik akan memiliki kompetensi dasar dalam keterampilan motorik. Anak-anak belajar keterampilan dasar motorik melalui program gerakan yang dirancang dengan baik dan terencana.

Strategi mengajar yang kurang menarik dan bervariasi dapat memengaruhi motivasi keterlibatan anak dalam proses pembelajaran karena anak menjadi jenuh. Selain itu, hal ini dapat menyebabkan tidak optimalnya proses pembelajaran. Jika proses pembelajaran tidak maksimal, maka akan memengaruhi pengoptimalan berbagai aspek perkembangan anak usia dini yang salah satu di antaranya adalah perkembangan keterampilan-



pilan motorik, baik motorik halus maupun motorik kasar.

Prinsip pelaksanaan stimulasi perkembangan fisik motorik masa kanak-kanak awal disebut juga masa bermain. Pada masa ini, kegiatan bermain merupakan kegiatan pokok dalam masa kanak-kanak. Pola bermain anak pada usia ini sudah tidak difokuskan lagi pada mainan, melainkan mulai menggunakan gerak dan ruang yang lebih luas (Hurlock, 2012). Selain itu,



upaya kesehatan yang dilakukan sejak anak masih di dalam kandungan sampai lima tahun pertama kehidupannya ditujukan untuk mempertahankan kelangsungan hidupnya sekaligus meningkatkan kualitas hidup.

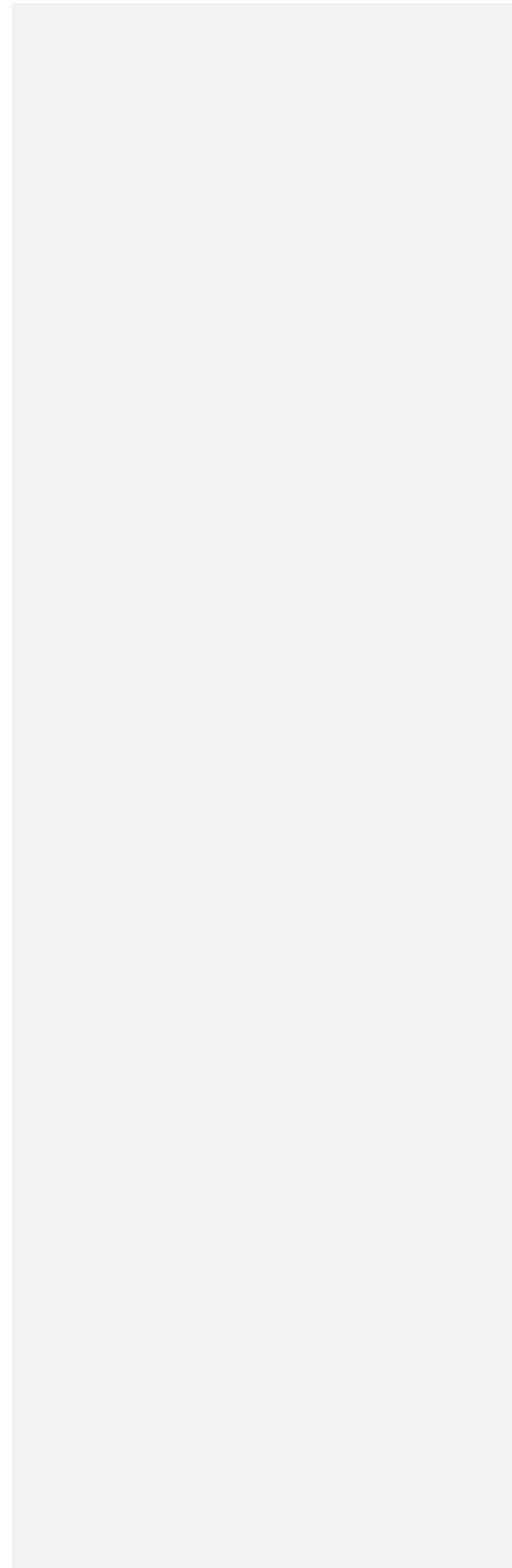
## UMPAN BALIKDALAM PEMBELAJARAN MOTORIK

Keterampilan motorik adalah kapabilitas motorik yang ditandai dengan keahlian pada satu jenis. Perkembangan motorik anak dapat berkembang pesat apabila anak memiliki aktivitas gerak yang beraneka ragam. Pembelajaran motorik dimulai dengan pemberian stimulus, dengan mengamati orang lain saat berlatih dan belajar, maka akan terjadi peningkatan perolehan keterampilan, yang mungkin diakibatkan oleh keterlibatan pengamat dalam proses kognitif yang khas dari proses pembelajaran. Efek dari mengamati model pembelajaran, sekaligus mendukung gagasan bahwa satu penyebab mendasar akselerasi akuisisi dan retensi ini adalah keterlibatan dalam proses kognitif yang menjadi ciri tahap awal keterampilan. Pembelajaran motorik sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan motorik yang diakibatkan oleh situasi-situasi latihan atau didapatkan dari pengalaman, namun tidak berasal dari proses pendewasaan atau perubahan fisiologis dan motivasi sementara.

Materi yang dipelajari dalam belajar motorik adalah pola-pola gerak keterampilan tubuh. Hal ini

menunjukkan bahwa ranah kemampuan yang paling intensif keterlibatannya dalam

Panggung Sutapa  
dalam dengan  
judul buku





belajar motorik adalah ranah psikomotor. Ini bukan berarti ranah kognitif dan afektif tidak terlibat di dalam belajar motorik. Kedua ranah tersebut tetap terlibat meskipun tidak merupakan unsur sasaran sentral. Salah satu faktor yang harus diperhatikan dalam belajar motorik adalah tahapan belajar motorik. Tahapan belajar motorik terdiri atas tahap kognitif (*cognitive stage*), tahap asosiatif (*associative stage*), dan tahap otonom (*autonomous stage*). Ketiga tahap ini harus mendapat perhatian lebih serius dalam belajar motorik agar hasil yang dicapai sesuai harapan dengan waktu yang lebih efisien.

Perkembangan seseorang mempunyai sifat khas yang tiap individu dapat berkembang sesuai kondisi masing-masing. Akan tetapi, secara umum perkembangan mengikuti pola umum yang sama walaupun kecepatannya dalam melewati setiap tahap tidak sama. Oleh karena itu, variasi individual dalam perkembangan sangat kompleks dan melibatkan berbagai unsur yang saling berpengaruh satu sama lain.

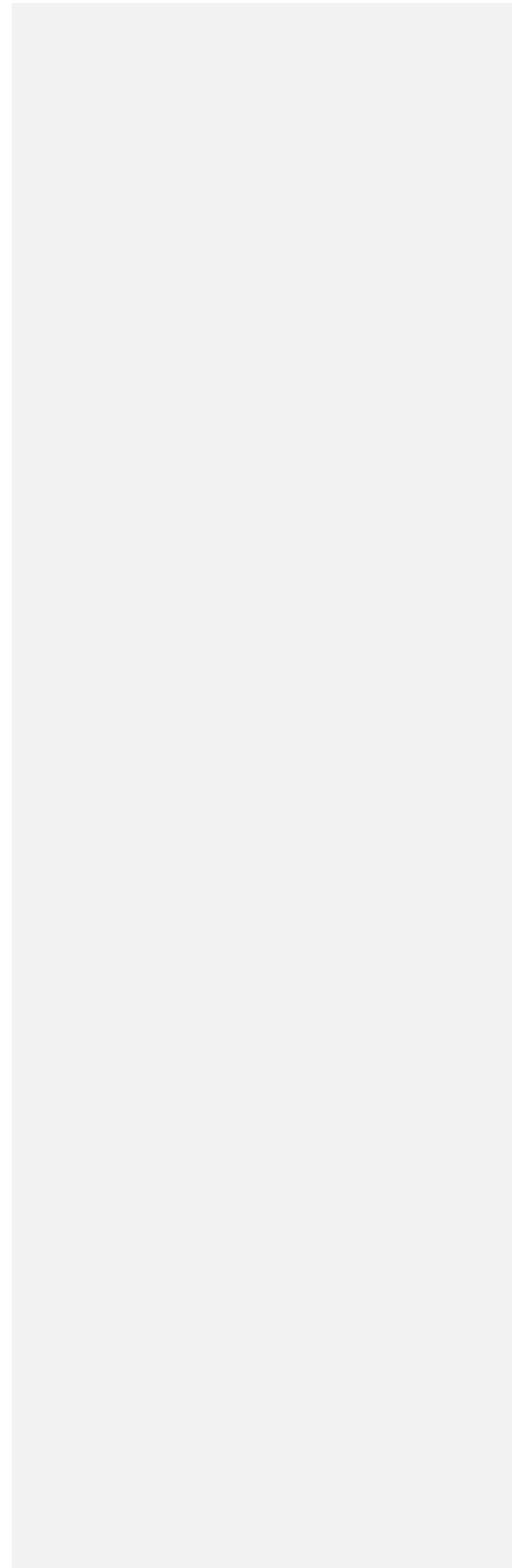
Pemberian umpan balik terhadap gerakan atas keterampilan diperlukan agar peserta didik dapat mengalami perkembangan motorik yang efektif dan maksimal. Pemberian umpan balik dapat dilakukan secara sensorik oleh orang lain. Umpan balik yang diberikan akan tergantung pada masing-masing individu untuk mencapai perkembangan yang maksimal.

## A. UMPAN BALIK

Umpan balik adalah respons yang diberikan baik selama maupun setelah melakukan suatu gerakan.



Pemberian umpan balik penting dilakukan untuk pembelajaran yang efektif. Dalam teori sistem dinamis, pembelajaran keterampilan motorik adalah suatu proses adaptif transformatif dari pemetaan ke-





luaran motorik ke konsekuensi sensorik, sebuah proses yang difasilitasi oleh pemberian umpan balik instruksional.

Umpan balik dapat dibagi menjadi dua kategori besar, yaitu umpan balik sensorik dan umpan balik tambahan.

### 1. Umpan Balik Sensorik

Merupakan informasi yang diterima langsung oleh individu melalui berbagai sistem sensoriknya. Hal ini meliputi yang dirasakan, dilihat, dan dicium oleh individu. Kategori umpan balik ini juga disebut umpan balik intrinsik karena melekat pada gerakan individu itu sendiri. Bentuk-bentuk informasi ini melekat pada individu selama aksi dan hasil dari eksekusi gerakan. Umpan balik sangat beragam, berisi informasi substansial mengenai kinerja.

Umpan balik sensorik dapat dibagi menjadi umpan balik proprioseptif dan umpan balik eksteroseptif.

- a. Umpan balik proprioseptif mencakup semua informasi sensorik mengenai tubuh pelaku, yaitu perasaan gerakan yang diinformasikan dari proprioceptor, termasuk otot spindel, reseptor sendi, organ tendon golgi, dan aparatus vestibular.
- b. Umpan balik eksteroseptif mencakup semua informasi tentang lingkungan eksternal yang disediakan oleh sistem sensor visual, pendengaran, dan sentuhan seseorang.

### 2. Umpan Balik Tambahan

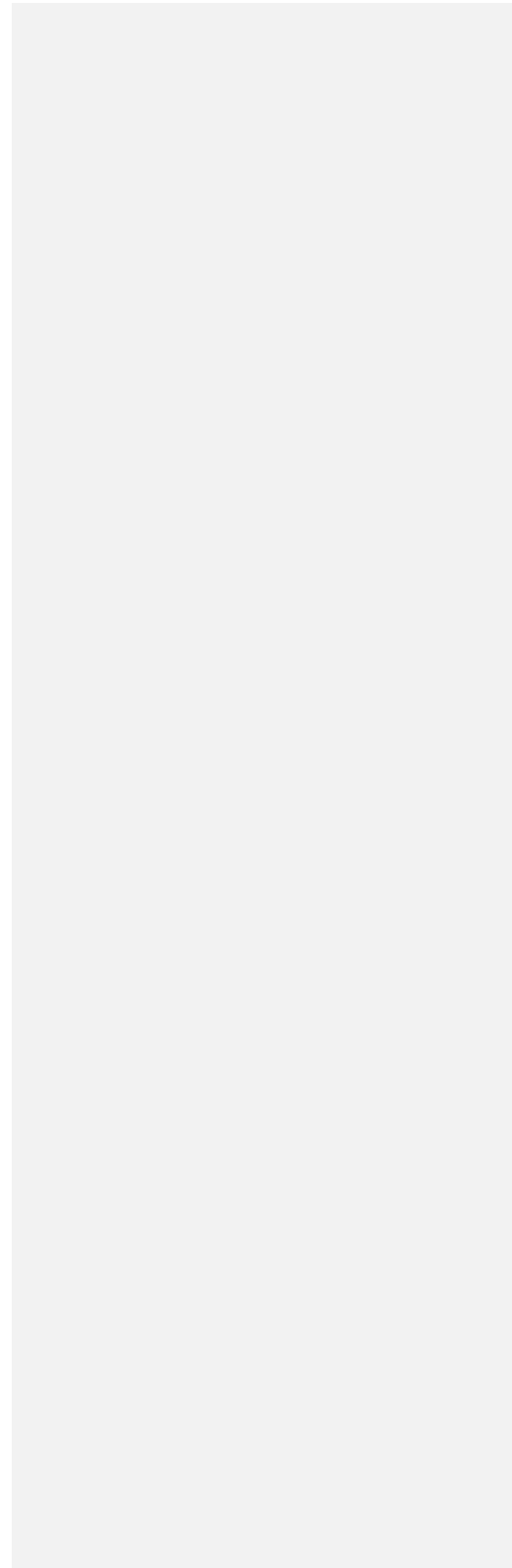
Merupakan informasi tentang tindakan yang diberikan oleh sumber di luar pelaku. Umpan balik





---

eksternal yang paling umum disebut umpan balik tambahan karena berasal dari sumber di luar pelaku dan menambah sumber umpan balik sensorik. Umpan balik yang diperbesar juga disebut





*umpan balik ekstrinsik* karena diperoleh sumber eksternal ke penerima.

Umpan balik tambahan selanjutnya dapat diklasifikasi sebagai umpan balik verbal nonverbal. Umpan balik tambahan verbal tidak hanya pada semua informasi yang disampaikan secara verbal oleh orang lain, tetapi juga informasi yang dapat diungkapkan dengan cara lain. Umpan balik verbal adalah jenis umpan balik yang paling sering digunakan dalam berbagai pengaturan keterampilan motorik. Bentuk umpan balik ini digunakan di seluruh pengaturan instruksional karena umpan balik ini memberikan informasi mengenai penyebab dan hasil dari kinerja yang mudah dipahami. Umpan balik ini menginformasikan seberapa baik individu mencapai tujuan dari keterampilan dan tentang kebenaran dalam melakukan keterampilan. Selain itu, umpan balik ini juga mudah dikirim dan tidak memerlukan penggunaan peralatan atau perangkat khusus.

## **B. FUNGSI UMPAN BALIK**

Umpan balik memainkan peran penting dalam akuisisi keterampilan motorik. Setiap kali pendidik memberikan umpan balik kepada peserta didik, setidaknya ada empat fungsi yang berbeda. Meskipun tujuan pendidik hanya berfokus pada salah satu dari fungsi-fungsi ini, harus diingat keempat fungsi sampai pada tingkat tertentu setiap kali umpan balik diberikan.

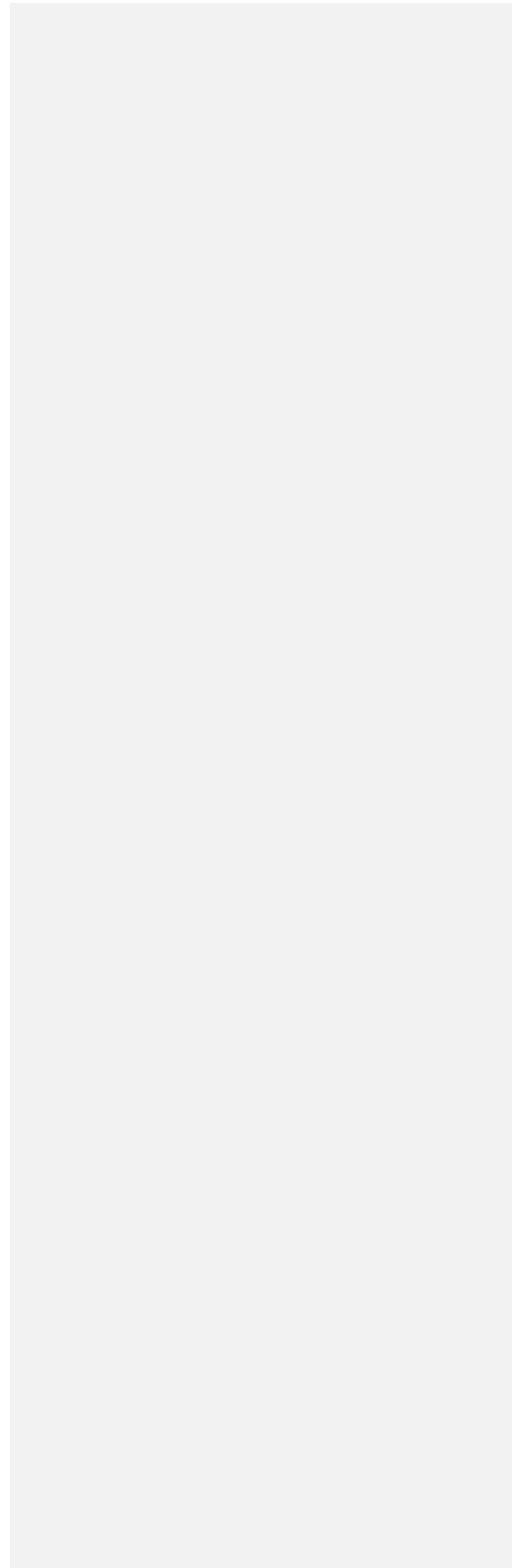
### **1. Informasi**

Umpan balik adalah sumber informasi. Umpan



---

balik menginformasikan kepada peserta didik hasil dari tindakan- nya serta kebenaran atau kesalahan pola gerakan.





## 2. Motivasi

Umpan balik adalah sumber motivasi. Umpan balik memberi energi kepada peserta didik dan mendorong untuk terus mengerahkan upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### a. Penguatan

Mempromosikan perilaku yang benar dan mencegah kelanjutan perilaku yang salah.

### b. Panduan

Bertindak untuk memandu peserta didik menuju tindakan yang benar (yang dapat menciptakan ketertarikan pada umpan balik sebagai sumber informasi).

## 3. Pedoman Pemberian Umpan Balik

Hal-hal yang perlu diperhatikan untuk memberikan umpan balik yang sesuai dan beberapa jenis metode yang perlu dilakukan.

### a. Umpan Balik Kualitatif

Berisi informasi tentang arah kesalahan tanpa menunjukkan tingkat besarnya kesalahan. Meskipun demikian, umpan balik kualitatif berisi informasi yang berguna tentang kekurangan yang ada untuk selanjutnya memulai koreksi. Ketepatan umpan balik tidak bisa meningkat secara signifikan dengan hanya memberikan informasi mengenai arah kesalahan, tetapi juga tentang besarnya kesalahan.

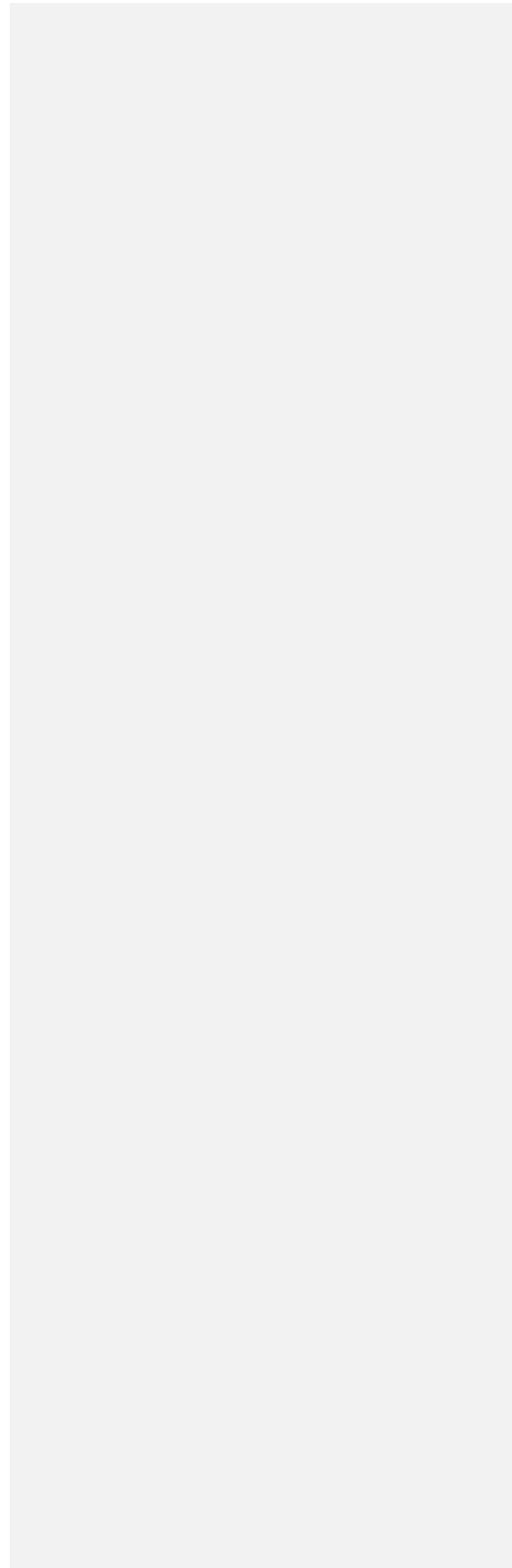
### b. Umpan Balik Kuantitatif

Umpan balik ini memberikan informasi tentang arah kesalahan dan besarnya dalam istilah



---

numerik. Artinya, umpan balik kuantitatif memberi tahu peserta didik cara mengubah dan juga seberapa banyak yang harus





diubah. Sebagai pedoman umum, umpan balik harus di- berikan dengan presisi sebanyak yang dapat diinterpre- tasikan oleh peserta didik secara bermakna.

c. Umpan Balik Deskriptif

Umpan balik deskriptif hanya menjelaskan kesalahan yang telah dibuat oleh peserta didik, tanpa saran apa pun tentang bagaimana kesalahan dapat diperbaiki. Seorang pelatih sepak bola akan menjadi pemberi umpan balik deskriptif jika memberi tahu salah satu pemainnya selama sesilatihan.

d. Umpan Balik Preskriptif

Umpan balik preskriptif membekali peserta didik de- ngan informasi yang berguna tentang cara- cara untuk memperbaiki kesalahannya. Ini tidak hanya menggam- barkan kesalahan, tetapi juga apa yang dapat dilakukan untuk memperbaiki kesalahan. Umpan balik preskriptif lebih berguna bagi pemula karena memandu ke dalam tindakan korektif yang kemungkinan besar akan diten- tukan sendiri.

**4. Waktu Pelaksanaan Umpan Balik**

Umumnya peserta didik membutuhkan waktu beberapa detik, tergantung pada kompleksitas tugas, untuk memper- hatikan umpan balik sensorik yang dihasilkan respons ini. Tugas peserta didik selanjutnya adalah membandingkan umpan balik sensori dengan umpan balik yang diberikan oleh sumber eksternal dan menentukan koreksi yang



diper- lukan.

Menurut Hukum Thorndike tentang efek dan prinsip- prinsip pengondisian operan, jika umpan balik sangat pen- ting dalam memperkuat koneksi stimulus-respons, maka makin sering umpan balik disampaikan, makin diperkuat



tanggapan yang benar. Kesimpulan ini tampaknya secara intuitif menarik dan masih dipegang oleh banyak orang atas instruksi keterampilan motorik. Salah satu alasan kesimpulan ini terus memberikan pengaruh pada pemikiran instruksional adalah umpan balik sering mempercepat kenaikan praktik kinerja. Fakta ini menjadi jelas bagi siapa saja yang memberikan umpan balik kepada peserta didik keterampilan motorik untuk jangka waktu berapa pun.

#### 5. Frekuensi Pemberian Umpan Balik

Frekuensi umpan balik dapat dibagi dalam hal frekuensi absolut dan frekuensi relatifnya.

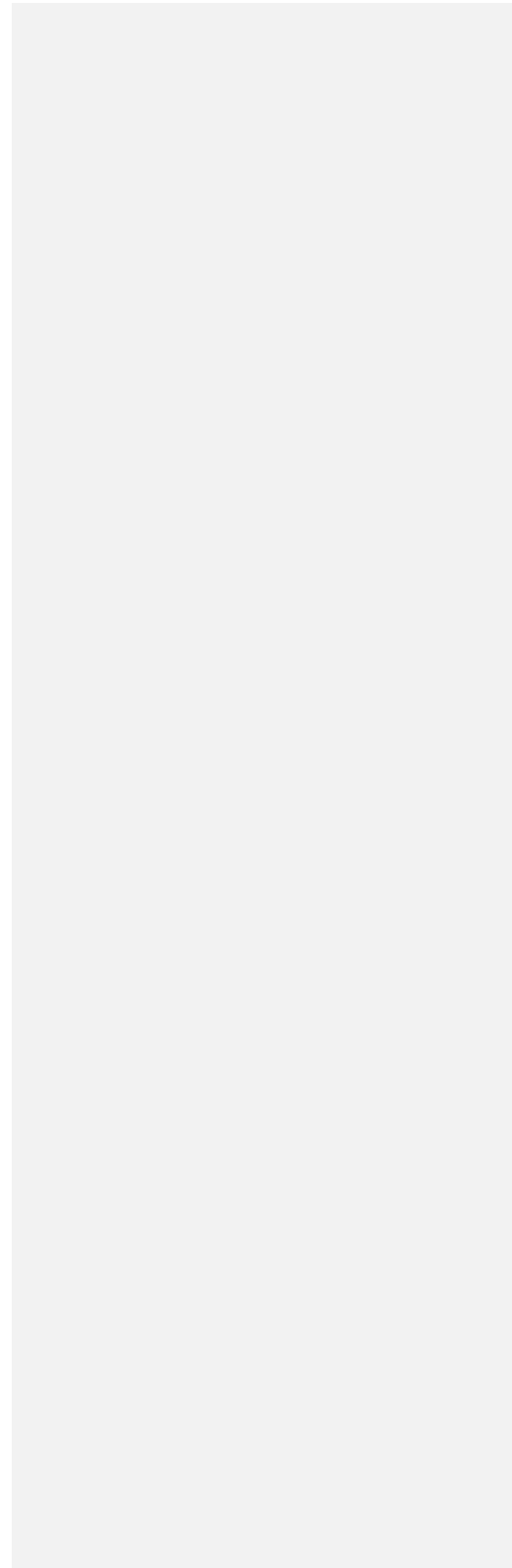
- a. Frekuensi absolut umpan balik mengacu pada jumlah total upaya praktik dalam serangkaian upaya umpan balik yang disampaikan. Jika umpan balik diberikan untuk setiap upaya latihan dalam serangkaian 5 upaya, maka frekuensi absolut umpan balik adalah 5. Jika dalam rangkaian yang sama dari 5 upaya latihan, umpan balik disediakan hanya untuk satu upaya, kemudian frekuensi absolut dari umpan balik adalah satu. Frekuensi absolut mengacu pada jumlah total yang diperkuat dalam uji coba dalam serangkaian uji coba praktik, terlepas dari jumlah total uji coba praktik dalam satu seri.
- b. Frekuensi relatif umpan balik mengacu pada persentase uji coba. Frekuensi relatif umpan balik adalah proporsi upaya praktik untuk umpan balik mana yang diberikan atau sama dengan frekuensi





---

absolut umpan balik dibagi dengan jumlah total upaya latihan, kemudian dikalikan 100.





Pada masa usia dini, pertumbuhan fisik, perkembangan kecerdasan, keterampilan motorik dan sosial emosi berjalan pesat. Masa ini juga merupakan masa kritis yang akan menentukan hasil proses tumbuh kembang anak selanjutnya. Pada masa perkembangan balita, anak mengalami perubahan sangat pesat dalam perubahan struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam kemampuan motorik, bicara dan bahasa, serta sosialisasi dan kemandirian. Agar pelaksanaan stimulasi fisik motorik dapat mencapai tujuan yang diharapkan, guru dan orang tua dalam kegiatan keseharian perlu memperhatikan prinsip-prinsip berikut.

1. Stimulasi fisik motorik dilakukan secara bertahap dan berulang sesuai dengan kemampuan peserta didik.
2. Kegiatan stimulasi fisik motorik disesuaikan dengan lingkungan sekitar anak.
3. Pelaksanaan kegiatan dalam keadaan menarik dan menyenangkan untuk mengatasi kejenuhan.
4. Memberikan kebebasan kepada anak dalam melaksanakan kegiatan.
5. Mengawasi dan memberikan bimbingan terhadap anak dalam melaksanakan kegiatan.
6. Kegiatan stimulasi fisik motorik hendaknya dilakukan secara integratif.

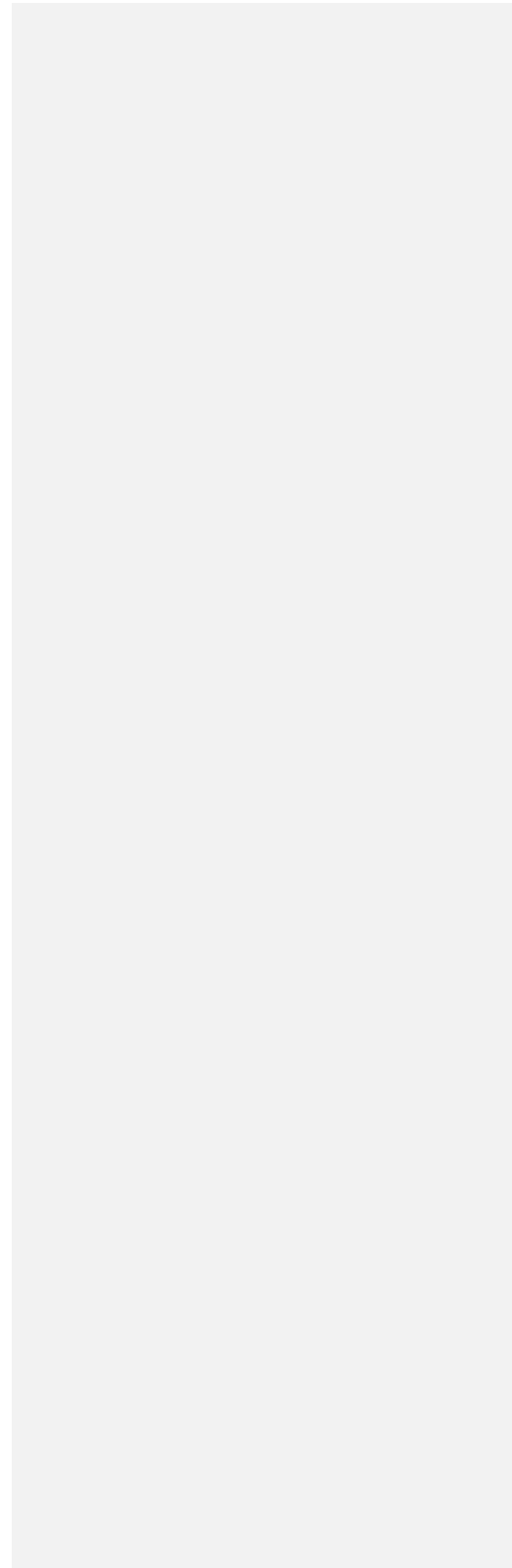
### **C. TINGKAT-TINGKAT PERKEMBANGAN ANAK**

Benyamin Bloom menyatakan bahwa rentang penguasaan psikomotorik ditunjukkan oleh gerakan yang kaku sampai pada gerakan yang lancar atau luwes. Dave mengembangkan teori Bloom ini dengan



---

mengklasifikasikan domain psikomotorik ke dalam lima kategori, mulai dari tingkat paling rendah sampai tingkat yang lebih tinggi. Teori Dave menjadi pijakan un-





tuk memberikan stimulasi guna meningkatkan perkembangan motorik pada anak usia dini. Berikut adalah penjabaran kelima tingkat perkembangan, yang selanjutnya dapat dimanfaatkan untuk stimulasi fisik-motorik anak usia dini.

1. Tahap pertama, menirukan (imitasi). Imitasi berarti melakukan kegiatan sama seperti yang dilihat. Anak meniru yang dilihat dari keterampilan atau gerakan motorik yang dicontohkan dengan baik dan benar, meskipun meniru yang dilakukan anak masih dalam bentuk kasar dan tidak sempurna. Oleh karena itu, peningkatan gerak fisik motorik pada tahap ini dapat dilakukan dengan memperagakan gerakan tertentu atau sekadar mempertontonkan gerakan. Sebagai contoh, stimulasi yang dapat diberikan untuk mencapai kemampuan gerak fisik motorik pada tahapan ini adalah meniru gerak binatang, suara burung, atau gerakan-gerakan benda atau tumbuhan yang lain.
2. Tahap kedua, penggunaan konsep (manipulasi). Manipulasi berarti melakukan kegiatan sederhana yang belum pernah dilihat dan hanya berdasarkan petunjuk. Pendidik memberikan pengarahan dan peserta didik mengikuti petunjuk yang diberikan. Stimulasi yang dapat diberikan untuk mencapai kemampuan gerak fisik motorik pada tahap ini adalah melatih keterampilan tertentu pada anak, seperti menggunting, melipat, atau gerakan-gerakan menangkap, mewarnai, *skipping*, dan sebagainya.



- 3 Tahap ketiga ketelitian (presisi). Presisi merupakan kemampuan untuk melakukan kegiatan yang akurat sehingga menghasilkan produk kerja yang tepat. Pada tahap ini, pendidik harus mencermati setiap sikap dan tindakan motorik yang dilakukan anak berlangsung secara proporsional. Stimulasi yang dapat diberikan untuk menunjang tercapai-



nya gerak fisik motorik pada tahap ini adalah melatih mengendarai sepeda roda tiga, menyamping dan zig-zag, melempar bola ke arah sasaran, melempar dan menangkap bola, menendang bola ke arah gawang, dan sebagainya.

4. Tahap keempat artikulasi (*articulation*). Artikulasi berarti kemampuan untuk melakukan sesuatu yang kompleks dan utuh. Tahap ini adalah upaya guru untuk menekankan koordinasi suatu rangkaian kegiatan motorik atau keterampilan motorik dengan membuat urutan yang tepat dan mencapai sesuatu (hasil) yang diharapkan. Kemampuan ini dapat ditingkatkan pada mengurutkan serangkaian gerak secara berkesinambungan dan konsisten. Stimulasi yang dapat diberikan untuk mencapai kemampuan gerak fisik motorik pada tahap ini adalah melukis, menulis, menggambar, dan sebagainya.
5. Tahap kelima otomatisasi (*naturalization*). Otomatisasi adalah kemampuan tertinggi dalam pembelajaran motorik karena sudah terjadi otomatisasi gerakan sehingga tidak perlu proses berpikir lagi dalam melakukan suatu gerak. Tahap ini menuntut pendidik menjadikan semua keterampilan motorik yang diajarkan menjadi kebiasaan anak atau menjadi keterampilan yang natural dalam diri. Untuk dapat melakukan gerak fisik motorik pada tahap ini diperlukan koordinasi antara saraf, mata, tangan, dan anggota badan yang lain. Oleh karena itu, gerak fisik motorik pada tahap ini adalah mendemonstrasikan atau memperagakan gerak secara otomatis. Khusus



gerak fisik

motorik pada tahap ini, anak tidak serta merta dapat mempraktikannya, melainkan harus diulang dan diulang hingga mencapai tahap keluwesan gerak yang sempurna.



## **D. METODE PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN FISIK MOTORIK**

Untuk mengembangkan keterampilan fisik motorik anak, pendidik dapat memilih metode-metode yang menjamin kenyamanan dan keamanan sehingga anak tidak mengalami cedera. Oleh karena itu, pendidik perlu menciptakan lingkungan yang aman namun menantang, bahan dan alat dipergunakan dalam keadaan baik, serta tidak menimbulkan rasa takut dan cemas dalam menggunakannya. Metode yang digunakan adalah metode kegiatan yang memacu semua kegiatan unsur motorik yang perlu dikembangkan. Berikut adalah metode-metode yang dapat digunakan dalam menstimulasi keterampilan motorik anak.


### **1. Metode Pemberian Tugas**

Metode pemberian tugas adalah suatu format interaksi belajar mengajar yang ditandai dengan adanya satu atau lebih tugas yang diberikan oleh pendidik. Penyelesaian tugas tersebut dapat dilakukan secara perorangan ataupun kelompok.

### **2. Metode Demonstrasi**

Metode demonstrasi adalah suatu format interaksi belajar mengajar yang disengaja untuk mempertunjukkan atau memperagakan suatu tindakan proses atau prosedur yang dilakukan oleh pendidik atau orang lain kepada seluruh peserta didik.





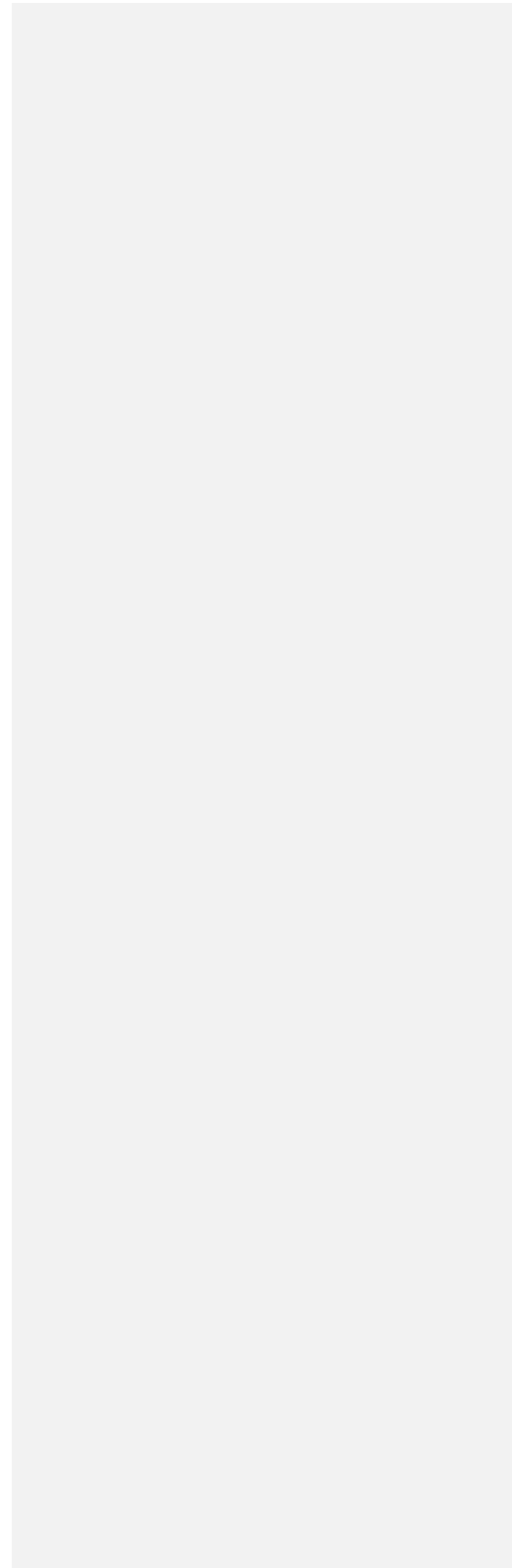
## TEORI PENGENDALIAN MOTORIK (PEMROGRAMAN GERAK)

Pada masa kanak-kanak sangat dibutuhkan stimulasi rangsangan dari lingkungannya. Apabila anak kan stimulus yang baik, maka seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang optimal. Adapun aspek perkembangan anak usia dini secara eksplisit dan yuridis dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2013, yakni: 1) Nilai Agama dan Moral, 2) Fisik Motorik, 3) Kognitif, 4) Bahasa, 5) Sosial Emosional, dan 6) Seni. Masing-masing aspek perkembangan memiliki peran dan fungsi yang baik untuk menjadi bekal bagi anak dalam melanjutkan jenjang pendidikan. Salah satu aspek yang tidak kalah penting untuk kehidupan anak adalah aspek perkembangan fisik motorik.

Perkembangan fisik motorik tidak lepas dari perkembangan gerak. Gerak merupakan kebutuhan yang pertama dan utama, khususnya bagi kehidupan

manusia. Untuk kelangsungan hidupnya, manusia tidak akan pernah lepas dari kebutuhan gerak. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa gerak memiliki kedudukan tertinggi dalam kehidupan manusia.

Gerak secara alamiah merupakan potensi yang dimiliki setiap manusia, tetapi untuk mengembangkan potensi gerak



tersebut menjadi gerak yang baik, harus melalui suatu pembelajaran yang tepat. Perkembangan motorik pada anak usia dini mengalami masa tumbuh dan berkembang yang pesat karena terjadi pematangan fungsi organ. Perkembangan gerak dalam prosesnya harus dibarengi oleh pengendalian yang telah dipelajari atau dilatih agar berkembang signifikan, sejalan dengan kesehatan dan korelasi aktivitas fisik manusia. Pengendalian motorik biasanya digunakan dalam bidang ilmu psikologi, fisiologi, neurofisiologi, ataupun olahraga untuk melatih konsistensi penggunaan motorik atau gerakan yang berlebihan bagi tubuh manusia.

## **A. AKUISISI KETERAMPILAN MOTORIK (*MOTOR SKILL ACQUISITION*)**

Akuisisi Keterampilan Motorik (*Motor Skill Acquisition*) ialah pola pengendalian yang pembelajarannya diperoleh dan diakumulasi melalui praktik. Hal ini menunjukkan pembelajaran yang disertai dengan praktik dapat menghasilkan hasil yang lebih efektif.

Domain pemerolehan akuisisi keterampilan motorik termasuk dalam batas-batas teori instruksional, terutama yang berkaitan dengan peran seorang agen perubahan dalam memfasilitasi perolehan keahlian. Adapun pentingnya Akuisisi Keterampilan Motorik (*Motor Skill Acquisition*) terhadap aktivitas gerak adalah sebagai berikut.

### **1. Peran terhadap Seseorang**

- a. Menjadi pelajaran untuk meningkatkan keterampilan gerak yang dimiliki.
- b. Menjadi wadah untuk meningkatkan aktualisasi diri.

- c. Mampu memecahkan masalah (*problem solving*) untuk meningkatkan kompetensi dalam mencapai tujuan.

## 2. Peran Terapis (Kesehatan)

- a. Membantu individu memahami, mengumpulkan, dan menyempurnakan kemampuannya yang berfungsi sebagai materi ekspresi keterampilan dan pembelajaran yang berkaitan dengan motorik.
- b. Gerakan yang aktif tergantung pada kemampuan untuk mengontrol alokasi spesialisasi dan tempo kekuatan internal dan eksternal yang mendasari produksi dan belajar.

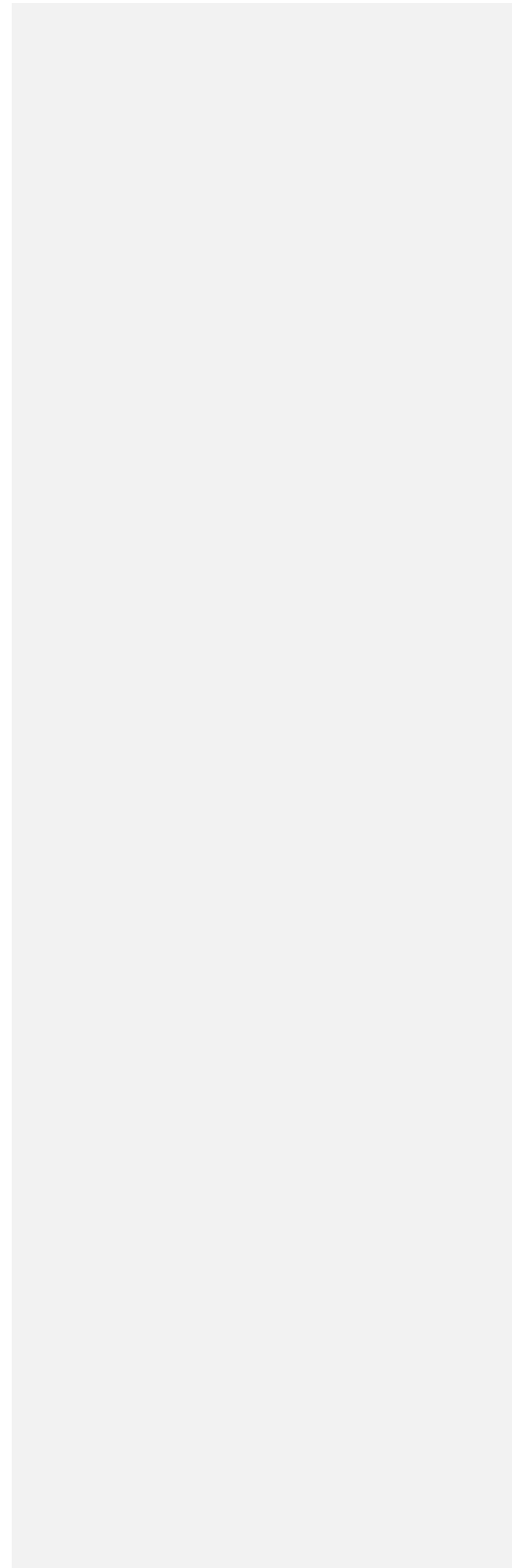
## B. TEORI-TEORI PENGENDALIAN MOTORIK (PEMROGRAMAN GERAK)

Pengendalian motorik dan belajar gerak keterampilan ter- jadi melalui tiga fase, yaitu fase kognitif, fase asosiatif, dan fase otonom.

### 1. Fase Kognitif

Pada fase kognitif, peserta didik berusaha memahami ide atau konsep gerakan melalui penjelasan atau melihat contoh gerakan. Agar konsep gerak yang dipahami benar, perlu sajian model gerakan yang benar dan dapat diamati secara jelas. Berdasarkan pemahaman konsep gerakan yang diperoleh, kemudian berpikir dalam bentuk rencana gerak dengan urutan rangkaian gerakan yang dilakukan. Rencana gerak tersebut kemudian dilaksanakan dalam kegiatan

mempraktikkan gerakan. Saat awal mempraktikkan, aktivitas kognitif masih mendominasi proses pelaksanaan gerak. Pikiran konsep gerak masih lebih dominan dibanding me-




mikirkan pelaksanaan gerak sehingga respons geraknya masih belum benar dan belum lancar.

## **2. Fase Asosiatif**

Setelah peserta didik mempraktikkan gerakan secara berulang-ulang, proses belajar gerak akan memasuki fase asosiatif, yaitu fase melaksanakan keterampilan gerak. Konsep gerak yang ada dalam pikiran sudah dilaksanakan dalam respons geraknya sehingga peserta didik makin mudah dan benar dalam melaksanakan konsep gerakan. Gerak yang dipelajari dan di ulang-ulang akan mencapai fase otonom.

## **3. Fase Otonom**

Fase otonom merupakan puncak pencapaian keterampilan gerak. Peserta didik mampu melakukan gerakan keterampilan secara otomatis. Gerakan otonomatis adalah gerakan yang dilakukan bersamaan dengan aktivitas kognitif selain gerak. Gerak yang otonom dan otomatis dapat terbentuk melalui proses berlatih atau praktik berulang-ulang.



# MODEL-MODEL PERMAINAN SEBAGAI SARANA MENSTIMULASI DAN MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK

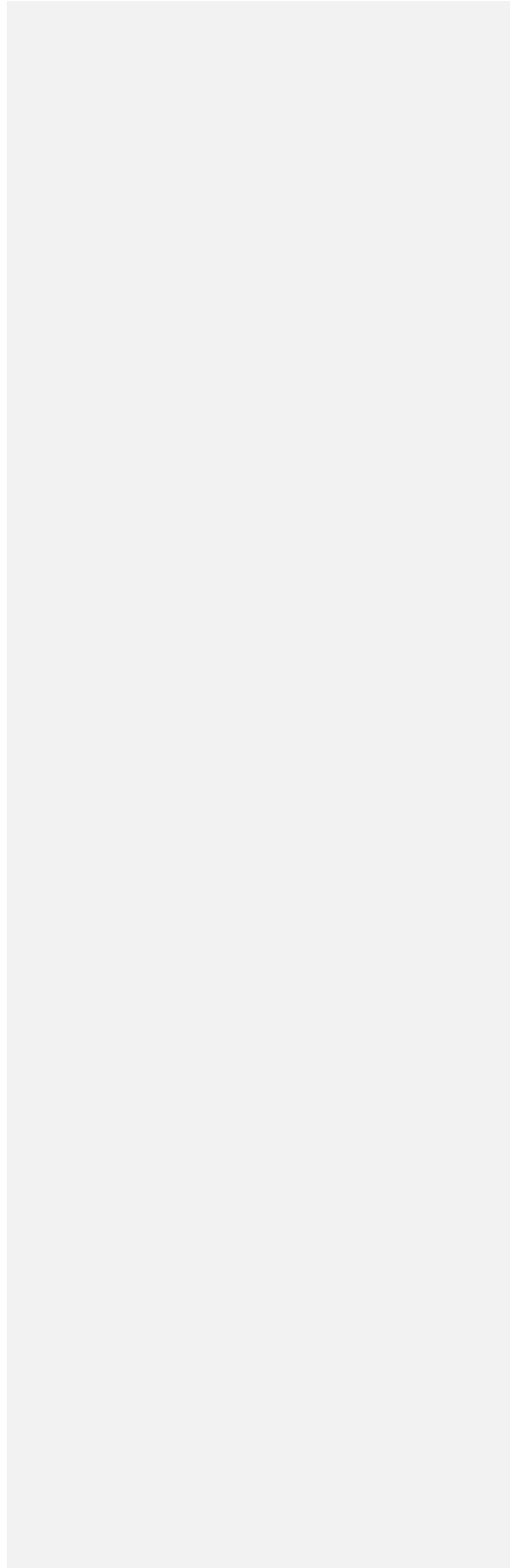
**B**ermain adalah kegiatan yang dapat dilakukan dengan atau tanpa alat yang dapat memberikan kesenangan dan mengembangkan imajinasi anak.

## A. BERMAIN DAN PERMAINAN

Menurut teori Bodrova, dasar dari bermain melibatkan unsur interaksi sosial. Ada tiga komponen dalam bermain, yaitu:

1. anak menciptakan situasi kreasi imajinasinya sendiri,
2. anak mengambil dan memainkan peran langsung dalam bermain, serta
3. anak mengikuti seperangkat aturan bermain yang diciptakan orang lain.

Bermain dapat membantu proses tumbuh kembang anak. Dengan bermain, anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah tanpa paksaan. Adapun ciri bermain adalah:







1. dilakukan atas kemauan sendiri dan tanpa adanya unsur paksaan,
2. timbulnya rasa senang untuk melakukannya,
3. menekankan pada orang yang bermain, serta
4. bebas menentukan pilihan.

Dilihat dari cara melakukannya, jenis bermain ada dua, yaitu bermain secara aktif dan pasif.

1. Secara aktif ditandai dengan banyak menggunakan anggota tubuh dan biasanya membutuhkan teman bermain. Ciri- cirinya yaitu:
  - a. bermain bebas dan spontan,
  - b. bermain konstruktif,
  - c. bermain peran,
  - d. eksplorasi.
2. Jenis bermain pasif ditandai dengan tidak banyak menggunakan anggota tubuh dan tidak membutuhkan teman lain untuk bermain, misalnya:
  - a. membaca,
  - b. melihat film kartun,
  - c. menonton atau mendengar musik,
  - d. bermain *game*/komputer/ponsel.

Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Kata bermain tidak lepas dari dunia anak usia dini. Seluruh kegiatan anak dilakukan dengan bermain. Bermain dilakukan dengan rasa senang dan aktif sehingga kegiatan bermain tersebut menghasilkan proses belajar pada anak. Bermain dapat digunakan sebagai media untuk melatih keterampilan dan kemampuan anak, dalam hal ini pengembangan fisik motorik anak.



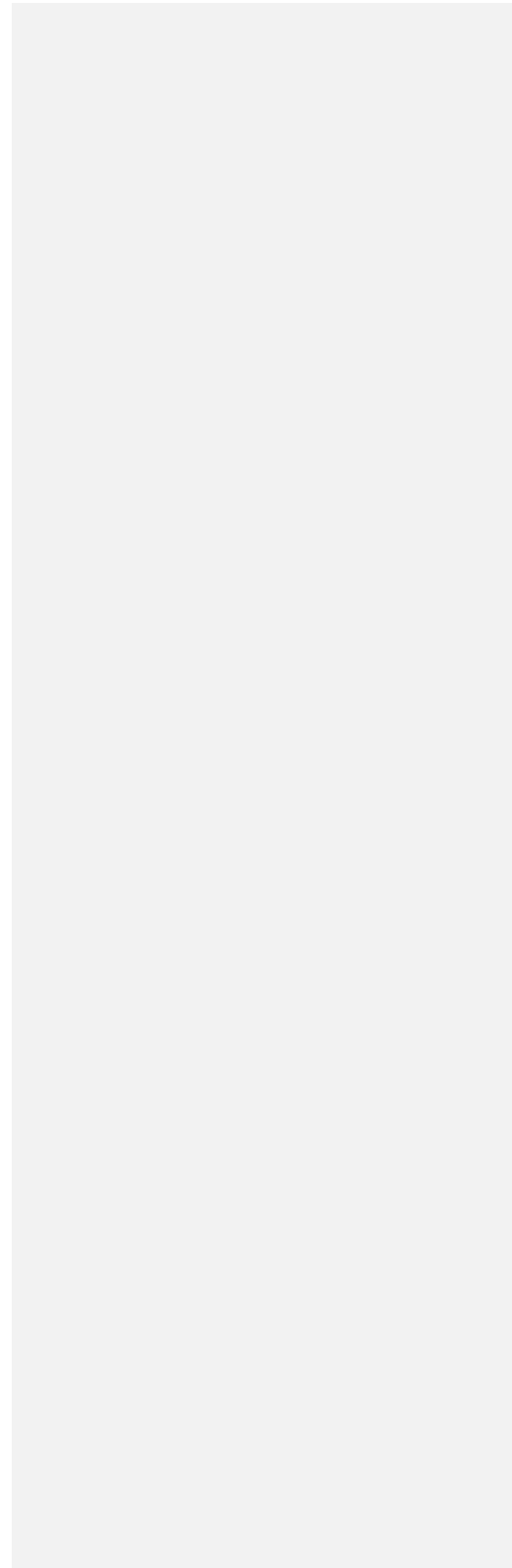
Bermain merupakan kegiatan yang sangat digemari anak-anak. Anak tidak dapat dipisahkan dari kegiatan bermain. Dengan bermain, anak mengembangkan berbagai aspek penting pada dirinya, misalnya mengembangkan kepercayaan dirinya. Jika anak memenangkan sebuah permainan, ia merasa senang dan ingin bermain lagi. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak sebagai bentuk ekspresi yang menyenangkan dan berpikir kreatif, sekaligus sarana memperoleh pengalaman baru saat bereksplorasi. Dengan kata lain, bermain adalah sebuah proses belajar yang dilakukan anak secara tidak sadar. Tidak hanya itu, dengan bermain, kemampuan fisik anak pun berkembang. Permainan diartikan sebagai salah satu sarana yang bisa menjadi jalan untuk melakukan transformasi ilmu pada anak-anak.

Bermain juga merupakan suatu hal yang sangat menyenangkan bagi anak. Bermain memiliki banyak manfaat. Misalnya, bermain sepak bola, lompat tali, menyeimbangkan diri di papan titian, berlari, dan sebagainya. Kegiatan tersebut memiliki tindakan fisik penting bagi anak-anak untuk memperbaiki keterampilan yang sedang berkembang. Bermain bagi anak merupakan kegiatan yang dapat disamakan dengan bekerja pada orang dewasa. Bermain memiliki pengaruh sangat besar terhadap perkembangan anak.

Bermain mempunyai manfaat yang dapat menunjang perkembangan anak. Beberapa manfaat bermain bagi perkembangan anak adalah memicu kreativitas, mencerdaskan otak, melatih empati, mengasah pancaindra, juga sebagai media terapi.



Tidak hanya itu, bermain juga dapat melibatkan anak dalam kegiatan secara aktif. Artinya, bermain dapat membuat anak menjadi pribadi yang lebih aktif di lingkungannya. Biasanya yang menentukan anak menjadi pribadi aktif adalah lingkungannya sendiri. Jika anak berada dalam lingkungan yang





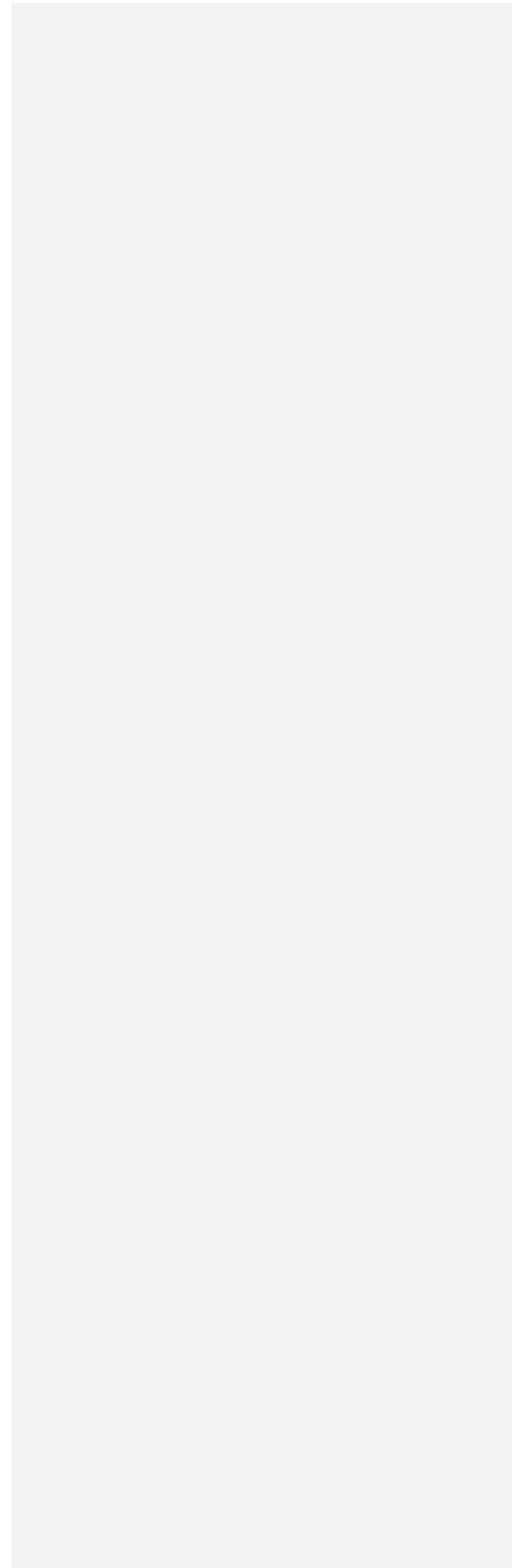
cenderung aktif, maka anak pun ikut aktif. Anak yang aktif tidak pernah mementingkan hasil permainan, tetapi sebaliknya, anak hanya mementingkan proses permainan yang sedang dimainkannya. Bermain bagi anak berkaitan dengan peristiwa, situasi, interaksi, dan aksi.

Bermain berhubungan dengan beberapa hal, yaitu anak ikut serta dalam beberapa aspek afektif dan aktivitas bermain dilakukan dengan keinginan sendiri, tanpa ada unsur pemaksaan. Bermain tidak memiliki banyak aturan, termasuk anak dapat meninggalkan permainan dengan sesuka hatinya. Anak-anak melakukan kegiatan bermain karena memiliki energi berlebih. Semangat yang tinggi mendorong anak-anak melakukan berbagai hal, termasuk kegiatan bermain dengan rasa keingintahuannya yang tinggi. Dengan bermain, anak dapat mengembangkan rasa percaya diri dan harga diri anak, serta belajar bersosialisasi di lingkungan. Bermain membuat tim harus solid, kuat berperan, aktif, dan tidak egois. Hal ini bermanfaat bagi anak dalam membangun kecakapan sosial. Dari bermain pula anak dapat memperoleh pengalaman-pengalaman baru. Bermain adalah cara belajar bagi anak karena anak-anak belajar dengan berbuat dari pengalaman nyata dan aktif secara fisik.

Bermain dan permainan merupakan dua hal yang berbeda. Jika bermain (*play*), anak bebas dari aturan yang mengikat karena anak mempunyai cara bermain sendiri. Sedangkan (*game*) adalah alat bagi anak untuk menjelajah dan mengenal dunianya. Permainan juga



mempunyai aturan yang bersifat mengikat, kompetitif, dan mempunyai tujuan tertentu.





## B. PERMAINAN DAN MANFAATNYA

Berdasarkan jenisnya, permainan terdiri atas:

### 1. Permainan Motorik Kasar

Contoh permainan motorik kasar adalah:

- a. lempar, lompat dan loncat,
- b. lari dan jingkat-jingkat,
- c. lempar bola,
- d. permainan papan sirkuit, yaitu permainan yang meru- pakan modifikasi dari sirkuit *training*. Pengertian per- mainan sirkuit tidak jauh berbeda dari latihan sirkuit, yakni kegiatan yang terdiri atas serangkaian permainan yang dilakukan secara berangkai. Bermain sirkuit meru- pakan model permainan yang dilakukan berurutan dan terus- menerus selama satu putaran yang melibatkan serangkaian kegiatan berbeda.

Permainan sirkuit memiliki beberapa pos kegiatan permainan yang dilakukan secara bertahap dan ber- kesinambungan. Setiap pos terdapat satu permainan yang menstimulus motorik anak. Setiap anak diharuskan untuk menyelesaikan kegiatan yang ada pada setiap pos. Setiap kegiatan atau pos memunculkan kegiatan yang unsur- unsurnya disesuaikan tingkat pencapaian perkembangan anak. Permainan sirkuit membuat terstimulusnya perkem- bangan motorik lebih cepat karena kegiatan di setiap pos dirancang demikian. Secara tidak langsung, aspek per- kembangan lainnya pun terstimulus karena setiap aspek perkembangan saling terkait satu sama lain. Terlebih lagi melalui bentuk sirkuit ini, pola pikir anak akan terstimulus untuk lebih terpola dan terarah.



## 2. Permainan Motorik Halus

Motorik halus anak dapat distimulasi dengan bentuk- bentuk permainan seperti berikut.

### a. Menggambar dan Mewarnai

Tujuan anak usia dini mewarnai dan menggambar bukan sekadar meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak, melainkan sebagai sarana berlatih memegang pensil dengan benar sebagai dasar untuk menulis. Goresan tangan anak saat memegang krayon memerlukan koordinasi mata dan otot jari tangan. Secara perlahan, anak belajar untuk memegang pensil atau krayon dengan benar.

### b. Bermain Play Doh

Play doh dapat terbuat dari plastisin, tanah liat, atau lilin lunak. Play doh dapat membantu merangsang motorik keterampilan halus anak. Saat anak meremas dan membentuk play doh menjadi sebuah bentuk hewan atau benda, maka otot-otot tangan dan mata berkoordinasi sehingga dapat berkembang dengan baik.

### c. Melipat Kertas

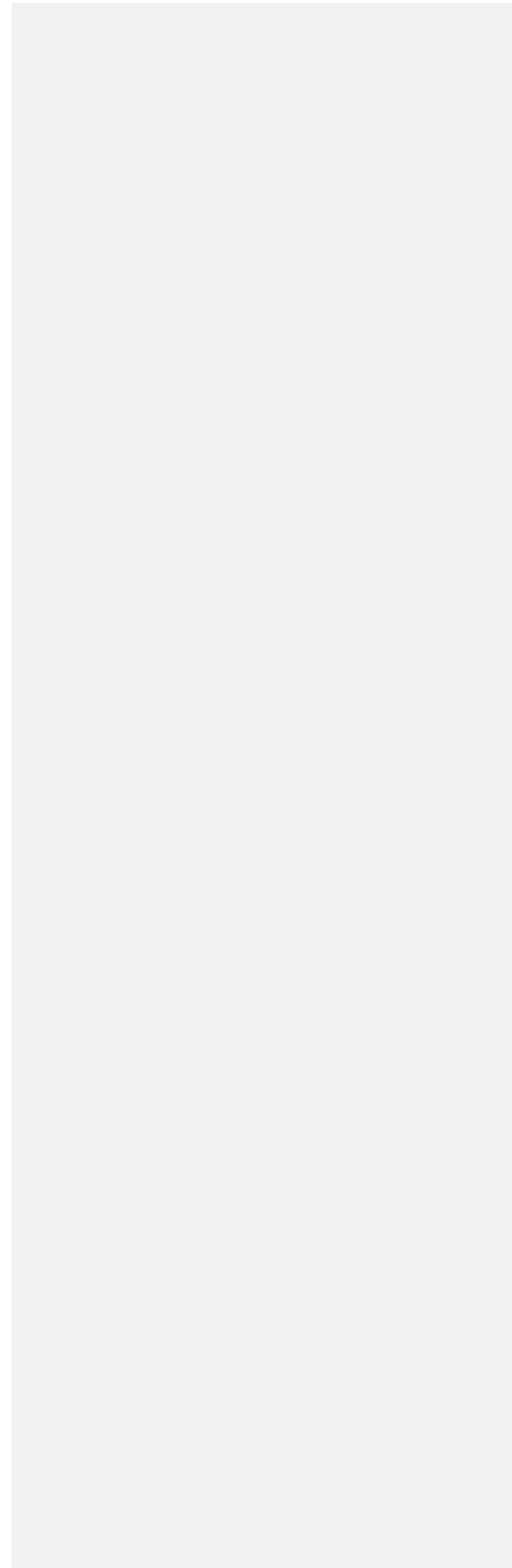
Orang tua dapat menyediakan potongan kertas warna- warni untuk dilipat. Kegiatan ini dapat melatih koordinasi otot-otot jari dan mata. Agar anak dapat melipat sendiri, belajar dimulai dengan lipatan-lipatan sederhana, seperti melipat bentuk persegi panjang, segitiga, bujur sangkar, atau lipatan sapu tangan segi empat.

### d. Menggunting Kertas

Dapat diawali dengan menggunting kertas warna secara bebas, kemudian ditingkatkan dengan



menggunting bentuk bulat, persegi, ataupun segitiga. Kegiatan ini memberi banyak manfaat, seperti melatih koordinasi







jari tangan dan mata, melatih kesabaran, melatih ketelitian, serta meningkatkan percaya diri.

e. Meronce

Merupakan kegiatan merangkai benda-benda dengan berbagai bentuk, misalnya merangkai manik-manik, sedotan, ataupun benda-benda dari bahan alam ke dalam seutas benang atau tali sehingga menjadi sebuah gelang atau kalung. Kegiatan ini berguna untuk melatih koordinasi jari tangan, khususnya jari telunjuk dan ibu jari.

f. Melukis

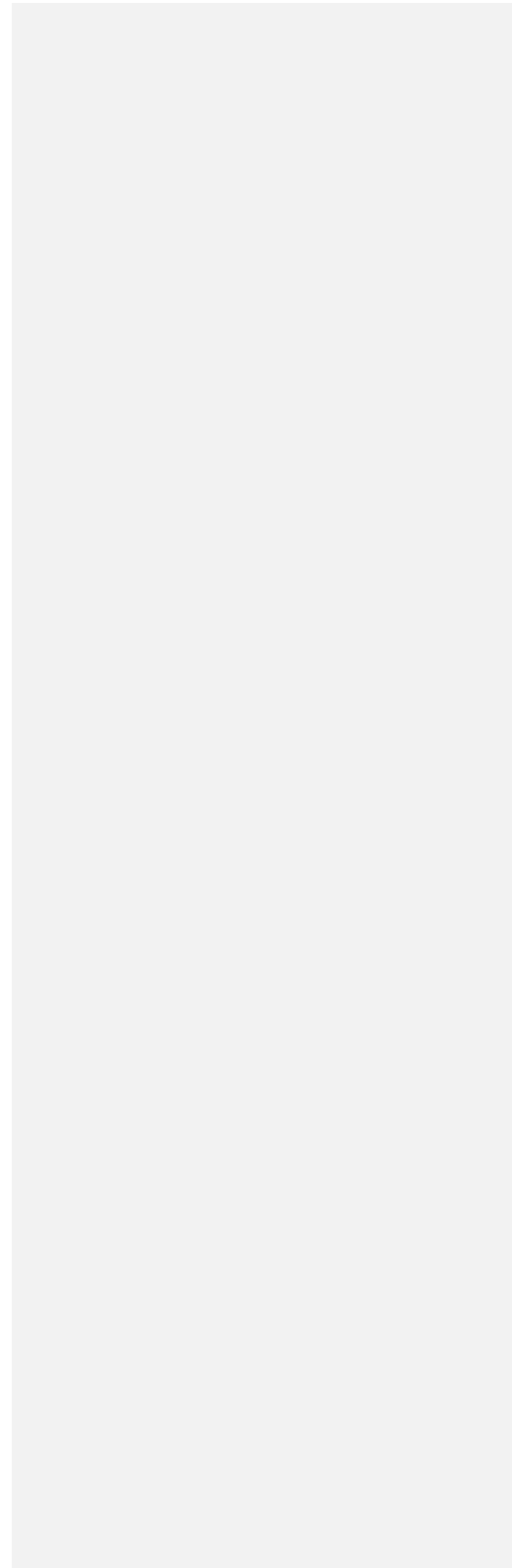
Kegiatan melukis merupakan kegiatan yang aman bagi anak. Guru atau orang tua dapat menyediakan bubur warna-warni yang dibuat sendiri dengan bahan tepung kanji, pewarna makanan, dan air. Memegang bubur warna dengan tekstur lembut dan basah dapat membuat indra peraba anak terlatih sehingga mudah beradaptasi untuk memegang benda-benda lainnya.

g. Memasang dan Melepas Kancing Baju

Praktik memasang dan melepas kancing baju berfungsi memberikan rangsangan pada jari-jari tangan untuk memegang benda kecil, termasuk melatih koordinasi antara kedua tangan. Agar kegiatan ini menyenangkan bagi anak, guru dan orang tua perlu sabar dan memberi kesempatan pada anak yang belum menguasainya.



Permainan merupakan salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada masa kanak-kanak. Oleh karena itu, dunia anak sering disebut sebagai dunia bermain. Anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya di luar rumah untuk bermain dengan teman-temannya. Berikut adalah manfaat permainan bagi anak.



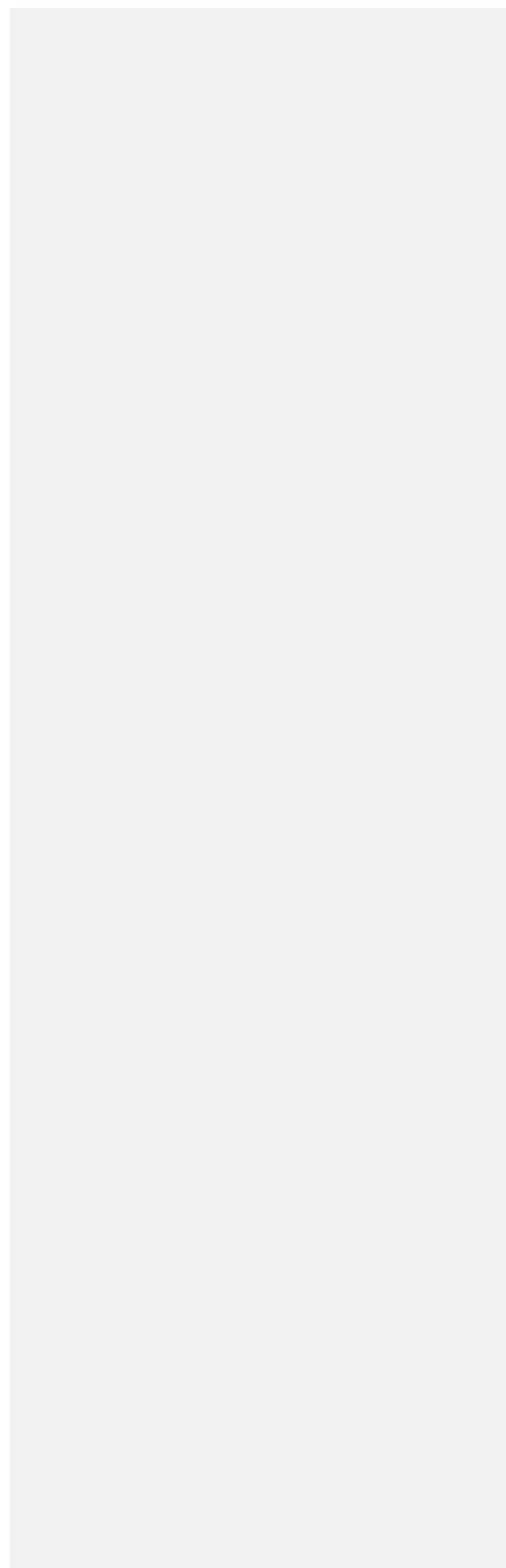


1. Menanamkan sportivitas. Melalui permainan, anak belajar nilai sportif, belajar menerima kekalahan atau kemenangan lawannya secara terbuka, bermain secara jujur, dan menghargai lawannya. Orang tua dapat memberi apresiasi kepada anak terhadap pencapaian yang diperolehnya. Menang atau kalah bukan menjadi tujuan sebuah permainan, tetapi menghargai keberhasilan sehingga tumbuh sikap sportif.
2. Melatih kemampuan fisik anak. Permainan modern jarang menguras energi. Permainan sekarang dibuat lebih praktis dan simpel, tidak sama dengan permainan tradisional, seperti permainan bentengan atau lompat tali yang membutuhkan banyak gerakan. Permainan ini sangat membantu mengembangkan kemampuan motorik anak karena terjadi koordinasi antaranggota tubuh. Aktivitas ini sangat membantu perkembangan kecerdasan kinestetik anak yang berhubungan dengan setiap gerakan anak.
3. Menggali kreativitas. Beberapa anak dilatih untuk menyusun strategi permainan agar dapat menang atau menciptakan permainan baru dari bahan yang mudah ditemukan. Pada permainan, pemain dituntut lebih kreatif membuat peraturan permainan sendiri.
4. Belajar saling bekerja sama. Anak belajar pentingnya bekerja sama dan membantu tim dalam meraih kemenangan. Anak diajar agar tidak egois dan memberi kesempatan pada orang lain agar sama-



sama mempunyai kesempatan dalam bermain.

5. Mengajari anak untuk menghargai prestasi orang lain. Anak belajar untuk menerima kekalahan tim jika timnya kalah. Menghargai kemenangan tim lawan membuat anak belajar untuk berbesar hati dan ikhlas.





*Game* memiliki pengaruh tertentu pada perkembangan keterampilan motorik anak usia prasekolah. Dengan demikian, permainan modifikasi merupakan alternatif dalam pengembangan keterampilan motorik anak usia prasekolah. Modifikasi muncul untuk memecahkan beberapa masalah yang ditemui di lapangan, seperti kejenuhan, kurangnya pemanfaatan gerak anak, dan karakteristik anak-anak prasekolah yang berbeda dari teman-temannya yang lebih tua. Modifikasi dapat diwujudkan dalam urutan, waktu, format permainan, dan sebagainya.

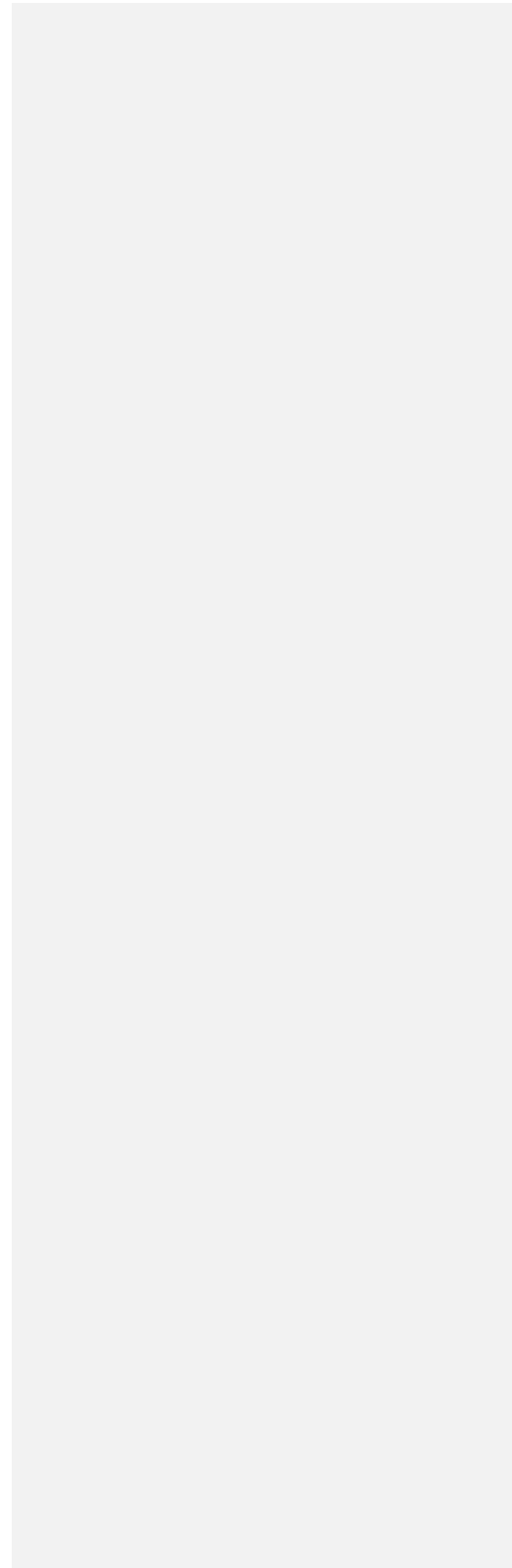
Modifikasi dapat digambarkan sebagai perubahan dari keadaan lama ke keadaan baru. Modifikasi dapat terjadi di dalam format, fungsi pemanfaatan, tanpa harus menghilangkan ciri-ciri awal. Permainan dapat menarik minat anak untuk mengikuti pembelajaran gerak dan aktivitas, serta membuat hati senang dan sepenuhnya dieksploitasi dalam hal keterampilan gerakannya. Melalui permainan kreatif, anak-anak memiliki lebih banyak kesempatan untuk memperkaya variasi gerakannya. Berbagai gerakan dengan sensor motorik, tangan, lengan kaki, tungkai, kepala, atau bagian tubuh lain yang melibatkan otot dilakukan untuk mengembangkan kemampuan motoriknya. *Game* kreatif akan mendukung perkembangan fisik dan motorik anak dalam beberapa aspek, yaitu:

1. koordinasi mata, tangan, lengan dan kaki, tungkai;
2. keterampilan gerak lokomotor;
3. keterampilan gerak nonlokomotor;
4. manipulatif dan kontrol tubuh, termasuk



pemahaman tentang fungsi tubuh jarak, ritme, keseimbangan, kemampuan untuk melewati atau berhenti gerakan tertentu, serta menjalankan perintah.

*Game* yang dimodifikasi diharapkan mudah dimengerti. Oleh karena itu, diperlukan tindakan nyata guru untuk me-





nerapkan permainan dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, khususnya perkembangan motorik. Untuk mengembangkan kemampuan motorik anak, guru dapat menggunakan berbagai model pembelajaran motorik anak usia dini. Model tersebut digunakan untuk mencapai pembelajaran anak. Pendidikan di sekolah untuk anak usia dini mempunyai ciri khusus sendiri sehingga model-model pembelajaran motorik yang digunakan harus dipilih sesuai karakteristik anak.

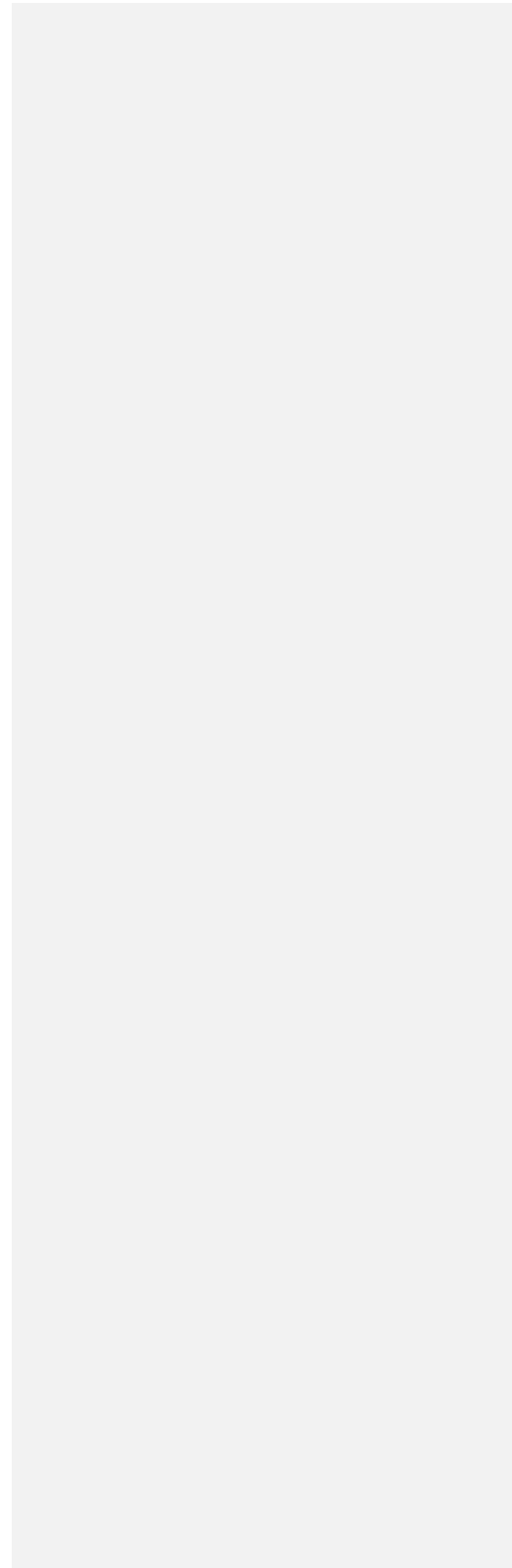
Pemilihan model pembelajaran motorik dilakukan agar tidak membosankan, lebih aman (tidak membuat cedera), anak merasa nyaman, tidak takut atau cemas dalam melakukan gerakan-gerakan tersebut. Pembuatan model pembelajaran harus memperhatikan lima unsur berikut.

1. *Syntax*, adalah langkah-langkah operasional pembelajaran (alur pembelajaran perlu dilakukan pemanasan dan pendinginan).
2. *Social system*, adalah suasana dan norma yang berlaku dalam pembelajaran.
3. *Principles of reaction*, adalah prinsip-prinsip guru dalam memandang, memperlakukan, dan merespons siswa.
4. *Support system*, adalah segala sarana, bahan, alat, atau lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran.
5. *Intruction and nurturant effects*, adalah hasil belajar yang diperoleh langsung berdasarkan tujuan yang disasar (*instructional effects*) dan hasil belajar di luar yang disasar (*nurturant effects*).



### **C. PERAN DAN TUJUAN PERMAINAN**

Seorang guru membutuhkan fasilitas dalam pembelajaran atau media pembelajaran untuk memberikan pengajaran secara maksimal. Motorik terbagi menjadi dua, yaitu motorik kasar







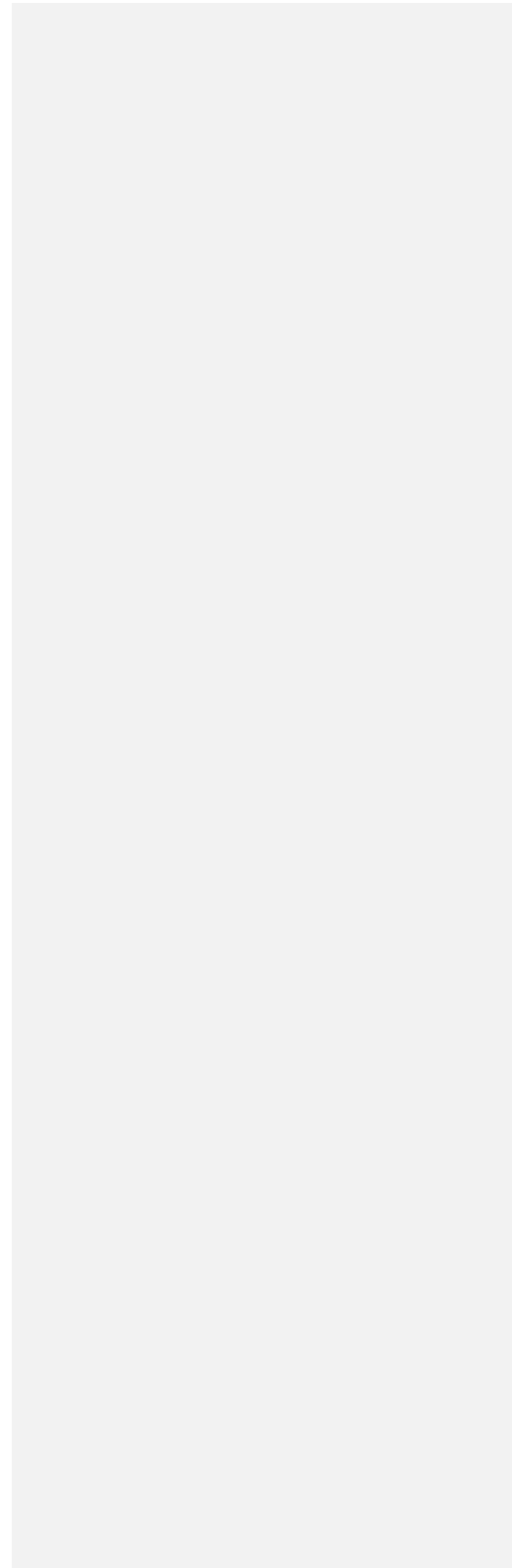
dan motorik halus. Motorik kasar adalah kemampuan tubuh dalam melakukan kegiatan yang sebagian besar menggunakan seluruh bagian tubuh dan memerlukan tenaga besar karena dilakukan oleh otot-otot tubuh, yang meliputi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif.

Sedangkan motorik halus meliputi kemampuan tubuh dalam melakukan kegiatan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu. Oleh karena itu, tidak begitu memerlukan tenaga yang besar, misalnya melipat kertas, menggunting, menggambar, menulis, melambaikan tangan, dan sebagainya. Tujuan permainan bagi anak yaitu meningkatkan: 1) kesadaran arah, 2) kesadaran ruang, 3) kesadaran tempo, 4) koordinasi tubuh, 5) keseimbangan, 6) tanggung jawab, 7) kerja sama, 8) toleransi, dan 9) pemahaman terhadap aturan permainan.

Kegiatan bermain merupakan cara terbaik untuk menstimulus anak dalam belajar mengekspresikan perasaan, pikiran, dan pandangan terhadap nilai-nilai. Banyak manfaat yang didapatkan anak melalui bermain, seperti mengembangkan pengetahuan, menjalin interaksi sosial dengan anak lain, melatih pancaindra, melatih fisik motorik, meningkatkan kemampuan bahasa yang dimiliki, melatih kesabaran, serta meningkatkan jiwa empati dan saling berbagi. Pada perkembangan aspek fisik, anak berkesempatan melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan tubuh dan melatih otot-otot tubuh. Bermain aktif membutuhkan gerakan dan koordinasi tubuh sehingga anak dapat melepaskan ketegangan yang



ada dalam dirinya. Anak akan menyalurkan perasaan dan dorongan- dorongan yang membuat anak merasa lebih lega dan relaks. Pada dasarnya, bermain akan menstimulus seluruh aspek perkembangan anak.





## TRANSFER BELAJAR DAN RETENSI

Pada usia tiga tahun anak mengembangkan mengontrol otot-ototnya dan kemampuan secara bersamaan untuk dapat menggerakkan tangan dan jari jemarinya secara presisi. Pada masa ini anak sangat tertarik untuk mencari tahu hal yang dapat dilakukan dengan benda-benda, seperti gunting, balok berukuran kecil, tanah liat, alat melukis, dan krayon. Anak usia tiga tahun banyak melakukan kegiatan bermain, seperti menyusun balok hingga membentuk menara yang tinggi, menggunting gambar pada selembar kertas, dan membentuk mainan dari tanah liat.

Keterampilan ini selanjutnya meningkat pada anak usia 4-5 tahun. Pada usia ini anak sudah memiliki koordinasi dan menggunakan tangannya secara penuh dan hampir berkembang secara sempurna, sehingga anak sudah mampu mengurus dirinya sendiri, seperti menyikat gigi sendiri, makan tanpa disuapi, memakai baju sendiri, bahkan mengikat tali sepatunya sendiri. Anak mampu menguasai dan mengembangkan kemampuan serta keterampilannya bukan tanpa sebab, terdapat stimulus-stimulus dan pembelajaran yang dilakukan untuk anak dapat

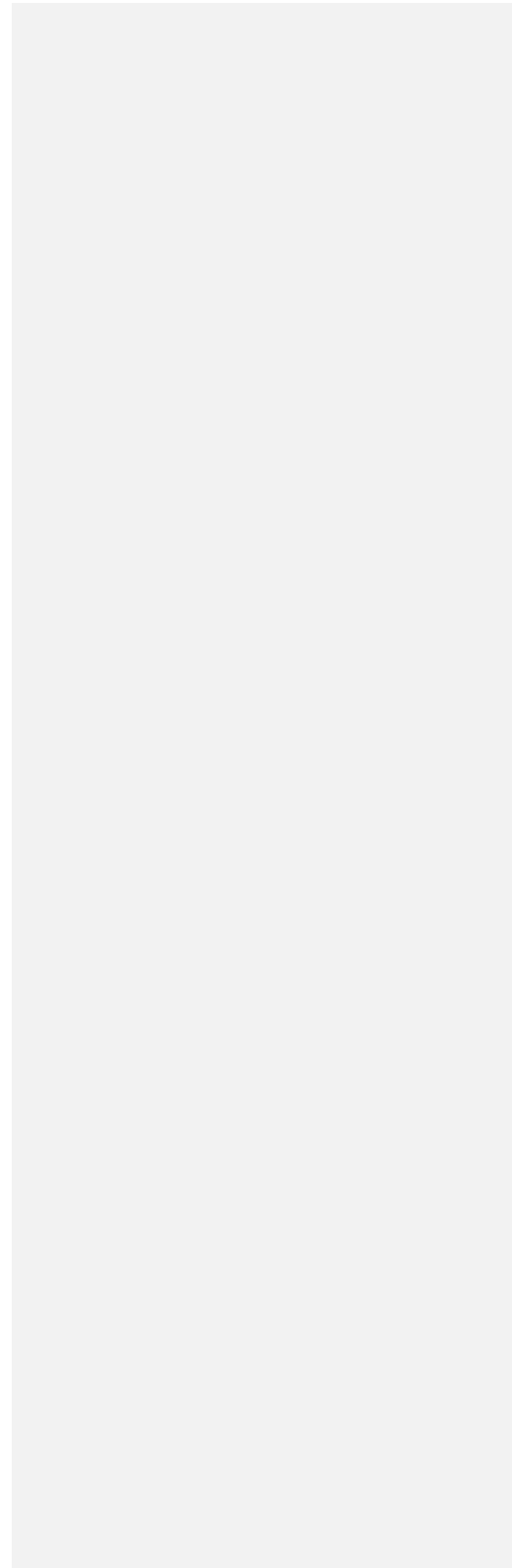
menguasai hal tersebut. Stimulus yang baik dan tepat pada

Panggung Sutapa



47

38





rentang usianya dapat menghasilkan keterampilan yang baik pula bagi anak.

Stimulasi dan pembelajaran juga bisa didapatkan anak melalui belajar dan transfer belajar tersebut merupakan pusat pemahaman untuk mengerti seseorang mengembangkan kemampuannya. Proses transfer tersebut merupakan kemampuan untuk memperluas belajar dari satu konteks ke konteks yang baru, atau dari suatu topik pembelajaran lama ke topik pembelajaran baru.

## A. TRANSFER

Berikut dijelaskan pengertian transfer, macam-macam transfer, dan faktor penyebab transfer.

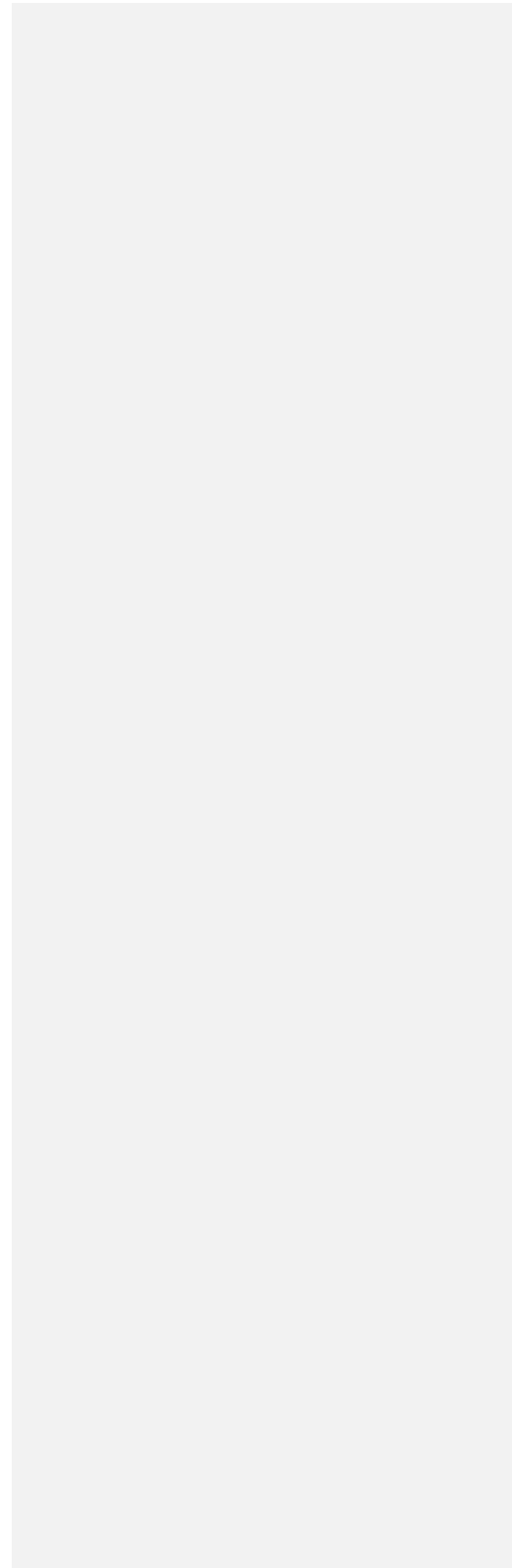
### 1. Pengertian Transfer

Definisi transfer menurut Gagne yaitu suatu proses yang memungkinkan seseorang menggunakan respons yang telah dipelajari sebelumnya untuk suatu situasi baru atau penerapan pada masalah baru. Transfer merupakan sebuah proses *recalling* atau pemanggilan terhadap informasi yang pernah dipelajari sebelumnya untuk diterapkan pada masalah baru atau pengetahuan baru yang hendak dipelajari.

Transfer belajar merupakan pemindahan kebiasaan berpikir, perasaan atau pekerjaan, ilmu pengetahuan atau keterampilan dari suatu keadaan ke keadaan belajar yang lain. Sedangkan istilah transfer belajar berarti pemindahan atau pengalihan hasil belajar dari pelajaran satu ke kehidupan sehari-hari di luar lingkungan sekolah untuk menunjukkan



kebermanfaatan hasil belajar yang telah didapatkan di sekolah. Transfer belajar juga dapat diartikan sebagai pengimplementasian ilmu pengetahuan yang





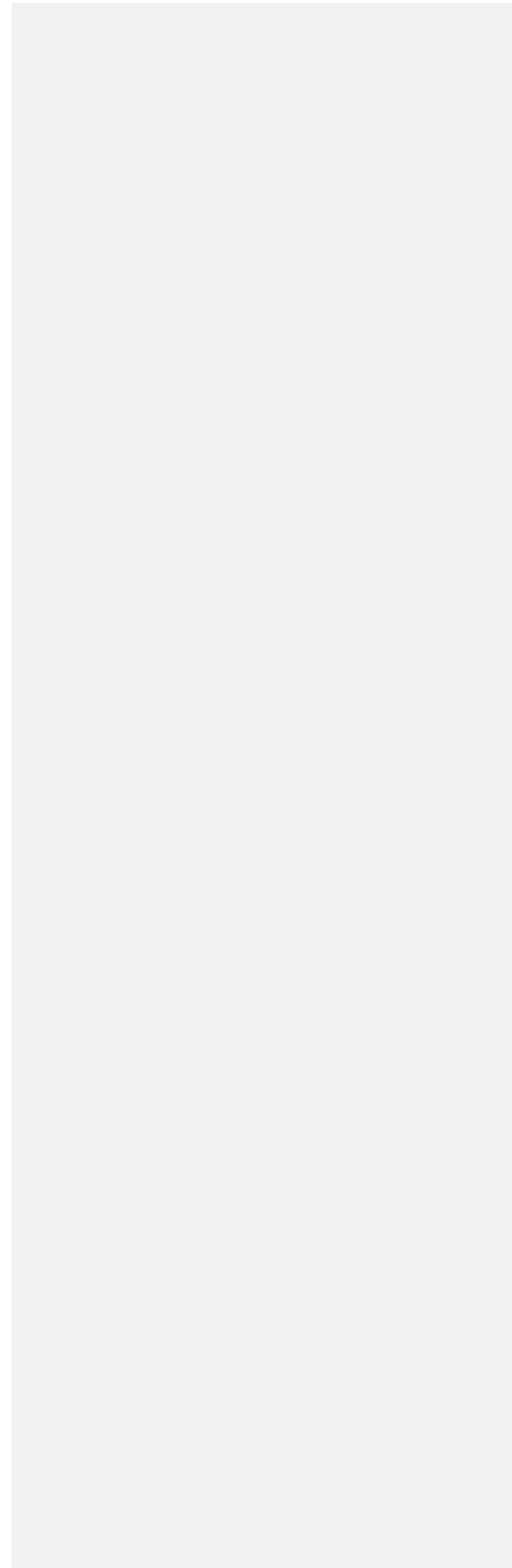
telah dipelajari dari lingkup *setting* kelas dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Transfer belajar disebut juga *transfer of learning*. Transfer belajar akan mudah diterima oleh peserta didik apabila situasi pembelajaran dibentuk sedemikian rupa dan mirip dengan kondisi sehari-hari yang dialami peserta didik agar peserta didik dapat secara mudah mengaplikasikannya di lingkungan sehari-hari.

Proses transfer pengetahuan yang diberikan oleh pen- didik kepada peserta didik dapat melalui pengajaran lang- sung, membuat bahan ajar, menggunakan buku sebagai bahan ajar, menggunakan media sosial atau internet dalam mendapatkan informasi, baik oleh pendidik maupun peser- ta didik, dan sebagainya. Proses ini sangat memengaruhi motivasi dan daya tangkap peserta didik. Faktor lingkungan sangat memengaruhi keberhasilan transfer pengetahuan. Pembelajaran yang menarik dan berkesan dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dalam menerima penge- tahuan sehingga pengetahuan baru dapat diterima dengan mudah dan melekat pada peserta didik.

Kaitan transfer dengan kemampuan motorik ialah kemampuan persepsi motorik dapat menjadi modal awal peserta didik dalam melakukan transfer belajar secara cepat. Pada umumnya kemampuan persepsi motorik peserta didik akan makin meningkat dengan meningkatkan kemampuan kognisi, pengalaman gerak, kematangan sistem saraf, serta seiring dengan pertumbuhan. Hubungan antara transfer pengetahuan pada kemampuan motorik dan kemampuan berpikir ialah bahwa



persepsi motorik berkembang sejalan dengan kemampuan berpikirnya. Apabila kemampuan kognisi berkembang dengan baik, maka kemampuan persepsi motorik pun akan berkembang baik. Begitu pula sebaliknya.







## 2. Macam-Macam Transfer

Proses tranfer dapat dibagi menjadi dua macam, yaitu transfer positif dan transfer negatif. Transfer positif yaitu pengalihan belajar masa lalu yang dapat mempermudah atau memperinci belajar pada masa berikutnya. Transfer positif terjadi disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu: a) proses belajar-mengajar, b) hasil belajar sebelumnya, c) bahan dan isi bidang studi, d) faktor subjektif di pihak peserta didik, serta e) sikap dan usaha pengajar. Dapat dipahami bahwa latar belakang pendidikan dimulai dari perencanaan, proses, hingga hasil pembelajaran tersebut menjadi faktor keberhasilan terjadinya proses transfer pengetahuan.

Apabila proses pendidikan disusun dan dilaksanakan dengan baik, maka proses transfer pun dapat berjalan lancar dan dapat mempermudah proses transfer pengetahuan lainnya yang memiliki relevansi dalam bidang keilmuannya pada masa mendatang. Transfer positif dapat digunakan untuk memperkuat kebiasaan yang sudah tetap. Transfer positif terjadi apabila ada kesamaan besar pada dua tugas dan terjadi bila ada kesamaan respons lama terhadap stimulus baru, misalnya kebiasaan belajar yang baik mudah diterapkan pada situasi atau kegiatan baru.

Transfer negatif yaitu pengalihan belajar masa lalu yang mengganggu atau mempersulit proses belajar pada masa berikutnya. Transfer negatif terjadi apabila pengalaman keterampilan di masa lampau justru



mengakibatkan pengaruh yang merugikan atau menghalangi keterampilan baru. Transfer negatif dapat dipakai untuk merombak kebiasaan lama.

Berikut adalah konsep Teori Stimulus Respons yang berkaitan dengan transfer belajar.

- a. Belajar yang menghasilkan respons yang sama terhadap stimulus baru akan menghasilkan transfer positif.
- b. Belajar yang menghasilkan respons baru yang tidak sama atau berlawanan terhadap stimulus yang sama menghasilkan transfer negatif.
- c. Besarnya transfer, baik positif maupun negatif, merupakan fungsi dari kesamaan stimulus.
- d. Transfer positif atau negatif yang terjadi sangat bergantung pada kesamaan respons.

Tabel 1. Teori Stimulus Respons

		Respons	
		Tidak Sama	Sama
Stimulus	Sama	Transfer Negatif	Transfer Positif
	Tidak Sama	Transfer Netral	Transfer Positif

### 3. Faktor Penyebab Transfer

Penyebab terjadinya proses transfer dapat dibagi menjadi 4 hal berikut.

- a. Inteligensi. Peserta didik yang pandai biasanya mampu menganalisis dan melihat keterkaitan sehingga dapat melihat unsur-unsur yang sama serta pola dasar, sehingga proses transfer dapat dilakukan dengan mudah dalam proses pembelajaran.
- b. Sikap. Proses transfer dapat terjadi sesuai dengan yang dikehendaki seseorang apabila ia mengerti dan memahami keterkaitannya. Jika ia memiliki pendirian untuk



menolak, maka proses transfer tidak dapat dilakukan. Begitu pula sebaliknya.

- c. Materi pelajaran. Kemiripan dan kedekatan cabang ilmu dapat menjadikan proses transfer menjadi lebih mudah



dilakukan, misalnya fisiologi manusia berkaitan dengan fisiologi olahraga.

- d. Sistem penyampaian pendidik. Pendidik yang senantiasa menunjukkan hubungan antara pelajaran yang sedang dipelajari dan mata pelajaran lain, atau dengan menunjuk kehidupan nyata yang dialami anak, biasanya akan mudah terjadi transfer.

## **B. RETENSI**

Berikut dipaparkan pengertian retensi dan faktor-faktor yang memengaruhi retensi.

### **1. Pengertian Retensi**

Retensi adalah salah satu fase dalam tindakan belajar yang menekankan pada penyimpanan informasi baru yang diperoleh dan pemindahan informasi dari memori jangka pendek ke memori jangka Panjang. Dapat dipahami bahwa retensi merupakan suatu fase yang berkaitan erat dengan kemampuan kognitif dalam proses penyimpanan pengetahuan atau informasi yang terdapat dalam memori.

Pengertian lain dari retensi yaitu hal yang tertinggal dan dapat diingat kembali setelah seseorang mempelajari sesuatu. Hal ini merupakan kebalikan dari sifat lupa, yaitu hilangnya informasi yang telah disimpan dalam ingatan jangka panjang manusia. Retensi juga dapat dipahami sebagai suatu proses penyimpanan pada otak, yaitu proses




mengendapkan informasi yang telah didapatkan sebelumnya. Hal ini merupakan perwujudan hasil belajar yang dipengaruhi oleh kemampuan mengolah informasi materi. Retensi peserta didik perlu dipahami oleh pendidik untuk dapat mengetahui kualitas pembelajaran dan meningkatkan

proses pembelajaran sejak awal sehingga motivasi belajar peserta didik terus meningkat.

## 2. Faktor yang Memengaruhi Retensi

Terdapat tiga faktor yang memengaruhi retensi peserta didik sebagai berikut.

- a. **Pelajaran pada Permulaan (*Original Learning*)**  
Pembelajaran permulaan berpengaruh pada retensi peserta didik karena peserta didik lebih menerima pembelajaran atau informasi dari pendidik terkait dengan materi. Apabila kesan pertama yang didapatkan oleh peserta didik berupa perasaan senang ataupun tertarik, maka hal tersebut akan memotivasi peserta didik untuk mengingat materi tersebut. Dengan kata lain, pembelajaran yang bermakna akan mampu meningkatkan retensi peserta didik.
- b. **Belajar Melebihi Penguasaan (*Overlearning*)**  
Peserta didik tidak dapat menerima materi pembelajaran secara sekaligus karena keterbatasannya dalam menguasai materi dan tidak boleh dipaksa untuk dapat menguasai satu materi dalam satu waktu.
- c. **Pengulangan dengan Interval Waktu (*Spaced Review*)**  
Pengulangan terhadap informasi atau pengetahuan yang telah diperoleh peserta didik perlu dilakukan secara konsisten dalam kurun waktu yang sudah ditentukan karena masing-masing individu memiliki daya ingat berbeda sehingga perlu pengulangan materi secara berkala.



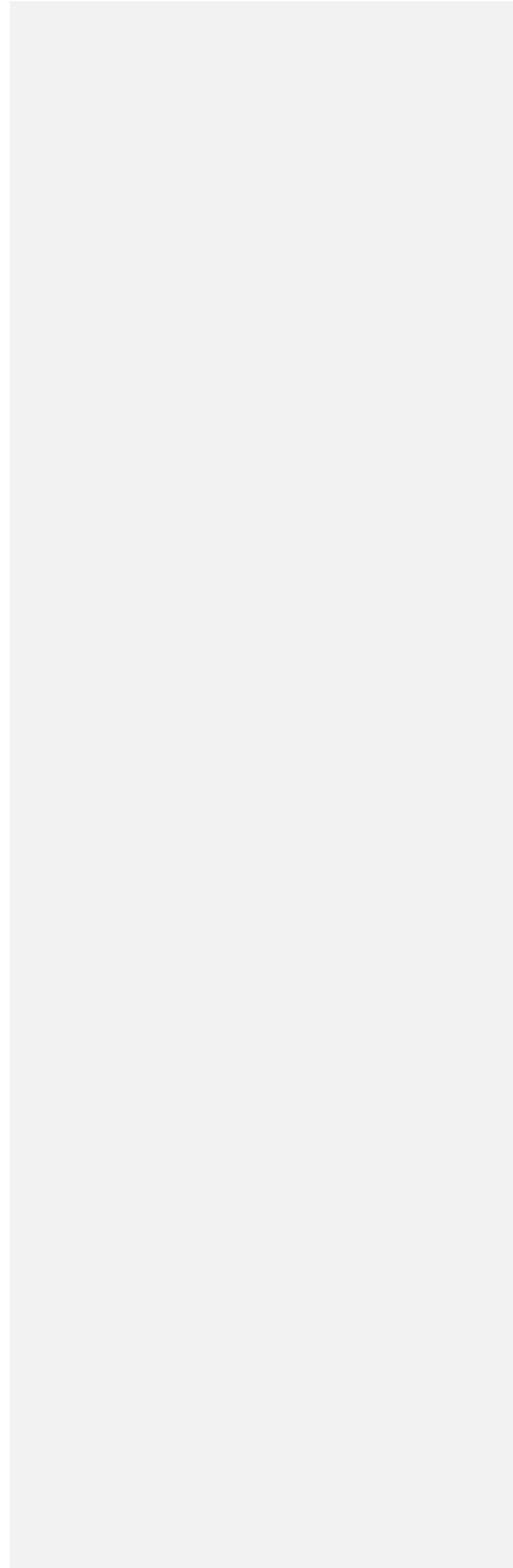
## TEORI MEMORI BELAJAR MOTORIK

Belajar merupakan perubahan perilaku atau **B** kecakapan yang mampu bertahan dalam waktu dan bukan berasal dari proses pertumbuhan. Banyak kondisi keluarga atau lingkungan yang tidak memahami proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Banyak pula anak yang ditekan ke dalam proses yang belum seharusnya dilakukan (demi kepuasan orang tua). Sebagai contoh, anak usia 5–8 tahun yang seharusnya masih banyak bergerak, tetapi dihadapkan pada jadwal bimbingan belajar yang ketat. Ada dampak positif dalam perkembangan kognitif anak itu, tetapi dampak pada masa mendatang, anak itu akan mulai bosan dengan materi belajar di sekolah dan keterampilan geraknya tidak dapat maksimal atau otomatisasi gerak anak tidak dapat berkembang. Padahal manusia mempunyai gerak dasar, yaitu lokomotor, nonlokomotor, manipulasi. Jika anak tidak melakukan belajar atau tidak mengasah gerak dasar ini, dampaknya anak tidak akan tumbuh dan berkembang maksimal.

Demi memaksimalkan anak dalam belajar motoriknya, perlu meningkatkan keterampilan



motorik yang disebabkan kondisi-kondisi latihan atau diperoleh dari pengalaman, bu-





kan karena proses kematangan atau motivasi temporer dan fluktuasi fisiologis. Proses ini sangat mendasar, maka perlu dilakukan suatu hal yang dapat meningkatkan belajar motorik sehingga keterampilan gerak anak berkembang. Upaya meningkatkan belajar motorik anak juga perlu didasari teori yang ada dan penelitian langsung terhadap proses belajar motorik anak.

## A. PENGERTIAN BELAJAR

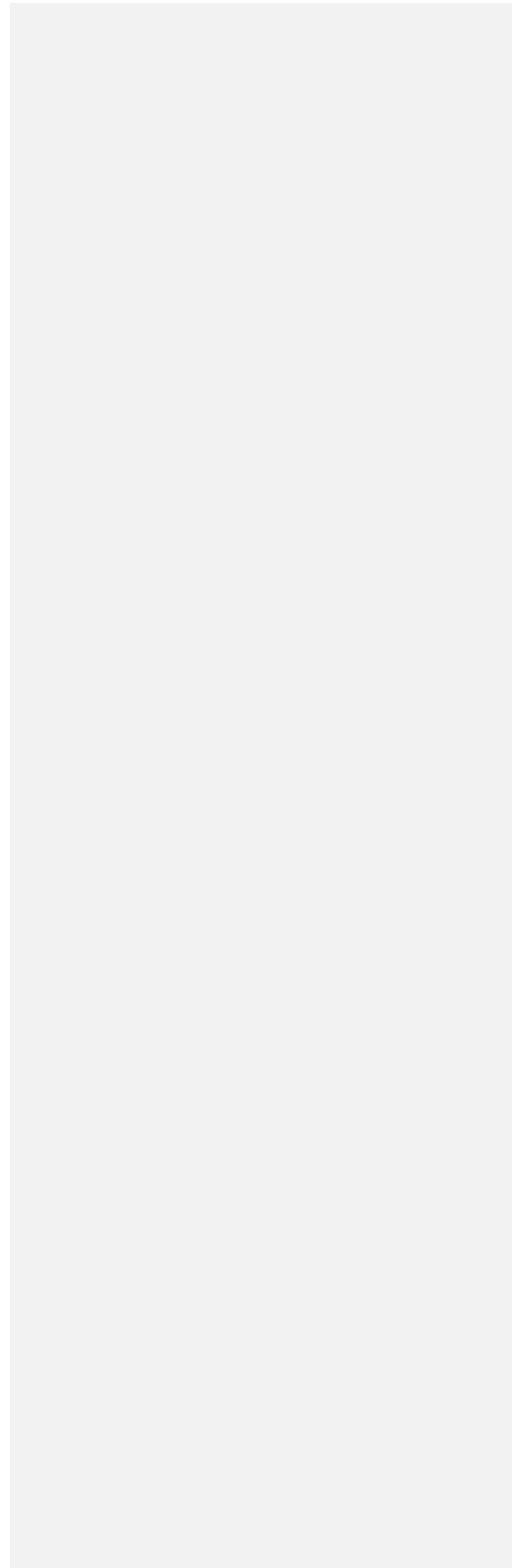
Belajar merupakan proses terjadinya perubahan perilaku yang potensial sebagai akibat dari latihan dan pengalaman masa lalu dalam menghadapi suatu tugas tertentu. Terjadinya suatu perubahan perilaku yang potensial terhadap situasi tertentu, yang diperoleh dari pengalaman yang dilakukan berulang kali. Belajar dapat diartikan sebagai: 1) akumulasi pengetahuan, 2) penyempurnaan dalam suatu kegiatan, 3) pemecahan suatu masalah, dan 4) penyesuaian dengan situasi yang berubah-ubah.

Perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar dapat dikategorikan menjadi lima kelompok, yaitu: 1) keterampilan intelektual, 2) informasi verbal, 3) strategi kognitif, 4) sikap, 5) keterampilan motorik. Terjadinya perubahan pada keterampilan intelektual, informasi verbal, dan strategi kognitif, atau menurut Bloom disebut domain kognitif, merupakan bentuk pengetahuan yang menunjuk pada informasi yang tersimpan dalam pikiran. Sedangkan perubahan yang terjadi pada sikap dan keterampilan motorik, meliputi domain afektif dan psiko-motor, merupakan bentuk dalam gerakan yang menunjukkan aksi atau reaksi yang dilakukan seseorang



---

dalam mencapai tujuan.





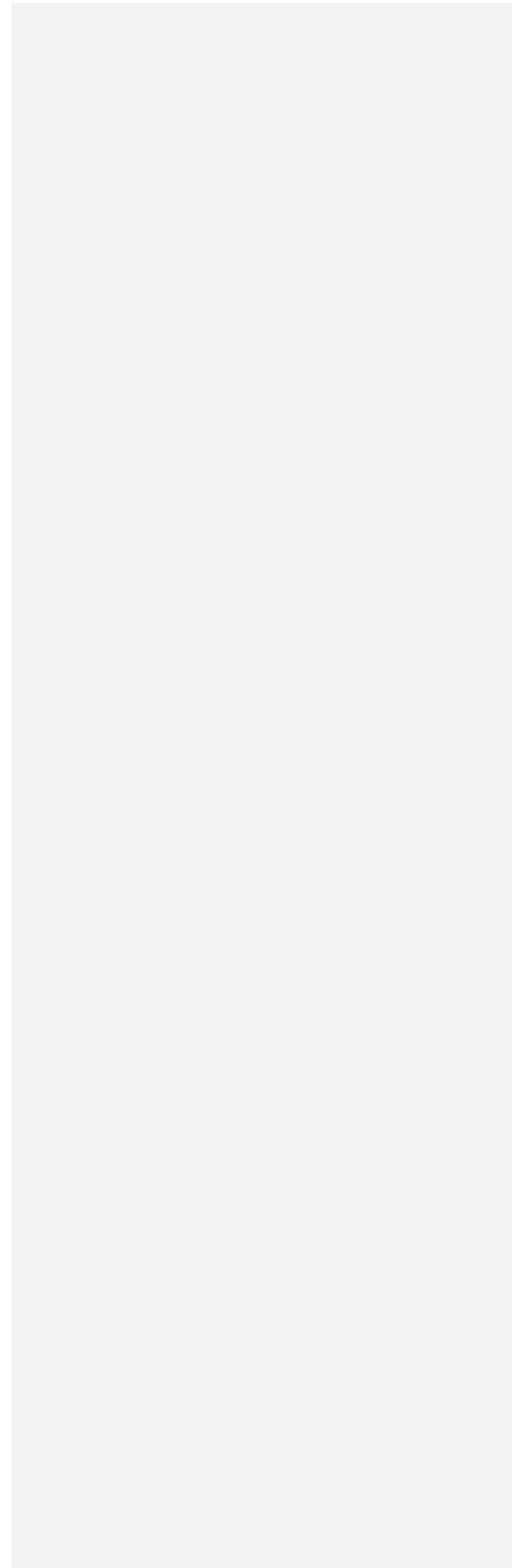
## B. BELAJAR MOTORIK

Belajar motorik pada prinsipnya tidak jauh berbeda dengan pengertian belajar secara umum. Belajar motorik diwujudkan melalui respons-respons muskuler yang umum dan diekspresikan dalam bentuk gerakan tubuh atau bagian tubuh. Belajar motorik merupakan suatu proses terjadinya perubahan yang bersifat tetap dalam perilaku motorik sebagai hasil latihan dan pengalaman, bukan akibat pertumbuhan ataupun perkembangan. Belajar motorik merupakan seperangkat proses yang berkaitan dengan latihan atau pengalaman menuju perubahan permanen dalam perilaku terampil. Merupakan peningkatan dalam suatu keahlian keterampilan motorik yang disebabkan oleh kondisi-kondisi latihan atau pengalaman, bukan karena proses kematangan atau motivasi temporer dan fluktuasi fisiologis.

Titik tekanan belajar motorik adalah penguasaan keterampilan, bukan berarti aspek lain, seperti domain kognitif dan afektif diabaikan. Belajar motorik dalam olahraga mencerminkan suatu kegiatan yang disadari dari aktivitas belajar dan diarahkan untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Magill (1980), perubahan perilaku yang terjadi dalam belajar motorik dapat diamati, bahkan dapat diukur dari sikap dan penampilannya dalam suatu gerakan atau penampilan tertentu. Karakteristik penampilan merupakan indikator dari pengembangan belajar atau penguasaan keterampilan yang telah dikembangkan menjadikan seseorang dapat memiliki keterampilan lebih baik dari sebelumnya. Makin meningkatnya penguasaan keterampilan tersebut, maka waktu yang diperlukan untuk menampilkan keterampilan itu juga makin singkat. Oleh karena itu, konsep belajar motorik berkaitan



erat dengan konsep belajar yang dikembangkan Gagne dan Bloom, yaitu perubahan sikap dan keterampilan atau perubahan yang terjadi pada domain afektif dan psikomotor.





Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan: 1) belajar motorik merupakan suatu proses, 2) motorik merupakan hasil latihan, 3) kapabilitas bereaksi sebagai hasil belajar motorik, 4) hasil belajar motorik bersifat relatif permanen, 5) belajar motorik dapat menimbulkan efek negatif.

### **1. Belajar Motorik Merupakan Suatu Proses**

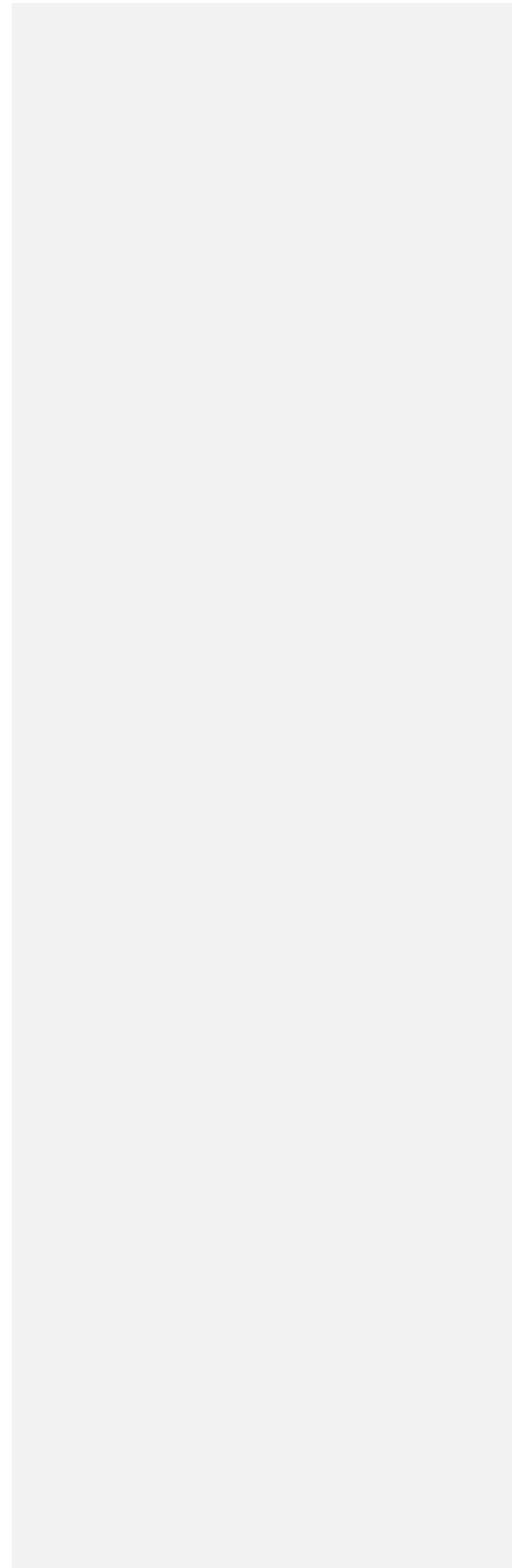
Dalam psikologi kognitif, sebuah proses adalah sepe- rangkat kejadian atau peristiwa yang berlangsung bersama- sama dan menghasilkan beberapa perilaku tertentu. Belajar motorik adalah proses yang menyebabkan terjadinya per- ubahan dalam perilaku motorik sebagai hasil latihan. Maka, fokus belajar motorik adalah terjadinya perubahan dalam individu yang memungkinkan untuk melakukan sesuatu berbeda (lebih baik) dari keadaan sebelum berlatih.

Belajar motorik dipengaruhi oleh dua macam kondisi, yaitu kondisi internal dan eksternal. Kondisi internal meliputi karakteristik yang melekat pada diri peserta didik, seperti kepribadian, inteligensi, tipe tubuh, motivasi, atau atribut lainnya yang membedakan seseorang dengan yang lain. Kondisi eksternal adalah suatu keadaan di luar diri peserta didik yang memberikan pengaruh secara langsung atau tidak langsung terhadap terjadinya penguasaan ke- rampilan motorik.

### **2. Belajar Motorik Adalah Hasil Latihan**



Perubahan perilaku motorik berupa keterampilan sebagai hasil dari latihan dan pengalaman. Belajar dan latihan dapat dilihat sebagai proses yang menghasilkan kemampuan respons. Hasil belajar diperoleh dari kondisi latihan atau pengalaman, bukan karena proses kematangan dan fluktuasi fisiologis. Kapabilitas bereaksi merupakan hasil





belajar motorik. Secara umum dapat dinyatakan, tujuan belajar atau latihan adalah memperkuat atau memantapkan sejumlah perubahan yang terdapat pada kondisi internal. Kondisi internal ini biasa disebut dengan istilah kebiasaan.

### 3. Hasil Belajar Motorik Relatif Permanen

Proses belajar selalu menghasilkan perubahan yang relatif permanen dan bertahan dalam waktu relatif lama. Hal ini merupakan salah satu ciri belajar motorik. Salah satu tujuan belajar motorik, selain untuk menguasai materi keterampilan yang dipelajari, juga tetap mempertahankan yang telah dikuasai. Mempertimbangkan keterbatasan kemampuan manusia, maka diperlukan latihan untuk tetap mempertahankan hasil latihan yang telah diperoleh sebelumnya. Dengan kata lain, hasil belajar bersifat relatif permanen sehingga keterampilan motorik akan tetap dapat dikuasai selama yang bersangkutan tetap berlatih untuk menjaga dan mempertahankan kondisi yang telah dimiliki. Keterbatasan manusia tersebut terbukti dengan munculnya teori lupa, yang menjelaskan bahwa kemampuan manusia untuk mengingat sangat terbatas dan makin lama makin berkurang, bahkan bisa hilang atau lupa sama sekali.

### 4. Belajar Motorik Dapat Menimbulkan Efek Negatif

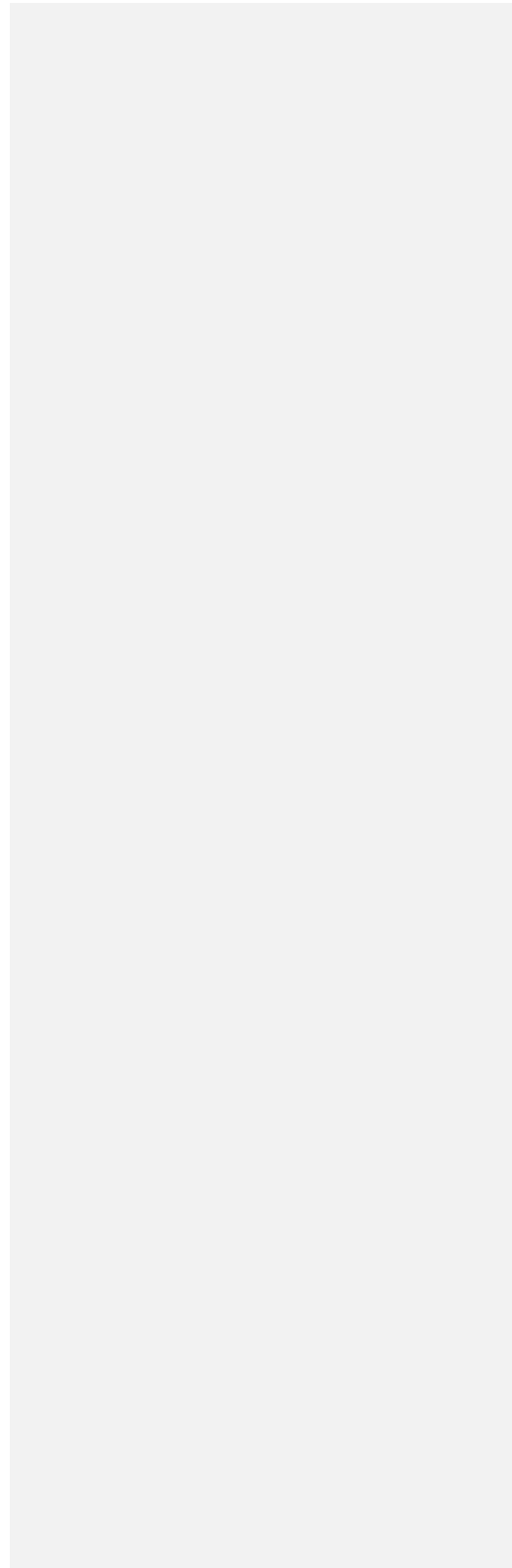
Pada hakikatnya, keinginan belajar keterampilan motorik berusaha meningkatkan atau mempertahankan keterampilan yang telah dikuasai. Namun, dalam kenyataannya, hasil belajar tidak selalu mengarah ke perbaikan. Perubahan perilaku sebagai hasil latihan pada seseorang dapat dianggap sebagai peningkatan bagi seorang pelatih, tetapi





---

juga suatu kemunduran bagi yang lain.



### **C. FAKTOR-FAKTOR YANG MEMENGARUHI PROSES DAN HASIL BELAJAR MOTORIK**

Terdapat beberapa faktor yang dapat memengaruhi proses dan hasil belajar. Faktor-faktor tersebut adalah: 1) materi yang dipelajari; 2) faktor lingkungan, yaitu lingkungan alami dan lingkungan sosial; 3) faktor instrumental, baik seperangkat alat keras maupun seperangkat alat lunak; 4) kondisi individu meliputi minat, motivasi, kecerdasan, bakat, dan kemampuan kognitif. Proses belajar motorik perlu mempertimbangkan tiga faktor utama, yaitu: 1) proses belajar, bagaimana peserta didik mengolah informasi sehingga terjadi otomatisasi dalam melakukan gerakan; 2) faktor personal, meliputi kelajaman berpikir, persepsi, inteligensi, ukuran fisik, pengalaman, emosi, kapabilitas, motivasi, sikap, jenis kelamin, dan usia; 3) faktor situasi, meliputi situasi alami dan sosial.

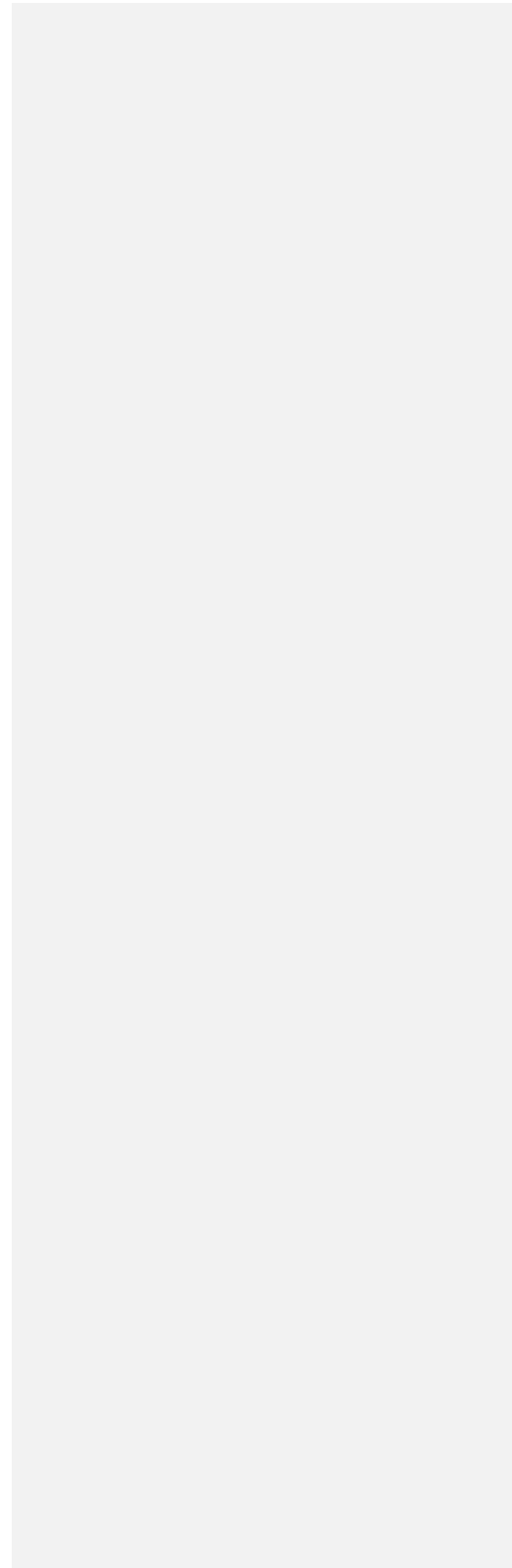
### **D. TAHAP-TAHAP BELAJAR MOTORIK**

Beberapa ahli sependapat bahwa belajar keterampilan motorik berlangsung melalui beberapa tahap. Motorik merupakan media dalam mempelajari pendidikan jasmani dan olahraga. Oleh karena itu, tahap-tahap belajar yang dilakukan sama dengan orang yang belajar keterampilan lain. Tahap belajar motorik terjadi dalam beberapa fase, yaitu: 1) fase kognitif, 2) fase fiksasi (asosiasi), dan 3) fase otomatisasi.

#### **1. Tahap Kognitif**



Tahap ini merupakan tahap awal dalam belajar motorik. Pada tahap ini, sering kali terjadi kejutan berupa peningkatan yang besar bila dibandingkan dengan kemajuan pada tahap-tahap berikutnya. Gerakan yang diperagakan memang kelihatan masih kaku dan kurang terkoordinasi,





kurang efisien, dan bahkan hasilnya kurang konsisten. Pada tahap ini, peserta didik berusaha memahami bentuk-bentuk gerakan yang dipelajari. Keterampilan intelektual banyak dilibatkan pada tahap ini. Peserta didik mulai mencoba melaksanakan tugas motorik dan dihadapkan dengan tugas yang harus dilakukan. Untuk tahap pertama ini, Adams menyebutnya dengan istilah motor-verbal.

## 2. Tahap Asosiatif

Permulaan tahap kedua ini akan berlangsung setelah tahap pertama (tahap kognitif) selesai. Pada tahap ini, asosiasi verbal mulai ditinggalkan.

Peserta didik akan memusatkan perhatian pada cara melakukan pola motorik yang baik (benar).

Permulaan dari tahap ini ditandai dengan makin efektifnya cara-cara peserta didik melaksanakan tugas motorik dan mulai mampu menyesuaikan diri dengan keterampilan yang dilakukan. Tahap ini sebagai tahap latihan, yang merupakan rangkaian dari tahap rencana pelaksanaan. Pada tahap ini, peserta didik melaksanakan latihan sesuai rencana.

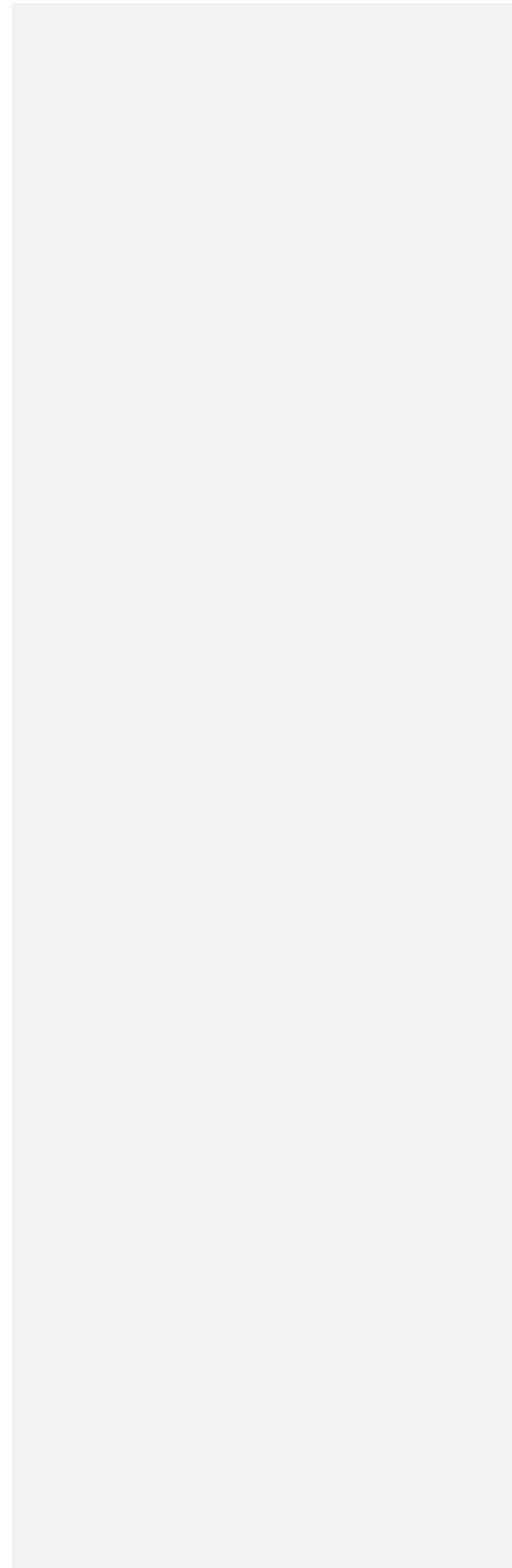
Tahap ini adalah tahap fiksasi. Gerakan yang dilakukan tidak lagi untung-untungan, tetapi makin konsisten. Gerakannya makin terpolakan dan mulai menyadari kaitan antara motorik yang dilakukan dan hasil yang dicapai. Pada tahap ini, motor-verbal makin ditinggalkan dan mulai memusatkan perhatian untuk melakukan pola gerak yang



baik daripada mencari pola yang akan dihasilkan.

### 3. Tahap Otomatisasi

Tahap ini merupakan tahap paling akhir dari belajar motorik. Pada pelaksanaan otomatis, belajar keterampilan makin ringan dan luwes dalam penyelesaian suatu tugas atau keterampilan. Ini berarti makin menurun stres yang di-



alami oleh peserta didik. Pada fase ini, peserta didik mampu melakukan seluruh rencana pelaksanaan secara otomatis atau tanpa disadari sama sekali. Peserta didik telah menca- pai rangkaian gerakan melalui latihan yang sungguh-sung- guh, kesalahan mulai berkurang, pola gerakan sementara telah disempurnakan, dan melakukan seluruh pola gerakan secara otomatis dengan hasil yang cukup memuaskan. Pelaksanaan tugas gerak yang dilaksanakan tidak tergang- gu oleh kegiatan lain yang terjadi secara simultan. Peserta didik tidak terlalu banyak menumpahkan perhatian pada tugas gerak yang sedang dilaksanakan. Keuntungan dari otomatisasi gerakan ini, akan dapat memproses informasi penting lain yang dapat menunjang tugas gerak, seperti taktik bermain yang harus digunakan.

## E. TEORI BELAJAR MOTORIK

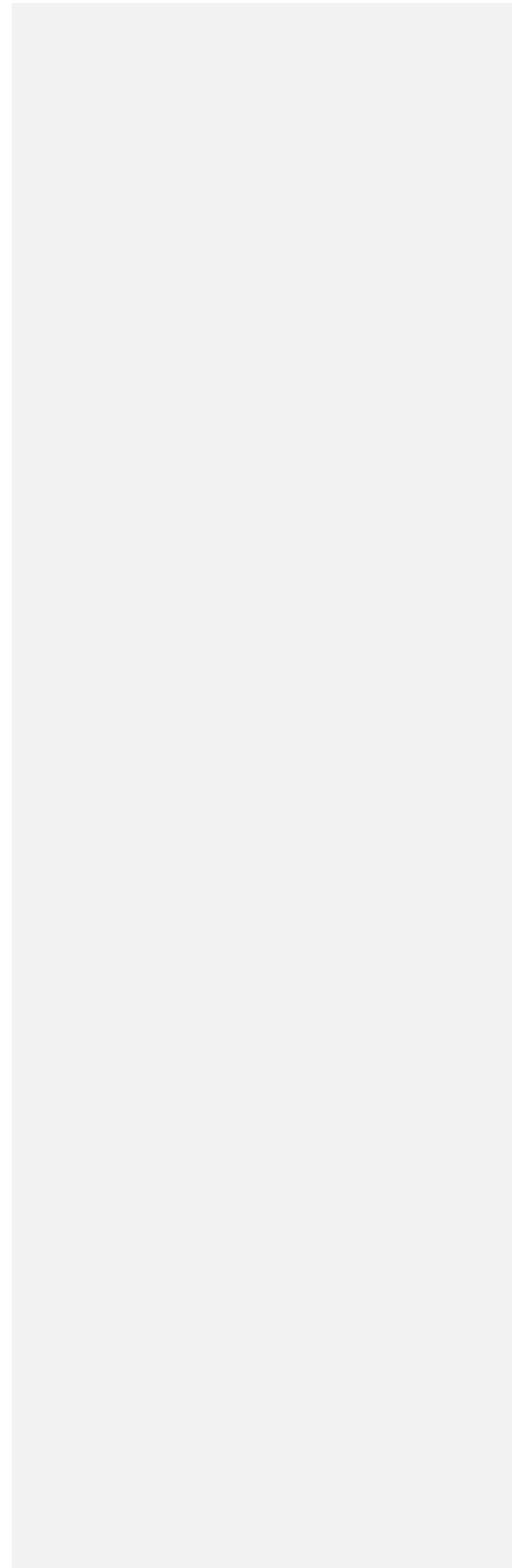
Terdapat dua teori belajar yang secara khusus membahas mekanisme belajar keterampilan motorik, yaitu: a) teori Adams atau teori Jalur Tertutup (*Closed Loop theory*) dan b) teori Skema (*Schema theory*) yang dikembangkan Schmidt.

### 1. Teori Adams

Adams mengembangkan teori belajar motorik yang disebut teori Jalur Tertutup. Teori ini menyatakan bahwa proses belajar motorik berlangsung pada jalur tertutup, maksudnya umpan balik dari anggota badan yang terus- menerus selama latihan merupakan sumber koreksi utama untuk kebenaran suatu gerakan. Apabila seseorang melaku- kan suatu gerakan, maka akan menghasilkan umpan balik intrinsik yang berguna



untuk mengarahkan gerak anggota badan dan penggunaan waktu (*timing*) yang tepat. Untuk





memperoleh gerakan yang tepat, peranan jejak persepsi (*perceptual trace*) merupakan faktor paling menentukan. Ini berarti setiap kali orang mencoba, makin kuat jejak perseptual dan kemungkinan kesalahan makin kecil.

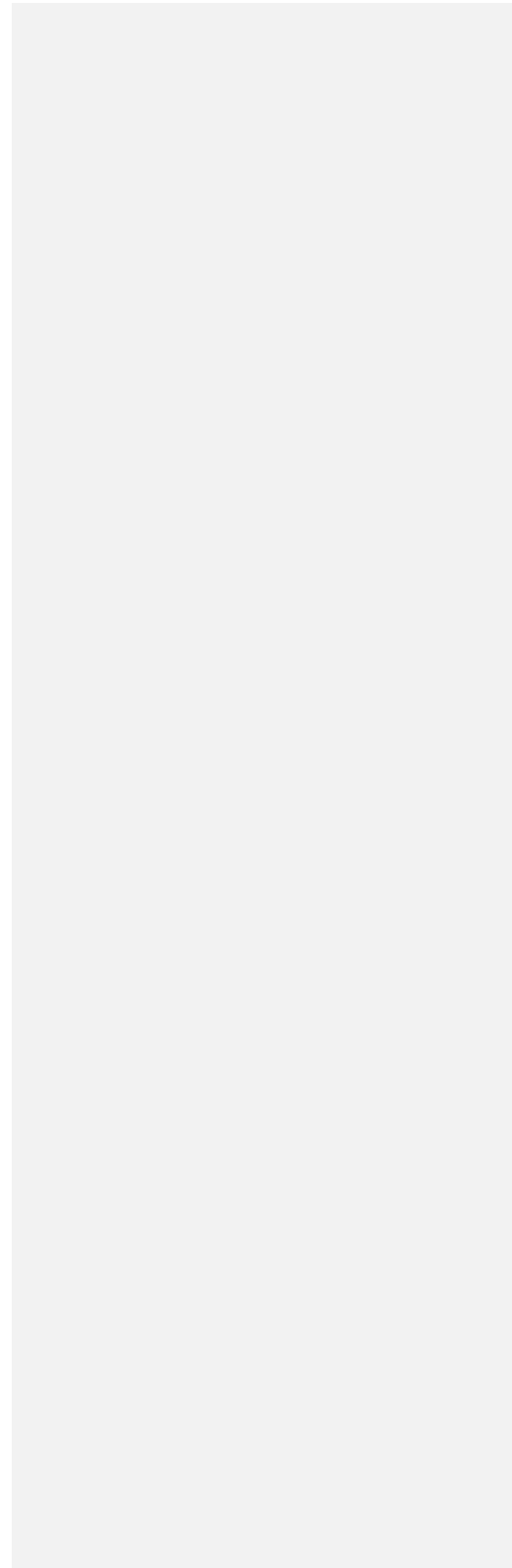
Pengarahan gerak ke arah sasaran yang dikehendaki dapat menghasilkan perubahan karena adanya umpan balik yang terjadi terus-menerus sehingga meninggalkan jejak perseptual. Kesalahan gerak yang terjadi selama latihan memiliki efek negatif. Hal ini disebabkan jika terjadi suatu kesalahan gerak, maka umpan balik yang diperoleh akan berbeda dengan gerakan yang benar. Karena kondisi tersebut, jejak perseptual mengambil alih sebagai pengontrol terhadap gerak yang terjadi. Pengontrolan oleh jejak perseptual mengakibatkan gerak yang dilakukan dapat sampai pada target yang diinginkan.

Pengetahuan tentang hasil bukan merupakan alat untuk penguatan (*reinforcement*), tetapi hanya merupakan hadiah. Hal ini disebabkan peserta didik bukan penerima hadiah secara pasif, tetapi secara aktif terlibat, baik secara verbal maupun memprediksi tugas yang dipelajari. Jadi, pengetahuan tentang hasil hanya merupakan informasi yang dapat membantu memecahkan masalah. Seseorang pada saat melakukan gerakan juga mampu mendeteksi kesalahan, sementara umpan balik intrinsik yang diterima dibandingkan dengan jejak persepsi. Perbedaan kedua hal tersebut merupakan kesalahan yang ditanggapi. Dengan cara ini akan terjadi penguatan subjektif





(*reinforcement subjective*) untuk membentuk gerakan menuju suatu target, tanpa menggunakan pengetahuan tentang hasil. Walaupun demikian, kesalahan yang terjadi secara terus- menerus pada saat latihan sangat membahayakan karena ada keterkaitan antara koreksi dan jejak persepsi.





## 2. Teori Skema (*Schema Theory*)

Schmidt telah mengembangkan teori Skema yang memiliki konsep dasar bahwa proses belajar motorik berlangsung pada jalur terbuka, tetapi tetap mengakui proses kontrol jalur tertutup (teori Adams). Beberapa teori Adams yang masih relevan dengan teori Skema antara lain: a) penekanan pada penguatan subjektif, b) berlaku juga pada gerak lambat, c) perlunya memori untuk memproduksi dan mengevaluasi gerakan.

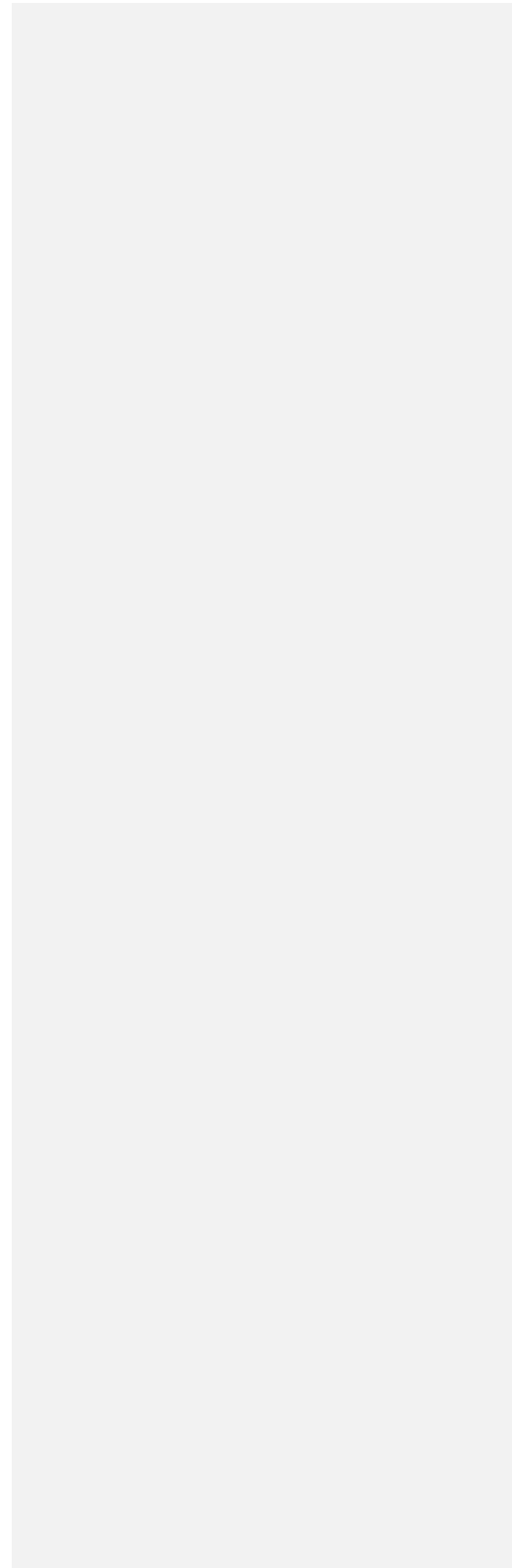
Dua kondisi memori yang dimiliki teori Skema yaitu memori ingatan (*recall memory*) yang bertanggung jawab untuk memproduksi gerakan, dan memori pengenalan (*recognition memory*) yang bertanggung jawab untuk mengevaluasi respons. Memori atau ingatan terlibat dalam program-program motorik dan membawa berbagai parameter untuk gerakan. Sistem sensori pengenalan mampu mengevaluasi respons yang diproduksi berdasarkan umpan balik setelah gerakan dilakukan.

Dalam proses belajar keterampilan motorik, setelah suatu gerakan dilakukan, maka secara singkat individu akan menyimpan empat hal, yaitu: a) kondisi awal, misalnya: posisi tubuh, perpindahan titik berat badan, dan sebagainya yang ada sebelum gerakan; b) parameter-parameter yang diberikan untuk program motorik umum telah disimpan; c) hasil gerakan dalam pengertian pengetahuan tentang hasil disimpan; dan d) konsekuensi sensori dari gerakan, yaitu bagaimana gerakan dirasakan,



didengar, dan sebagainya juga disimpan.

Adanya teori Adams dan teori Skema makin melengkapi dalam memahami fenomena yang ada dalam belajar motorik. Teori Skema lebih memperhitungkan macam-macam tipe gerakan (gerak lambat-gerak cepat), kapabilitas deteksi





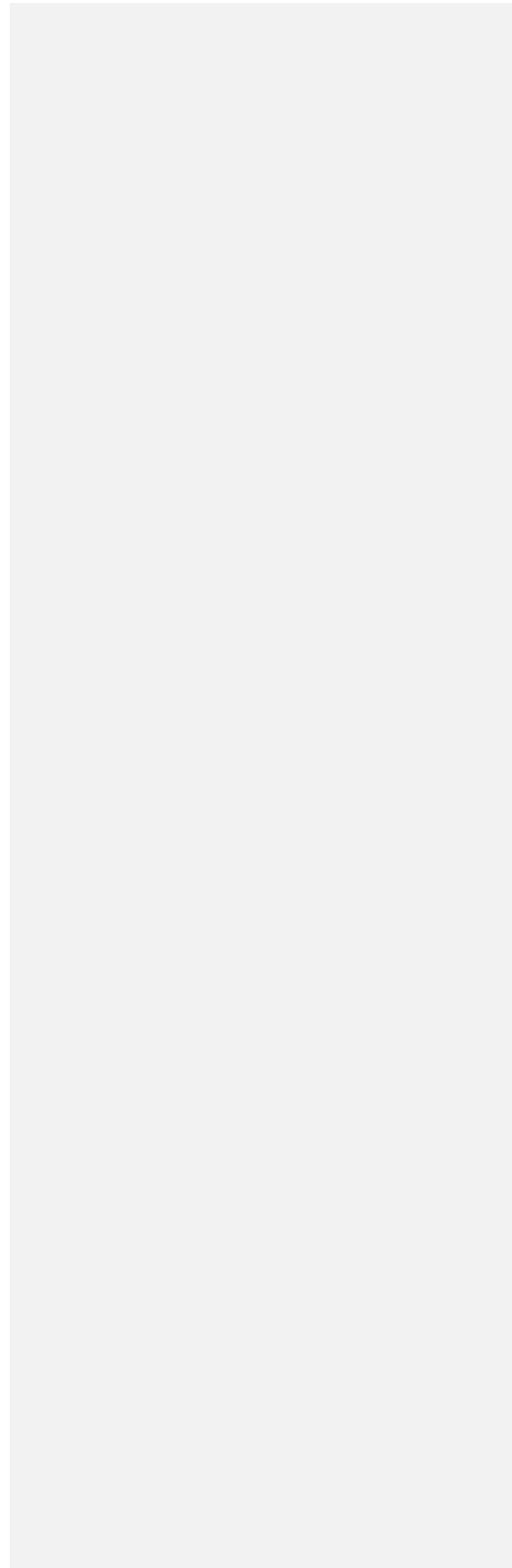
kesalahan, dan penjelasan bagaimana keterampilan baru dihasilkan. Penerapan teori Adams dan teori Skema dalam belajar motorik adalah sebagai berikut.

- a. Untuk belajar keterampilan motorik lambat dan mudah pengorganisasiannya dapat berlangsung dengan jalur tertutup (teori Adams), sedangkan teori Skema berlaku untuk keterampilan motorik lambat ataupun cepat.
- b. Peserta didik dapat diberikan kebebasan untuk melakukan gerak dengan irama mandiri, terutama untuk keterampilan tertutup.
- c. Untuk keterampilan motorik yang memerlukan gerakan cepat, pengetahuan tentang hasil merupakan faktor penting sebagai bahan perencanaan motorik gerakan berikutnya.
- d. Pada diri peserta didik perlu ditanamkan untuk menyimpan memori gerakan yang benar. Apabila kehilangan memori, akan mengurangi kualitas gerakan berikutnya.
- e. Untuk belajar keterampilan motorik yang kompleks, peserta didik perlu memiliki memori tentang bentuk keterampilan yang utuh (keseluruhan) sebelum belajar bagian per bagian agar tidak terjadi kesalahan persepsi dalam menggabungkan bagian-bagian yang telah dikuasai dalam bentuk keseluruhan.
- f. Kesalahan yang terjadi secara terus-menerus akan membahayakan. Oleh karena itu, diperlukan peng- arahan dan bimbingan dalam



---

proses belajar motorik.



## STRUKTUR MEMORI JANGKA PANJANG DAN PENDEK

**D**aya ingat merupakan alih bahasa dari memori. Dapat mengingat sesuatu pengalaman yang telah atau pengetahuan yang telah dipelajari pada masa lalu.

### A. PENGERTIAN MEMORI

Memori adalah salah satu karakter yang dimiliki seseorang yang berguna untuk memengaruhi perilaku, baik sekarang maupun yang akan datang. Ingatan bukan hanya meliputi *recall* (mengingat), tetapi termasuk *recognition* (mengenali) atau menimbulkan kembali ingatan.

Daya ingat merupakan unsur perkembangan kognitif, yang memuat seluruh situasi yang di dalamnya individu menyimpan informasi yang diterima sepanjang waktu. Daya ingat merujuk pada kemampuan seseorang memiliki dan memanggil kembali informasi dan struktur yang mendukungnya, serta suatu bentuk kompetensi. Memori juga memungkinkan individu memiliki identitas diri. Perbedaan penting antara konsep

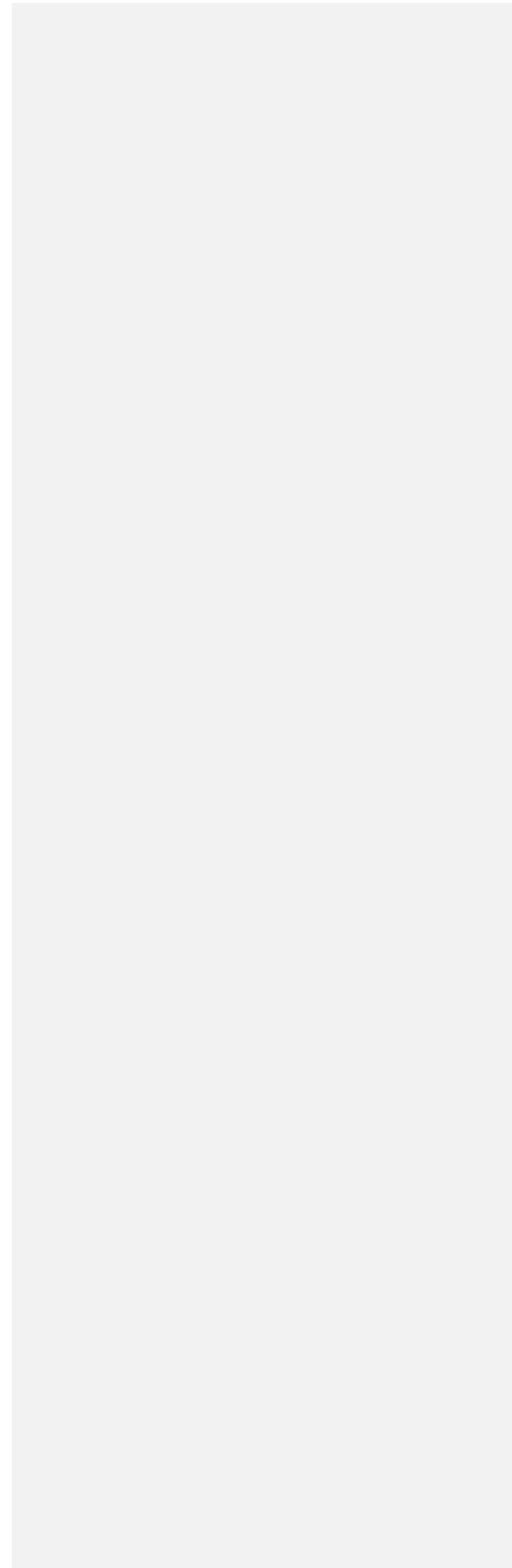
daya ingat dan penyimpanan daya ingat yaitu daya ingat digunakan untuk me- ngacu pada data-data yang disimpan, sedangkan penyimpanan

Panggung Sutapa



67

56





mengacu pada komponen struktural yang berisi informasi. Daya ingat merupakan cara seseorang mempertahankan dan menarik pengalaman dari masa lalu untuk digunakan saat ini. Daya ingat sering diartikan suatu kemampuan untuk mengingat apa yang telah diketahui.

Dapat disimpulkan bahwa daya ingat adalah kemampuan individu untuk menyimpan, memproses, dan memunculkan kembali pengalaman, data, informasi yang telah didapatkan pada masa lalu untuk masa yang akan datang dengan mempertimbangkan situasi dan kondisinya. Demikian besar peranan memori bagi kehidupan manusia, maka tidak berlebihan kalau sejumlah besar ahli psikologi menempatkan memori sebagai aspek sangat penting dalam proses kognitif manusia. Setidaknya manusia memiliki tiga tipe sistem memori, yaitu memori indrawi (*sensory memory*), memori jangka pendek (*short-term memory*), dan memori jangka panjang (*long-term memory*).

## **B. TAHAP-TAHAP DAYA INGAT**

Sebelum seseorang mengingat suatu informasi atau sebuah kejadian pada masa lalu, ada beberapa tahapan yang harus dilalui ingatan tersebut untuk dapat muncul kembali. Tahapan ingatan terbagi menjadi tiga tahapan berikut.

### **a. Memasukkan Pesan dalam Ingatan (*Encoding*)**

Mengacu pada cara individu mentransformasikan input fisik indrawi menjadi sejenis representasi mental dalam memori.





b. Menyimpan Ingatan (*Storage*)

Mengacu pada cara individu menahan informasi yang sudah disimpan dalam memori.

c. Mengingat Kembali (*Retrieval*)

Mengacu pada cara individu memperoleh akses menuju informasi yang sudah disimpan dalam memori.

## C. MACAM-MACAM MEMORI

Ada dua macam memori sebagai berikut.

### 1. Berdasarkan Bentuk

- a. Rekognisi merupakan bentuk yang paling sederhana, yaitu mengingat sesuatu apabila sesuatu itu dikenakan kepada diri.
- b. *Recall* merupakan bentuk yang paling sukar karena mengingat sesuatu pada masa lalu tanpa sesuatu yang dikenakan pada indra diri.
- c. Reproduksi merupakan kegiatan mengingat dengan cukup tepat untuk mereproduksi bahan atau materi yang telah dipelajari.
- d. *Performance* merupakan kegiatan mengingat dengan melakukan kebiasaan-kebiasaan yang sangat otomatis.

### 2. Berdasarkan Waktu

- a. Daya Ingat Jangka Pendek
  - 1) *Encoding* yang merupakan faktor utama adalah perhatian.
  - 2) *Storage* hanya bisa mengingat dengan kapasitas 7 item.
  - 3) *Retrieval* merupakan proses pemikiran yang dilakukan secara sadar.
- b. Daya Ingat Jangka Panjang
  - 1) *Encoding* yang merupakan faktor utama adalah pengertian.
  - 2) *Storage* dan *retrieval* disatukan karena biasanya kehilangan akses pada informasi yang telah tersimpan, bukan karena keterbatasan kapasitas memori.



Proses mengingat memiliki tiga tahapan, mulai dari memasukkan informasi (*learning*), menyimpan (*retention*), hingga menimbulkan kembali (*remembering*).

### 1. Memasukkan

Cara memperoleh ingatan pada dasarnya dibagi menjadi dua, yaitu: 1) secara sengaja, seseorang memasukkan informasi, pengetahuan, dan pengalaman ke dalam ingatannya. Cara ini sering disebut cara belajar untuk mengamati sesuatu dan mendapat pengetahuan; 2) secara tidak sengaja, seseorang secara tidak sengaja mendapatkan pengetahuan, pengalaman, dan informasi ke dalam ingatannya.

### 2. Menyimpan

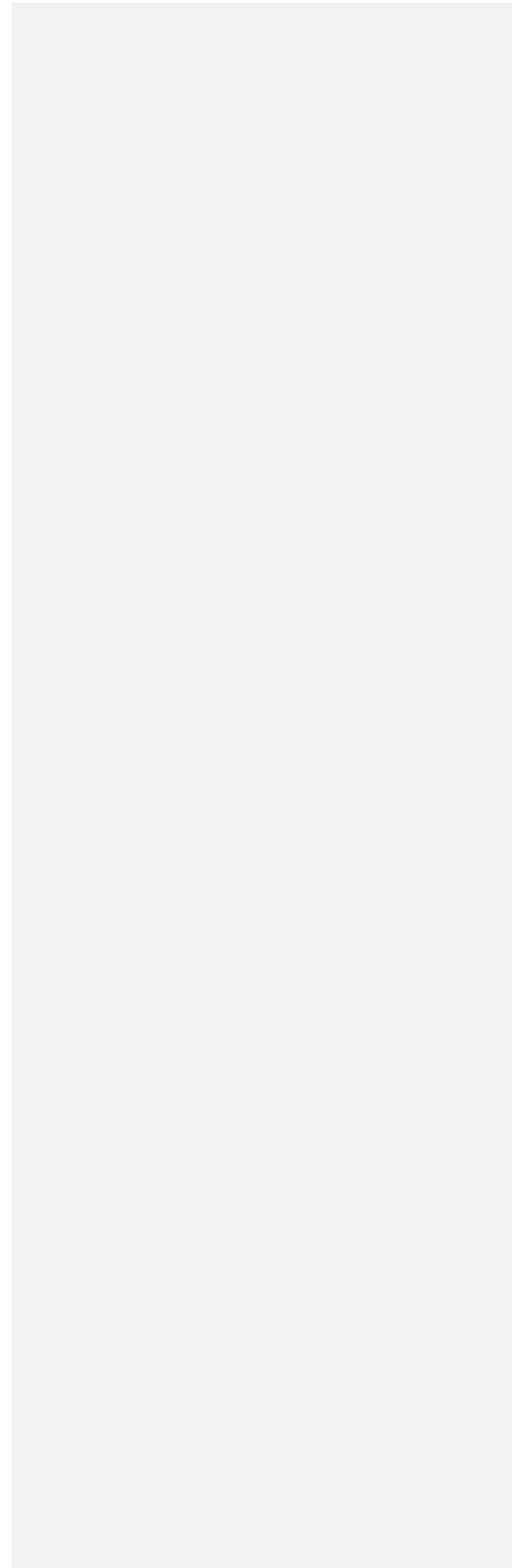
Tahapan kedua dari ingatan adalah penyimpanan (*retention*) atau segala sesuatu yang telah dipelajari akan disimpan dalam bentuk jejak-jejak (*traces*) dan dapat dipanggil kembali. Jejak-jejak tersebut biasa disebut *memory traces*. Meskipun disimpan tetapi tidak sering digunakan, maka *memory traces* tersebut dapat sulit untuk dipanggil kembali, bahkan dapat hilang. Ini yang disebut lupa.

### 3. Menimbulkan Kembali

Menimbulkan kembali ingatan yang sudah disimpan (*to recall*) dan mengenal kembali (*to recognize*). Pemanggilan kembali informasi terkait suatu peristiwa atau suatu objek secara sadar dapat diukur melalui dua metode. Metode pertama adalah *recall*, yakni kemampuan menggali kembali dan memproduksi informasi yang telah dimiliki



sebelumnya. Metode kedua adalah *recognition*, yakni kemampuan mengenali informasi yang telah diobservasi, dibaca, atau didengar sebelumnya.



Para ahli sepakat bahwa proses memori dapat dilihat dari sudut informasi yang masuk dapat melalui tiga tahapan yang belum disimpan dalam waktu yang lama. Tiga tahapan tersebut adalah sebagai berikut.

### 1. Tahapan Pertama, Memori Indrawi (*Sensory Memory*)

Manusia memiliki sistem indrawi, seperti melihat, mendengar, merasakan, dan mencium.

Aktivitas komponen ini yang kemudian mencatat secara indrawi dengan hanya tempo sekitar seperempat detik. Meskipun begitu, sebenarnya seseorang memiliki kesempatan dalam menyeleksi informasi guna pemrosesan lebih lanjut.

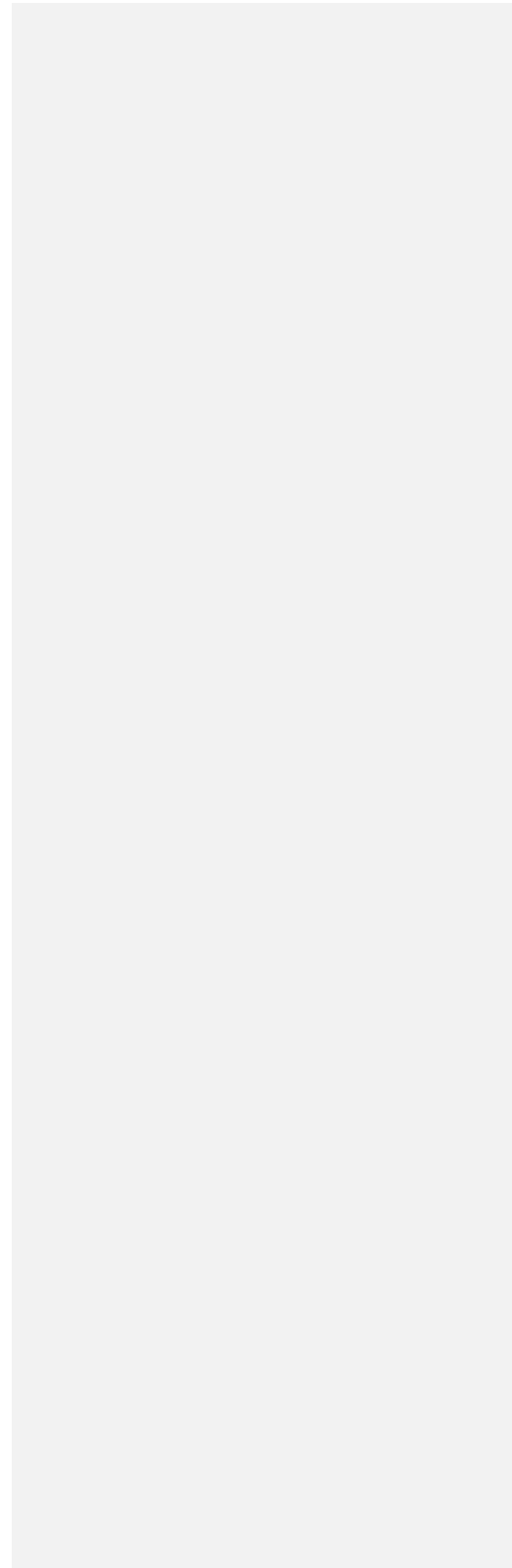
Pencatatan indrawi ini perlu memaknai, mengorganisasikan, dan mempersepsikan. Anak-anak dalam perkembangan dasarnya tentu masih menggunakan memori indrawi dalam proses interaksinya. Perhatian anak belum memiliki fokus utama. Anak-anak kecil pada umumnya belum dapat mengorganisasikan atau mempersepsi makna yang didapatkannya, baik dari penglihatan, pendengaran, maupun lainnya. Memori indrawi anak masih didasarkan pada pengalaman yang dilihatnya oleh orang tua di dalam keluarga. Sebagian besar aliran diterima melalui alat pada tubuh baik indra mata, telinga, sensasi sentuhan, maupun masuk ke hidung. Semuanya mampir ke otak hanya beberapa detik dan selanjutnya hilang.

### 2. Tahapan Kedua, Memori Jangka Pendek



*(Short Term Memory)*

Memori ini terpilih untuk menyimpan sesuatu beberapa detik atau menit karena seseorang memberikan perhatiannya, ketertarikan pada sesuatu walaupun akhirnya hilang juga. Memori jangka pendek memiliki kapasitas lebih





banyak dengan tempo sekitar 30 detik, kecuali informasi tersebut diulangi atau diproses lebih lanjut sehingga dapat bertahan lama. Proses atensi mulai berjalan dengan baik, memori indrawi yang dilakukan anak perlu mendapat atensi dan filter dengan dilakukan proses memilah informasi yang paling baik bagi anak.

### 3. Tahapan Ketiga, Memori Jangka Panjang (*Long Term Memory*)

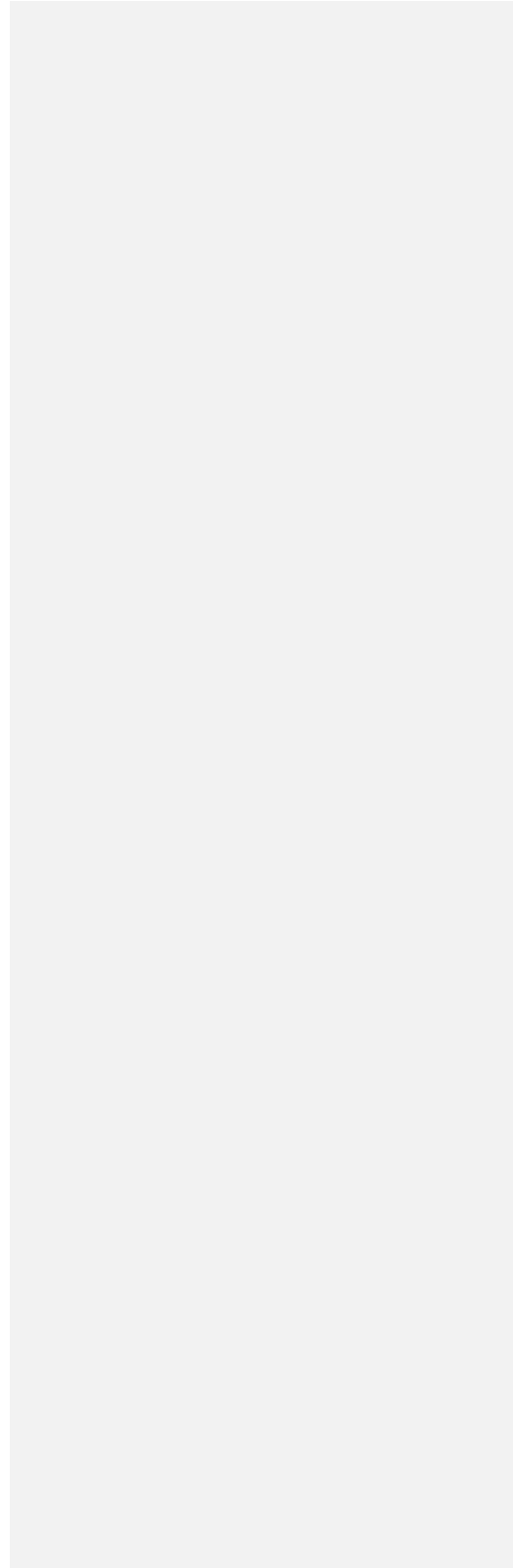
Memori jangka panjang merupakan memori yang cukup lama, yaitu beberapa minggu, bulan, ataupun beberapa tahun. Biasanya rentan terhadap kelemahan otak seiring usia. Kemampuan memori jangka panjang banyak dilakukan dengan proses latihan dan strategi yang cukup terelaborasi. Pada memori jangka panjang, atensi cukup besar diberikan pada hal tertentu dan menfokuskannya dengan baik.

Pentingnya peran orang tua dalam membimbing anak untuk meningkatkan memorinya sejak kecil. Interaksi yang dilakukan anak tentu bermula dari ingatan indrawi yang dilakukannya di dalam keluarga. Karakter dan kepribadian anak juga melibatkan memori yang didapatkan anak. Pengalaman anak yang diberikan orang tua menjadi bekalnya dalam menghadapi beragam persoalan hidup anak. Memori yang baik tentu dapat memilah untuk memunculkan sikap dan tindakan yang baik. Orang tua tentu menginginkan agar anaknya dapat belajar secara efektif dengan menumbuhkan memori



---

jangka panjang.





## TEKNIK-TEKNIK PEMBERIAN PENGUATAN

Anak Taman Kanak-kanak (TK) yang berusia 4–6 merupakan bagian dari masa anak usia dini yang pada rentang usia lahir sampai dengan delapan tahun. Usia dini disebut dengan usia emas (*the golden age*). Anak mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan paling pesat, baik fisik maupun mental. Masa emas ini menjadi kunci bagi pendidik untuk mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan, baik fisik motorik, kognitif, bahasa, nilai-nilai agama dan moral, serta sosial emosional melalui stimulus-stimulus yang diberikan selama proses belajar mengajar di sekolah. Pendidik profesional dibutuhkan agar dapat memberikan stimulus yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan dan keadaan anak agar pertumbuhan, perkembangan, kemampuan, bakat, minat, dan potensi anak berkembang optimal sebagai bekal untuk kehidupan selanjutnya.

Pendidik profesional memiliki keterampilan dasar mengajar agar pembelajaran bermakna dan menyenangkan. Salah satu keterampilan dasar

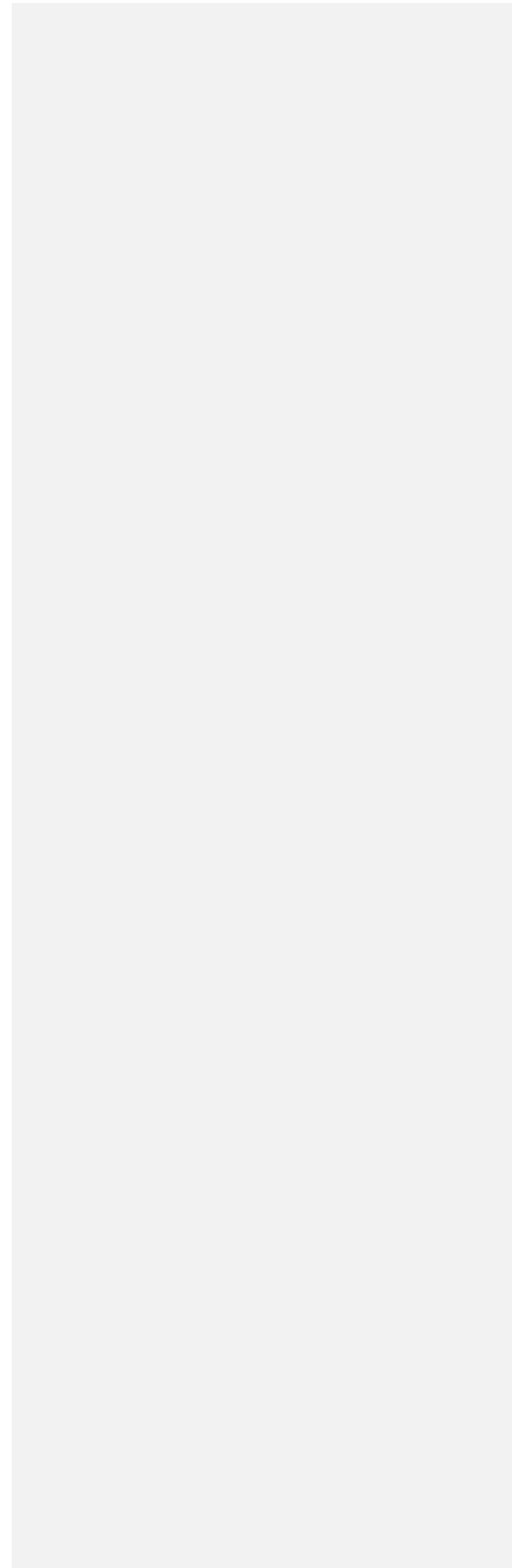
mengajar yang harus dimiliki pendidik profesional yaitu keterampilan memberi penguatan kepada peserta didik. Pemberian penguatan sebagai tingkah laku, pendidik

Panggung Sutapa



67

62





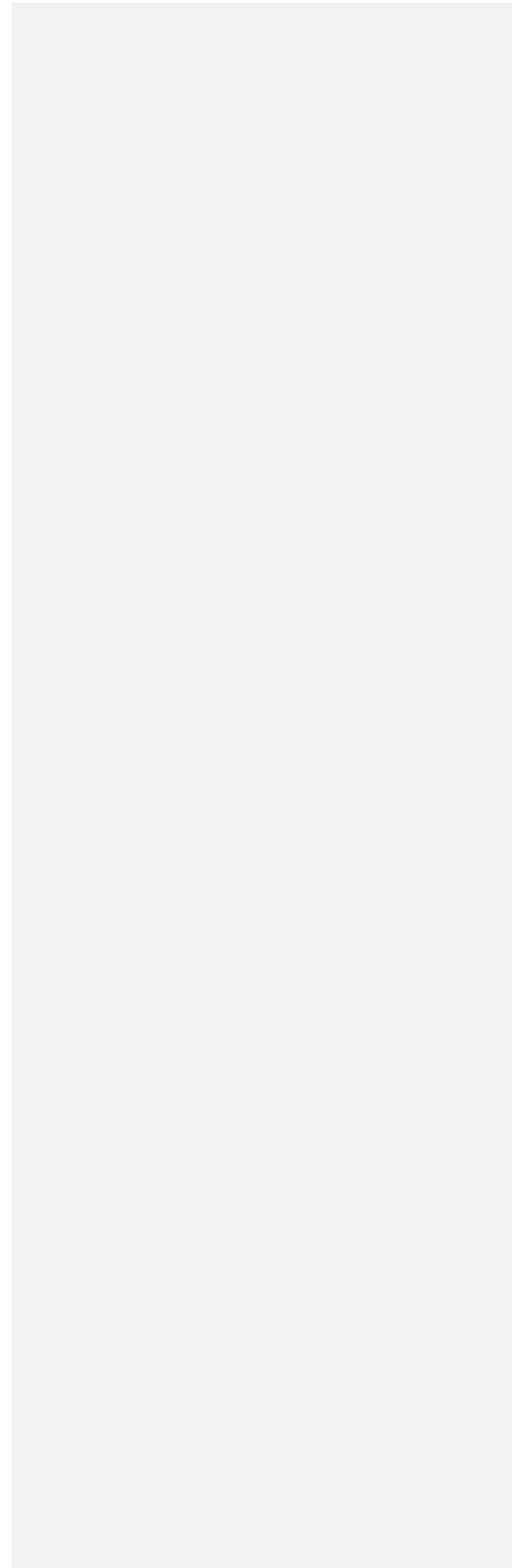
merespons secara positif tingkah laku tertentu peserta didik yang memungkinkan tingkah laku tersebut timbul kembali. Penguatan dapat berupa verbal dan nonverbal. Penguatan verbal dapat berupa pujian, nasihat, dan dorongan. Sedangkan penguatan nonverbal dapat berupa acungan jempol, senyuman, kegiatan yang menyenangkan, dan pemberian bintang pada hasil tugas anak. Penguatan verbal dan nonverbal dapat digunakan secara bersama agar penguatan yang diberikan makin bermakna dan efektif, yaitu dengan memperhatikan karakteristik anak, cara pendidik memberikan penguatan, dan kebutuhan anak terhadap penguatan.

Pengembangan karakter bukan hanya tentang nilai moral, tetapi juga berkaitan dengan kesuksesan akademik peserta didik. Selain kesuksesan akademik, pengembangan karakter juga berpengaruh pada perilaku sosial peserta didik. Melalui karakter yang baik, peserta didik mudah diterima lingkungannya sehingga suasana sekolah menjadi menyenangkan dan lebih siap untuk belajar. Hal ini berdampak pada kesuksesan akademiknya. Selain itu, peserta didik yang berkarakter baik adalah yang mempunyai kematangan emosi dan spiritual tinggi sehingga dapat mengelola stresnya dengan lebih baik, yang pada akhirnya dapat meningkatkan fisiknya.

Pengembangan karakter pada peserta didik membutuhkan waktu tidak sebentar. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi yang tepat dan kesabaran para pendidik. Pendidik sebagai model harus dapat



memberi contoh yang baik. Salah satu cara mengembangkan karakter anak usia dini adalah dengan memberikan penguatan. Penguatan adalah dampak dari kemungkinan suatu perilaku akan diulang atau tidak diulang oleh peserta didik. Konsekuensi yang menyenangkan dari perilaku tertentu akan membuat seseorang cenderung mengulangnya.





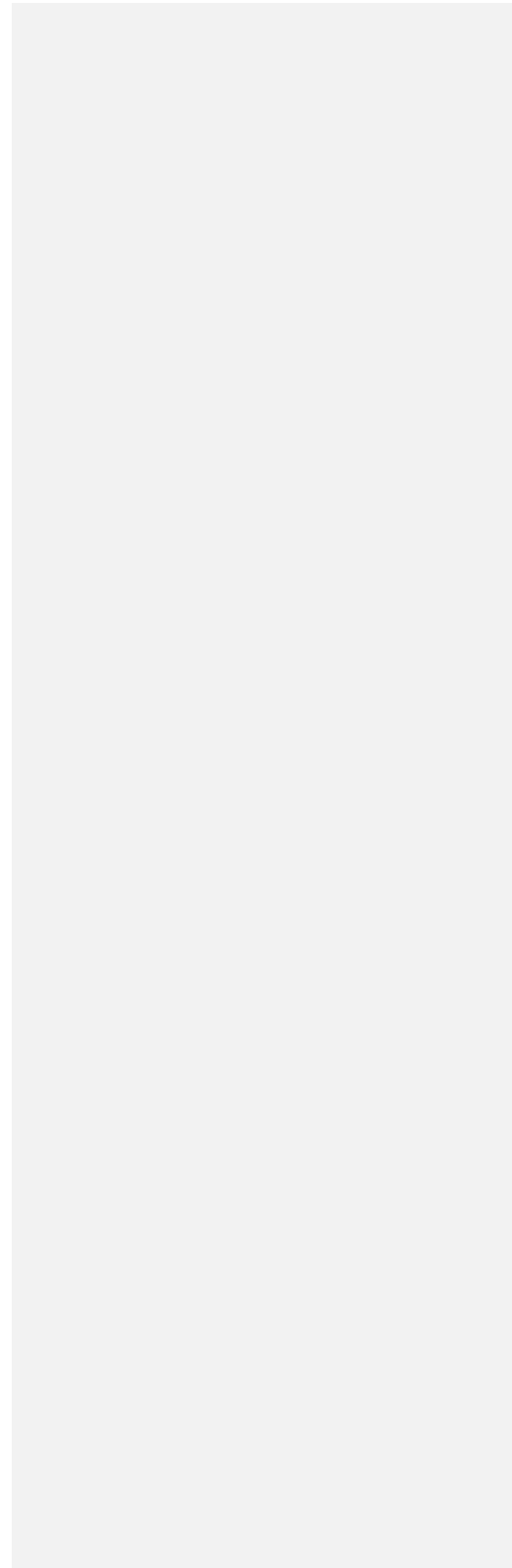
Penguatan penting untuk diberikan kepada peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Tujuan program kegiatan belajar anak TK adalah membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan peserta didik untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan dan pertumbuhan selanjutnya. Peserta didik membutuhkan penguatan dan pengakuan dari pendidik terhadap perkembangan belajarnya. Pendidik dapat memberikan penguatan dengan bimbingan selama mengerjakan tugas, memberi contoh cara belajar yang benar, dan memberikan apresiasi terhadap kinerja dan hasil tugas/karya anak. Peserta didik akan termotivasi belajar ketika pendidik memberikan pujian dan nilai positif terhadap proses dan hasil belajar.

Pemberian penguatan keterampilan terlihat sederhana dan mudah, tetapi sulit dilakukan apabila pendidik tidak memahami makna yang ingin dicapai dalam keterampilan memberi penguatan. Pendidik harus bijaksana dalam memberikan penguatan agar penguatan yang diberikan tidak memberikan hasil negatif dan berdampak buruk bagi peserta didik. Penguatan yang diberikan kepada anak diharapkan dapat menjadi salah satu cara untuk mencegah dan mengatasi permasalahan peserta didik yang terjadi di dalam kelas selama proses belajar mengajar berlangsung. Penguatan yang diberikan kepada anak secara tidak langsung memengaruhi motivasi dan minat peserta didik untuk belajar dengan baik, meningkatkan keaktifan, partisipasi dalam belajar mengembangkan potensi diri, serta kemampuan peserta didik dapat berkembang dengan



baik.

Untuk mengaplikasikan hasil belajar, pendidik sebagai pen- dorong utama dan pelaksana kegiatan belajar harus memiliki kemampuan mengembangkan strategi pembelajaran. Suasana dan pembelajaran diarahkan agar peserta didik dapat mengem- bangkan potensi dirinya melalui aktivitas belajar yang lebih





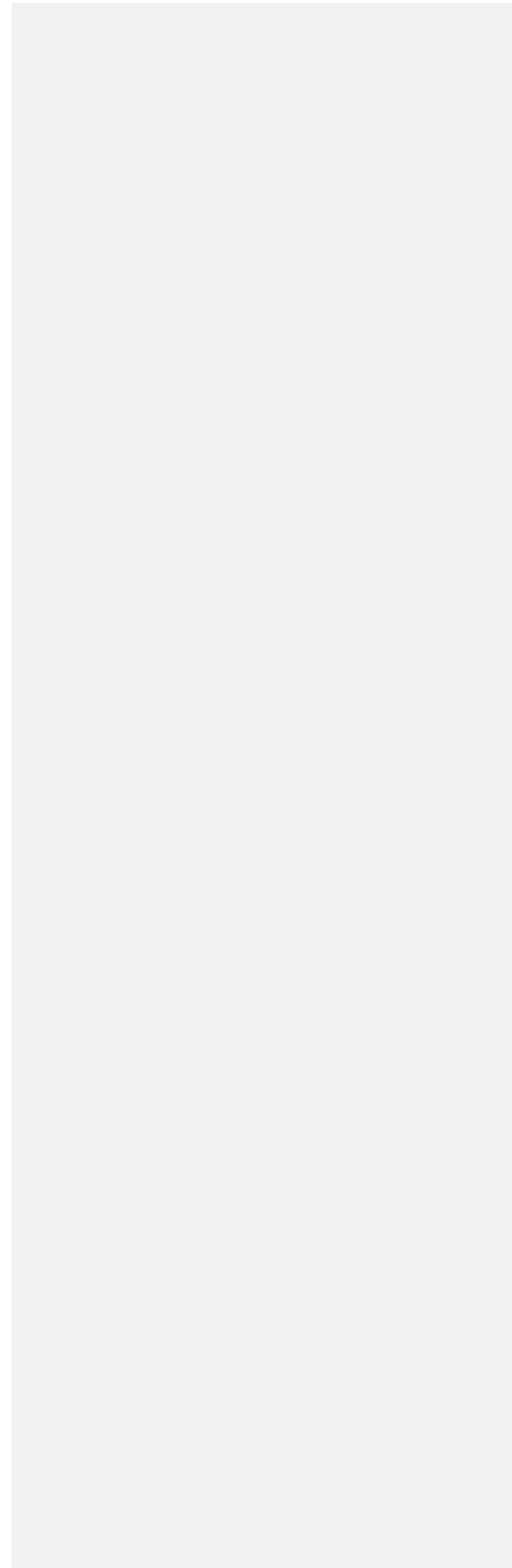
aplikatif. Pembelajaran bagi anak usia dini lebih banyak berupa aktivitas uji coba, bermain sosial, seperti bermain peran dan kegiatan stimulatif lainnya.

Peran pendidik sangat menentukan dalam kegiatan pembelajaran karena pendidik merupakan motivator dan penyampai ilmu pengetahuan atau informasi kepada peserta didik, sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman dan penguasaan dirinya. Untuk memberikan pengayaan kepada peserta didik, sebaiknya pendidik mempunyai langkah yang tepat agar pembelajaran mencapai hasil yang diharapkan.

Pendidik sebagai sumber belajar merupakan kunci utama atas keberhasilan peserta didik sebagai pemelajar. Peran pendidik sangat penting karena berkaitan erat dengan penguasaan materi belajar atau kurikulum pada umumnya. Apapun yang ditanyakan peserta didik tentang materi belajar, pendidik harus memiliki keyakinan untuk menjawabnya sehingga peserta didik dapat memperoleh informasi yang memadai. Oleh karena itu, strategi pembelajaran sangat dibutuhkan agar proses belajar mengajar dapat tercapai optimal, sesuai dengan yang direncanakan pendidik sebagai orang terdekat dengan kehidupan peserta didik di luar lingkungan keluarga. Pendidik memberikan pengaruh sangat besar terhadap pertumbuhan dan perkembangan kecerdasan peserta didik. Oleh karena itu, mengenali dan memahami sifat anak merupakan bekal sangat berharga bagi pendidik agar dapat melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan strategi dan metode yang tepat dalam setiap kegiatan



pembelajaran, sesuai dengan usia, tahap perkembangan, kebutuhan, dan minat belajar peserta didik.







## A. PENGERTIAN PENGUATAN

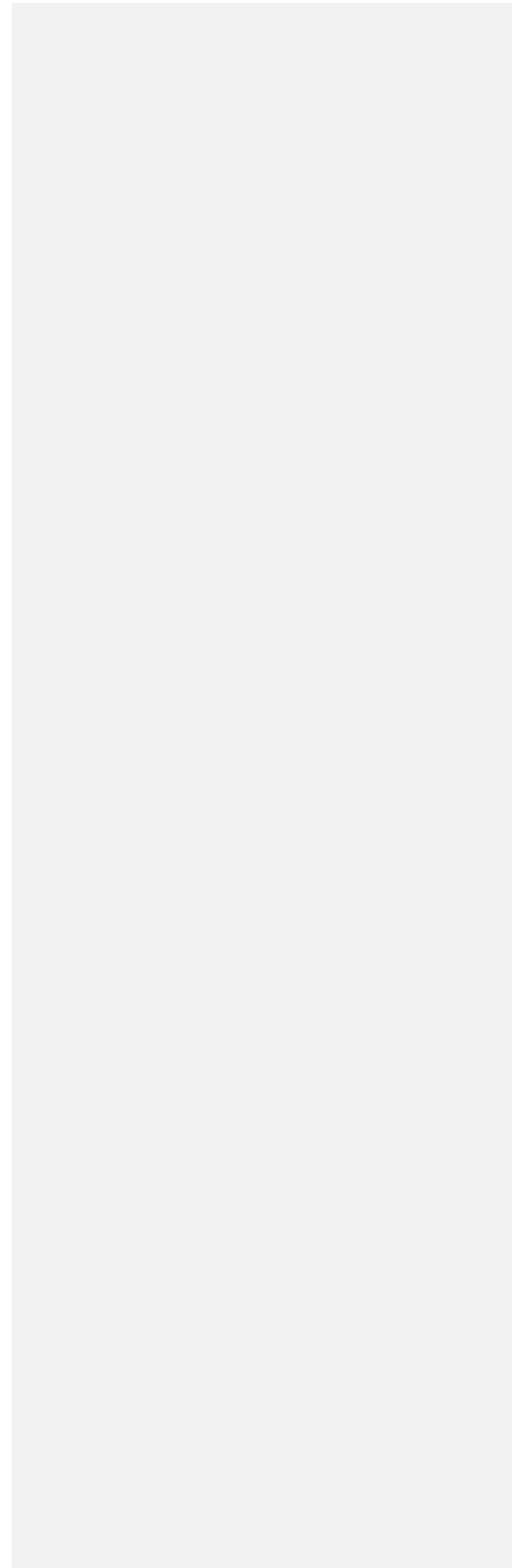
Salah satu unsur penting dalam pendidikan adalah pendidik. Undang-Undang Republik Indonesia (UU RI) No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, BAB I Ketentuan Umum Pasal 1 disebutkan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Setiap pendidik diharuskan memiliki dan menguasai kompetensi mengajar agar pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik sesuai dengan tujuan pendidikan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kompetensi guru adalah perpaduan berbagai kemampuan yang secara penuh membentuk kompetensi standar profesi guru, yang mencakup penguasaan materi, pemahaman terhadap anak, pembelajaran yang mendidik, pengembangan pribadi dan profesionalisme. Kaitannya dengan kompetensi guru, setiap guru diharuskan memiliki keterampilan dasar mengajar, salah satunya keterampilan memberi penguatan. Berikut penjelasan mengenai keterampilan dasar memberi penguatan.

Keterampilan sebagai kemampuan melakukan pola-pola tingkah laku yang kompleks dan tersusun secara rapi dan sesuai dengan keadaan untuk mencapai hasil tertentu. Penguatan (*reinforcement*) dapat diartikan sebagai segala bentuk respons, baik bersifat verbal maupun nonverbal yang merupakan bagian dari modifikasi tingkah laku



pendidik terhadap tingkah laku peserta didik yang bertujuan memberikan informasi atau umpan balik (*feedback*) bagi peserta didik atas perbuatannya, sebagai suatu bentuk dorongan ataupun koreksi.

Keterampilan memberi penguatan merupakan kemampuan pendidik untuk memberi respons atau umpan balik terhadap perilaku dan tingkah laku peserta didik. Penguatan dalam hal ini





adalah segala bentuk sikap, perbuatan, dan perhatian pendidik untuk memberikan umpan balik terhadap perilaku peserta didik selama kegiatan pemberian tugas berlangsung, baik verbal maupun nonverbal.

## B. JENIS-JENIS PENGUATAN

Pemberian penguatan pada peserta didik dikenal dengan dua jenis penguatan, yaitu penguatan positif dan penguatan negatif. Penguatan positif sebagai frekuensi respons meningkat karena diikuti stimulus yang mendukung (*rewarding*). Sedangkan penguatan negatif diartikan dengan frekuensi respons meningkat karena diikuti penghilangan stimulus yang merugikan (tidak menyenangkan). Perbedaan mendasar penguatan positif dan penguatan negatif yaitu, dalam penguatan positif, ada sesuatu yang ditambahkan atau diperoleh; sedangkan dalam penguatan negatif, ada sesuatu yang dikurangi atau dihilangkan. Penguatan negatif meningkatkan kemungkinan terjadinya suatu perilaku, sedangkan hukuman menurunkan kemungkinan terjadinya perilaku. Berikut contoh penguatan positif, penguatan negatif, dan hukuman.

Tabel 2. Contoh Penguatan Positif, Penguatan Negatif, dan Hukuman

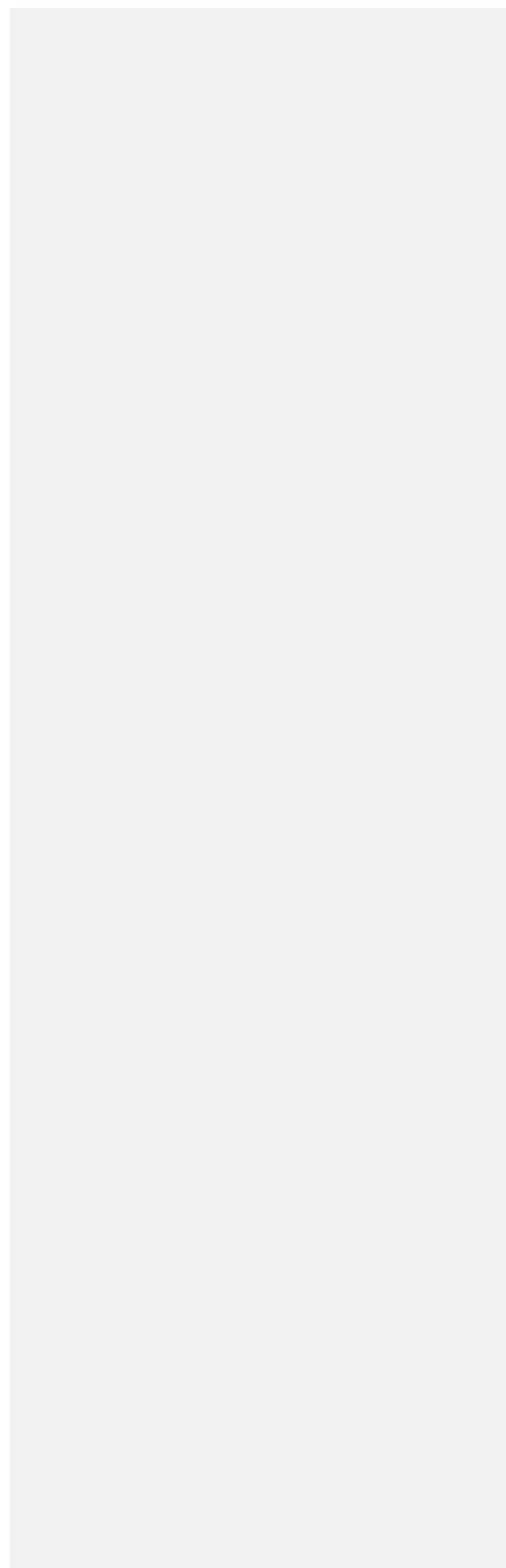
	Perilaku	Konsekuensi	Perilaku ke Depan
<b>Penguatan Positif</b>	Anak mengajukan pertanyaan yang bagus.	Guru memuji anak.	Anak mengajukan lebih banyak pertanyaan.
<b>Penguatan Negatif</b>	Anak menyerahkan tugas tepat waktu.	Guru berhenti menegur anak.	Anak makin sering menyerahkan tugas tepat waktu.



## Panggung Sutapa

<b>Hukuman</b>	Anak membuat gaduh kelas.	Guru menegur anak secara langsung.	Anak berhenti membuat gaduh.
----------------	---------------------------	------------------------------------	------------------------------

*Sumber: John W. Santrock (2010: 274).*



Berdasarkan pengertian di atas, penguatan positif dan penguatan negatif dapat diberikan kepada peserta didik untuk meningkatkan perilaku yang diinginkan. Penguatan positif dan penguatan negatif adalah setiap umpan balik dari pendidik kepada peserta didik untuk merespons perilaku peserta didik, apakah perlu ditingkatkan atau dihilangkan.

### C. KOMPONEN PENGUATAN

Teknik pemberian penguatan dalam pembelajaran dapat dilakukan secara verbal dan nonverbal.

#### 1. Penguatan Verbal

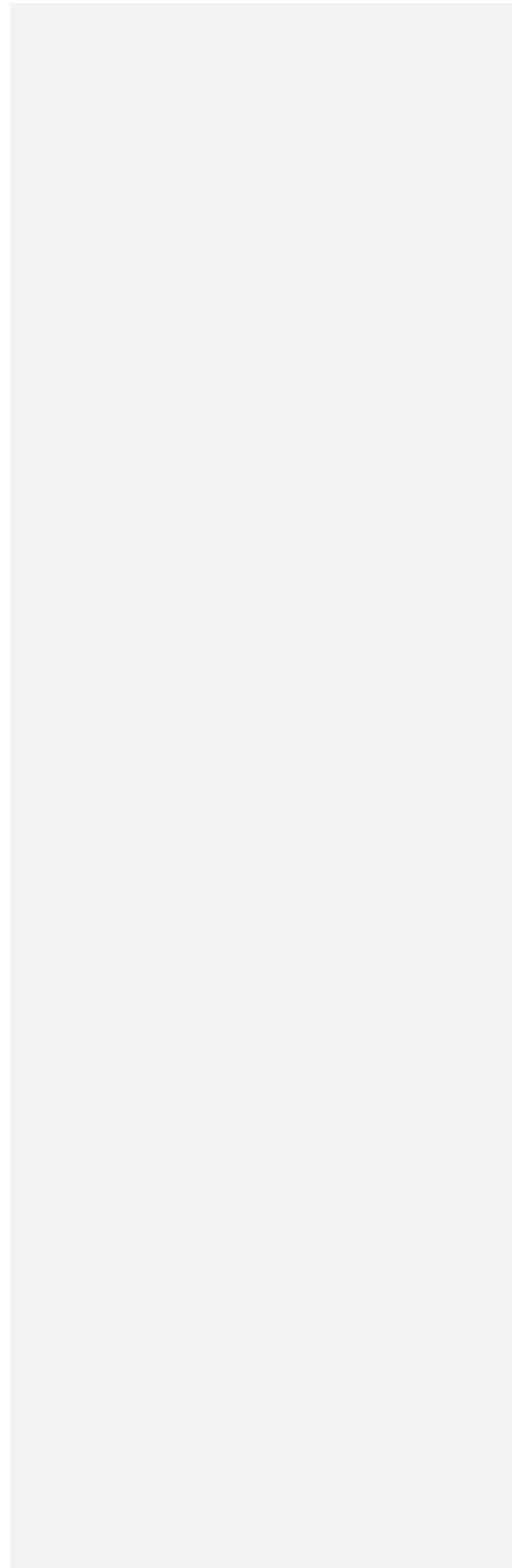
Penguatan verbal adalah pujian dan dorongan yang diberikan pendidik untuk merespons tingkah laku peserta didik. Penguatan verbal merupakan komentar pendidik, berupa kata-kata, pujian, dukungan, dan pengakuan untuk meningkatkan tingkah laku dan kinerja anak. Ucapan tersebut dapat berupa kata-kata atau kalimat. Kata-kata, seperti “bagus”, “betul”, dan tepat kalimat, seperti “anak yang baik”, “pekerjaanmu bagus sekali”. Penguatan verbal merupakan kata-kata dan kalimat yang diucapkan pendidik kepada peserta didik sebagai upaya memberikan umpan balik terhadap perilaku peserta didik. Penguatan verbal adalah segala bentuk yang pendidik ucapkan, baik berupa pujian, persetujuan, dan nasihat untuk mendorong perilaku positif dan belajar peserta didik selama kegiatan pemberian tugas. Unsur-unsur memuji agar pujian yang diberikan kepada peserta didik efektif dapat dilihat dari sisi berikut ini.

a. Waktu. Puji anak sesegera mungkin, selama atau



---

setelah peserta didik melakukan tindakan.





- b. Mata. Lakukan kontak dengan peserta didik. Pastikan anak mendengar ucapan pendidik.
- c. Tubuh. Berlutut atau membungkuk agar tinggi pendidik sama dengan peserta didik. Hal ini membuat peserta didik nyaman dan merasakan dukungan.
- d. Wajah. Tersenyum terhadap perilaku baik yang ditunjukkan peserta didik.
- e. Nada suara. Nada suara harus mengekspresikan perasaan senang yang dirasakan terhadap tindakan yang dilakukan.
- f. Kata-kata. Kata-kata yang digunakan harus singkat, jelas, dan positif. Sebutkan perilaku positif yang dilakukan peserta didik dan ucapkan dengan tulus.
- g. Buat pujian berarti. Berikan perhatian positif yang paling disukai peserta didik: verbal atau nonverbal, pelan atau keras, di depan orang lain atau dibisikkan ke telinga peserta didik, dan buat pujian tersebut berarti.

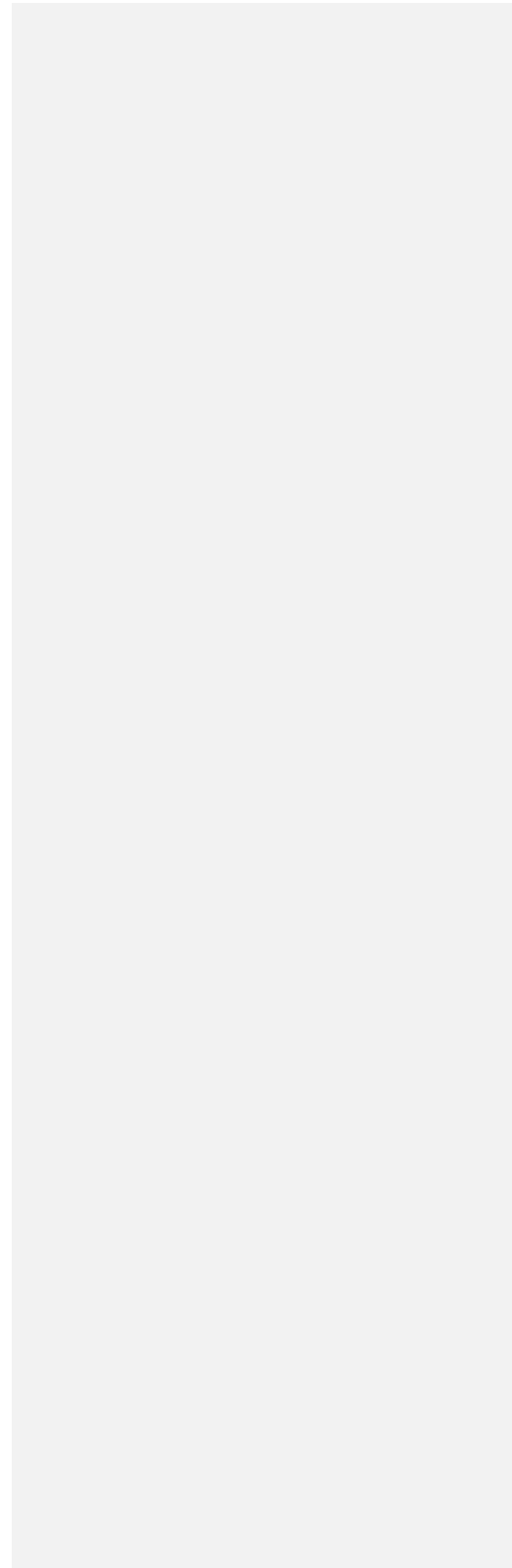
## 2. Penguatan Nonverbal

Penguatan nonverbal adalah penguatan yang dinyatakan dengan bahasa tubuh (*body language*). Penguatan nonverbal atau penguatan fisik adalah perhatian yang dilakukan secara fisik berupa elusan di kepala, acungan jempol, atau sekadar terangkatnya alis mata karena ekspresi kagum sebagai umpan balik positif terhadap perilaku baik yang dilakukan peserta didik. Penguatan nonverbal sebagai gerak isyarat merupakan modifikasi tingkah laku pendidik terhadap



tingkah laku peserta didik yang bertujuan untuk memberikan umpan balik. Berikut adalah bentuk-bentuk penguatan nonverbal tersebut.

- a. Penguatan gerak isyarat, seperti anggukan kepala, gelengan kepala, senyuman, acungan jempol, wajah







cerah, sorot mata yang hangat bersahabat atau tajam memandang.

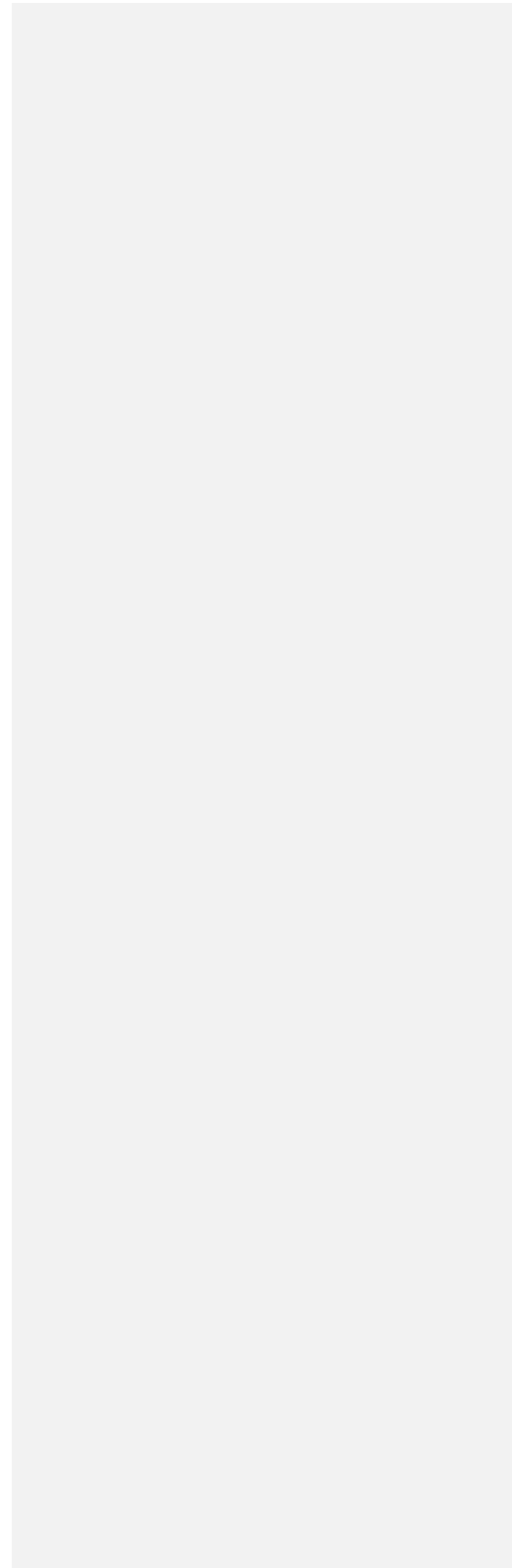
- b. Penguatan pendekatan, pendidik mendekati peserta didik untuk **menyatakan** perhatian dan kesenangannya terhadap kegiatan, tingkah laku, atau penampilan anak.
- c. Penguatan dengan sentuhan (*contact*), pendidik dapat **menyatakan** persetujuan dan penghargaan terhadap usaha dan penampilan peserta didik dengan cara menepuk pundak peserta didik atau berjabat tangan. Penggunaannya harus mempertimbangkan usia, jenis kelamin, dan latar belakang kebudayaan setempat.
- d. Penguatan dengan kegiatan yang menyenangkan, dapat berupa guru memberikan tugas atau kegiatan yang disenangi.
- e. Penguatan simbol atau benda, dengan menggunakan berbagai simbol, seperti bintang plastik, lencana, atau pun komentar tertulis pada buku anak.
- f. Jika anak memberikan jawaban hanya sebagian yang benar, guru hendaknya tidak langsung menyalahkan anak. Dalam hal ini, guru dapat menggunakan penguatan tak penuh.

Komponen penguatan yang termasuk dalam kelompok kategori nonverbal, yaitu:

- a. Penguatan berupa mimik dan gerakan badan (*gestural*) Penguatan berupa gerakan badan dan mimik muka, antara lain senyuman, anggukan



- kepala, acungan jempol, tepuk tangan.
- b. Penguatan dengan cara mendekati peserta didik  
Peserta didik yang didekati oleh pendidik saat menger-  
jakan tugas terkesan diperhatikan.  
Keadaan ini dapat





menghangatkan suasana dan dapat meningkatkan motivasi anak.

- c. Penguatan dengan sentuhan  
Teknik ini perlu memperhatikan latar belakang anak, jenis kelamin, umur, dan budaya setempat, misalnya menepuk pundak atau bahu anak, menjabat tangan anak, mengelus kepala anak.
- d. Penguatan dengan kegiatan menyenangkan, misalnya alternatif kegiatan yang disukai anak karena perilaku baik yang ditunjukkan anak. Sebagai contoh, anak yang rajin belajar ditunjuk sebagai pemimpin kelompok.
- e. Penguatan berupa simbol atau benda. Jenis simbol dan tanda yang diberikan disesuaikan dengan usia dan perkembangan anak.

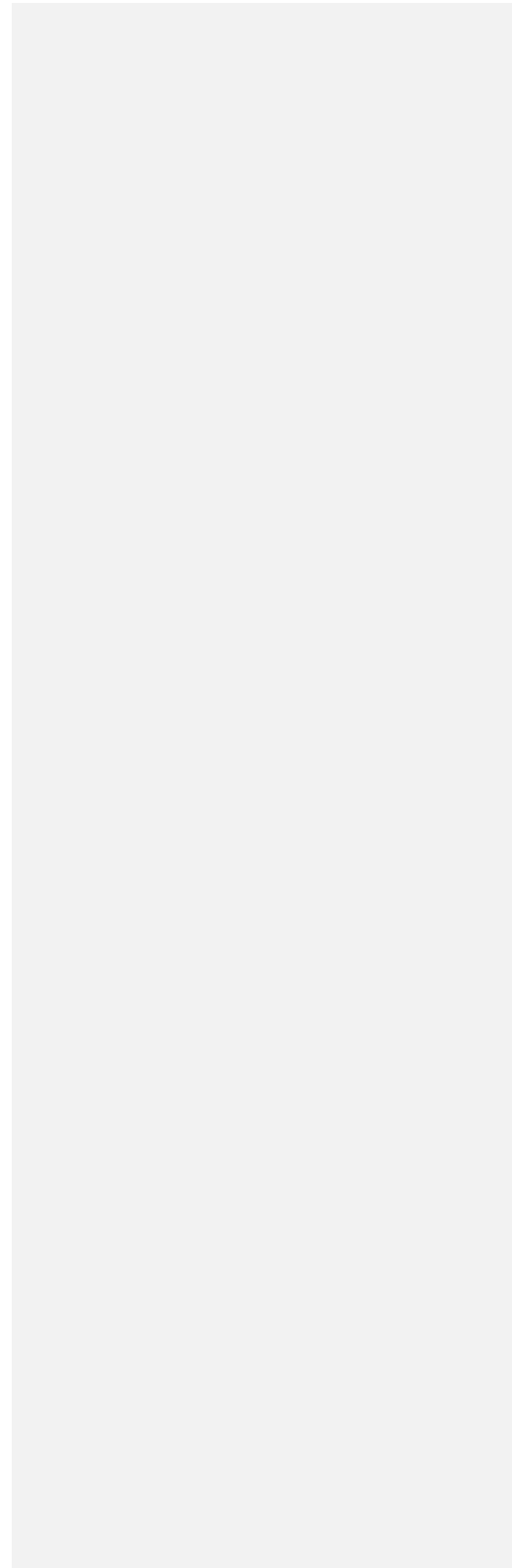
Penguatan nonverbal berupa tingkah laku pendidik yang ditunjukkan secara fisik untuk memberikan umpan balik terhadap perilaku anak. Penguatan nonverbal adalah perbuatan guru secara fisik untuk memberikan motivasi dan penguatan terhadap perilaku anak. Penguatan nonverbal jenis hadiah memuat beberapa prinsip yang harus diperhatikan berikut ini.

- a. Didasarkan pada perilaku bukan pelaku. Perilaku dapat baik/benar dan dapat salah, tetapi pelaku atau anak akan senantiasa sama.
- b. Harus ada batasnya. Hadiah digunakan hingga tahapan menumbuhkan kebiasaan saja. Apabila



anak telah mengalami pembiasaan yang cukup baik, pemberian hadiah harus dihentikan.

- c. Paling baik berupa perhatian. Perhatian verbal atau nonverbal akan lebih bermakna indah saat diterima



anak apabila orang tua/guru mampu melakukan secara benar. Hal ini murah dan mudah.

- d. Distandarkan pada proses, bukan hasil. Proses pembelajaran yang dilakukan adalah jalan untuk mencari pengalaman belajar, sedangkan hasil tidak dapat dijadikan patokan keberhasilannya karena ada banyak faktor yang memengaruhi.
- e. Dimusyawarahkan kesepakatannya dengan melibatkan anak dalam mengambil keputusan.
- f. Hadiah sesuai dengan ranking akan menyenangkan. Hadiah yang diberikan sesuai ranking atau urutan prestasi yang diperoleh akan berdampak baik. Sebaliknya, apabila tidak berhasil sangat mengecewakan.

Hadiah dapat dijadikan sebuah penguatan pada peserta didik. Pemberian hadiah dapat menumbuhkan motivasi dalam diri karena adanya benda konkret yang diterima. Pemberian hadiah pada anak usia dini (TK) tidak boleh diberikan terlalu sering karena dapat membuatnya lebih berorientasi pada hadiah dibandingkan dengan proses belajarnya.

#### **D. TUJUAN PENGUATAN**

Tujuan pemberian penguatan dapat mendorong individu untuk memperbaiki tingkah laku dan meningkatkan usaha dalam belajar. Peserta didik akan mempertahankan prestasi dan meningkatkannya ketika



pendidik memberikan penghargaan atas prestasi tersebut. Berikut adalah tujuan penguatan.

1. Meningkatkan perhatian dan membantu belajar.
2. Memberi motivasi.
3. Mengontrol atau mengubah tingkah laku yang mengganggu.
4. Meningkatkan cara belajar yang produktif.



5. Mengembangkan rasa percaya diri.
6. Mengarahkan pada cara berpikir yang divergen dan pengambilan inisiatif yang bebas.
7. Mengatur dan mengembangkan diri anak dalam proses belajar

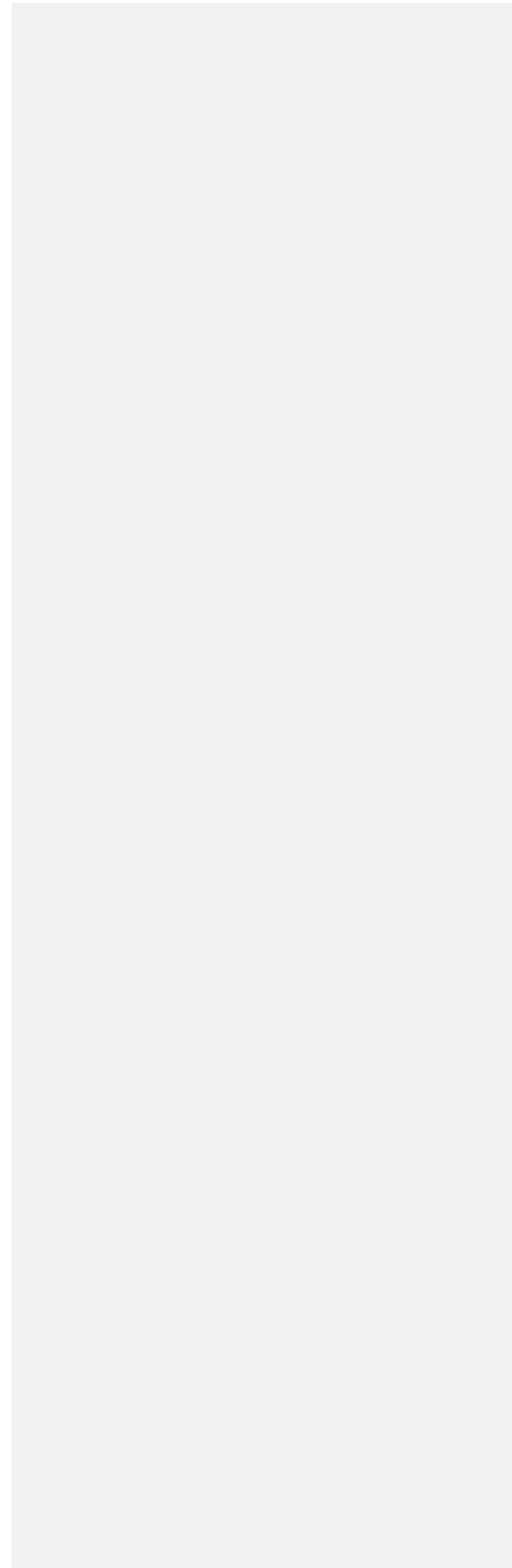
Penghargaan sebagai bagian dari penguatan memiliki tiga peranan penting dalam kegiatan belajar bagi anak agar berperilaku sesuai dengan aturan yang telah disetujui. Peranan penguatan antara lain sebagai berikut.

1. Penghargaan mempunyai nilai mendidik. Anak merasa suatu tindakan baik apabila tindakan tersebut diterima. Hukuman mengisyaratkan bahwa perilaku yang ditunjukkan adalah buruk, sedangkan penghargaan mengisyaratkan perilaku itu baik. Seperti halnya hukuman, penghargaan diberikan secara bervariasi intensitasnya agar sesuai dengan usaha anak untuk berperilaku menurut standar yang disetujui secara sosial. Selain itu, nilai edukatif penghargaan ini meningkat.
2. Penghargaan berfungsi sebagai motivasi untuk mengulangi perilaku yang disetujui secara sosial. Anak bereaksi secara positif terhadap persetujuan yang dinyatakan dengan penghargaan sehingga pada masa mendatang, anak akan berusaha untuk berperilaku dengan cara lebih baik.
3. Penghargaan berfungsi untuk memperkuat perilaku yang disetujui secara sosial dan tiadanya penghargaan melemahkan keinginan untuk mengulang perilaku ini.

Apabila peserta didik harus belajar untuk berperilaku dengan cara yang disetujui secara sosial,



peserta didik harus merasa bahwa perbuatan yang dilakukan cukup menguntungkan baginya. Penghargaan digunakan untuk membentuk asosiasi yang menyenangkan dengan perilaku yang diinginkan. Secara







garis besar, tujuan pemberian penguatan adalah meningkatkan perhatian dalam belajar, meningkatkan motivasi belajar, memelihara iklim kelas yang kondusif, meningkatkan perilaku positif, mengontrol perilaku negatif, dan meningkatkan rasa percaya diri.

## **E. PRINSIP-PRINSIP PENGUATAN**

Ada empat prinsip dasar yang harus diperhatikan oleh pendidik dalam memberi penguatan, dengan harapan pemberian penguatan dapat dilakukan secara tepat.

### **1. Hangat dan Antusias**

Kehangatan dan keantusiasan pendidik merupakan hal yang tampak dari bentuk interaksi antara pendidik dan peserta didik. Hal ini akan berpengaruh terhadap perkembangan dan tingkah laku yang nantinya berdampak pada hasil belajar.

### **2. Hindari Penggunaan Penguatan Negatif**

Pemberian penguatan negatif pada anak efektif untuk dapat mengubah motivasi, penampilan, dan tingkah laku anak. Akan tetapi, metode tersebut memiliki dampak yang kompleks sehingga sebaiknya dihindari. Banyak akibat yang tidak dikehendaki muncul, seperti anak menjadi frustrasi, menjadi pemberani, dan hukuman dianggap sebagai kebanggaan.

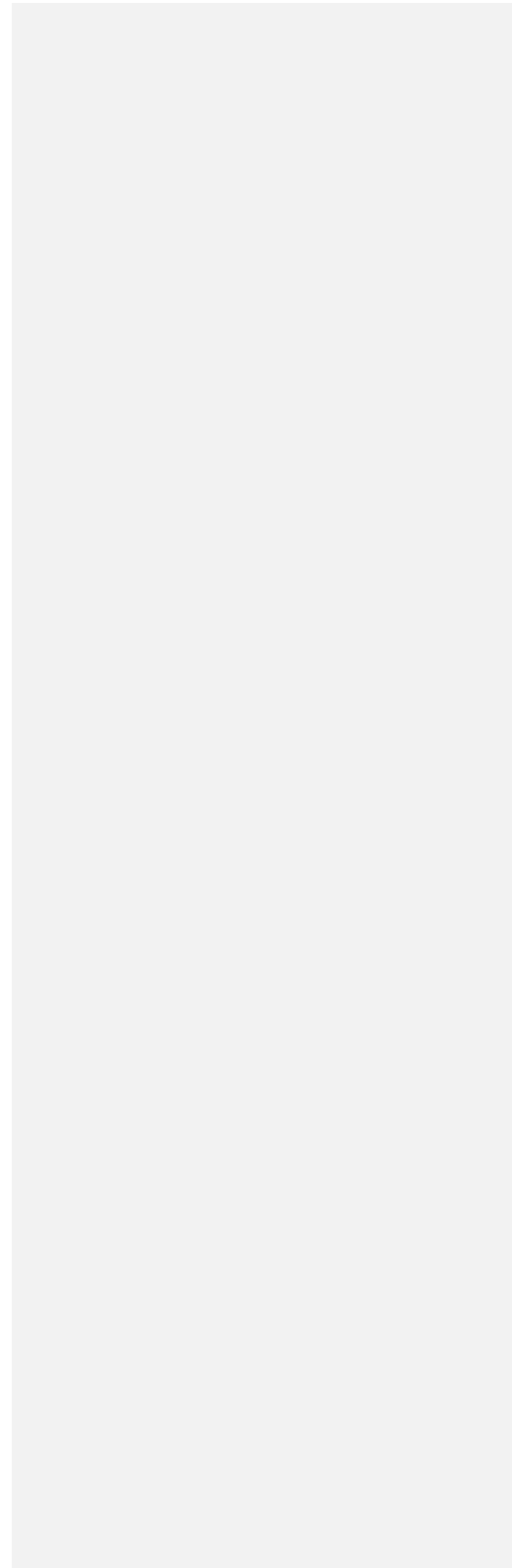
### **3. Penggunaan Bervariasi**

Penggunaan penguatan yang bervariasi membuat anak menjadi lebih bersemangat dan tidak jenuh.

### **4. Bermakna**



Penguatan diberikan sesuai dengan tingkah laku dan penampilan sehingga peserta didik mengerti dan yakin bahwa peserta didik berhak untuk mendapatkan penguatan.





## **F. CARA PENGGUNAAN PENGUATAN**

Beberapa cara pemberian penguatan yang harus diperhatikan pendidik, yaitu:

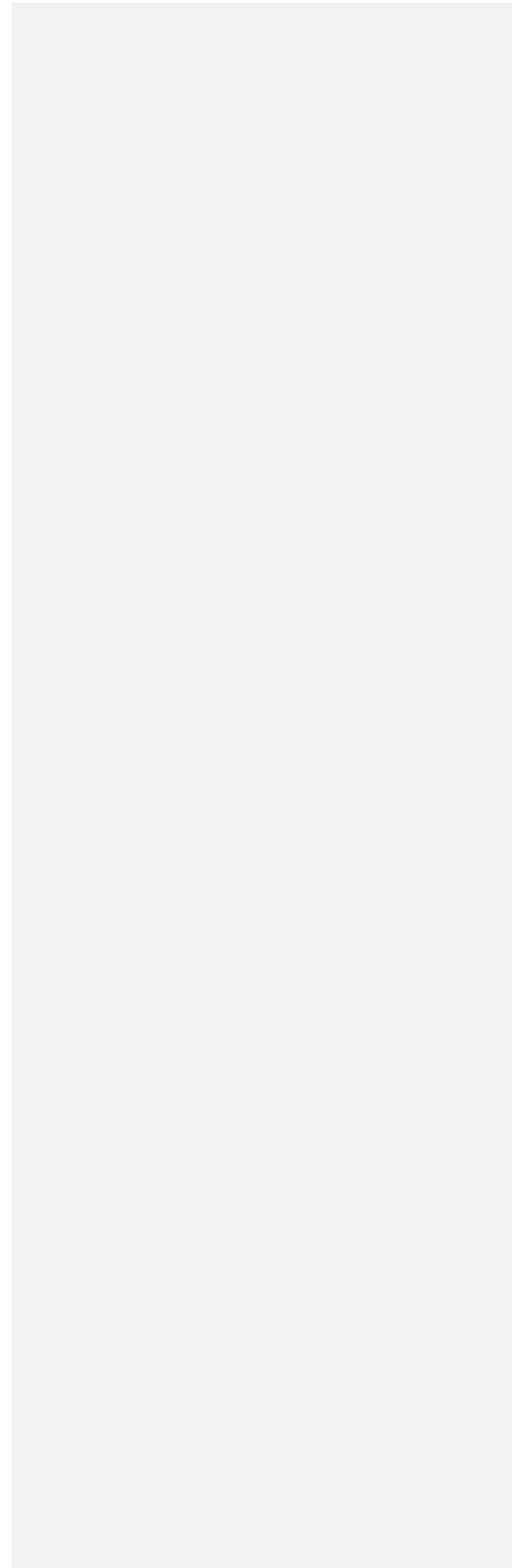
1. Penguatan pada Pribadi Tertentu  
Penguatan harus jelas diberikan kepada peserta didik tertentu. Pandangan guru tegas ditujukan kepada peserta didik yang akan diberi penguatan dan dapat dilakukan dengan menyebut nama peserta didik.
2. Penguatan kepada Kelompok  
Penguatan dapat diberikan pada sekelompok peserta didik yang melakukan kegiatan dengan baik atau berperilaku sesuai dengan yang diinginkan.
3. Penguatan yang Tidak Penuh  
Prinsip dalam penguatan tidak penuh adalah pengakuan pendidik terhadap jawaban peserta didik yang sebagian jawabannya salah.
4. Variasi Penguatan  
Pendidik dapat memberikan penguatan secara variatif dan tidak monoton dengan hanya menggunakan satu jenis penguatan. Hal tersebut untuk menghindari kebosanan.

## **G. PENERAPAN PENGUATAN**

Semua aspek pada pemberian penguatan dapat berpengaruh pada seluruh kelompok usia peserta didik, baik yang belum dewasa maupun yang telah dewasa. Ada keyakinan dalam memberikan penguatan



bahwa anak akan menghargai respons yang diberikan. Hadiah atau umpan balik sebaiknya dijadikan pendidik sebagai metode perantara untuk menuju proses menumbuhkan motivasi intrinsik dalam diri peserta didik.





Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan guru dalam menerapkan hadiah dan hukuman sebagai berikut.

1. Hadiah dan hukuman yang diberikan harus proporsional karena kebutuhan perhatian tiap peserta didik berbeda- beda.
2. Kesiapan peserta didik menerima hadiah dan hukuman, perbedaan karakter tiap peserta didik, ada yang mudah diatur atau sulit diatur.
3. Maksimalkan penguatan positif dan minimalkan penguatan negatif.
4. Jangan menunggu sampai peserta didik berperilaku negatif untuk memberikan perhatian pada peserta didik.

Hadiah dapat diberikan apabila peserta didik telah memahami makna dari hadiah. Sedangkan hukuman diberikan kepada peserta didik apabila tidak dapat dinasihati.



# VARIABILITAS KEMAMPUAN MOTORIK

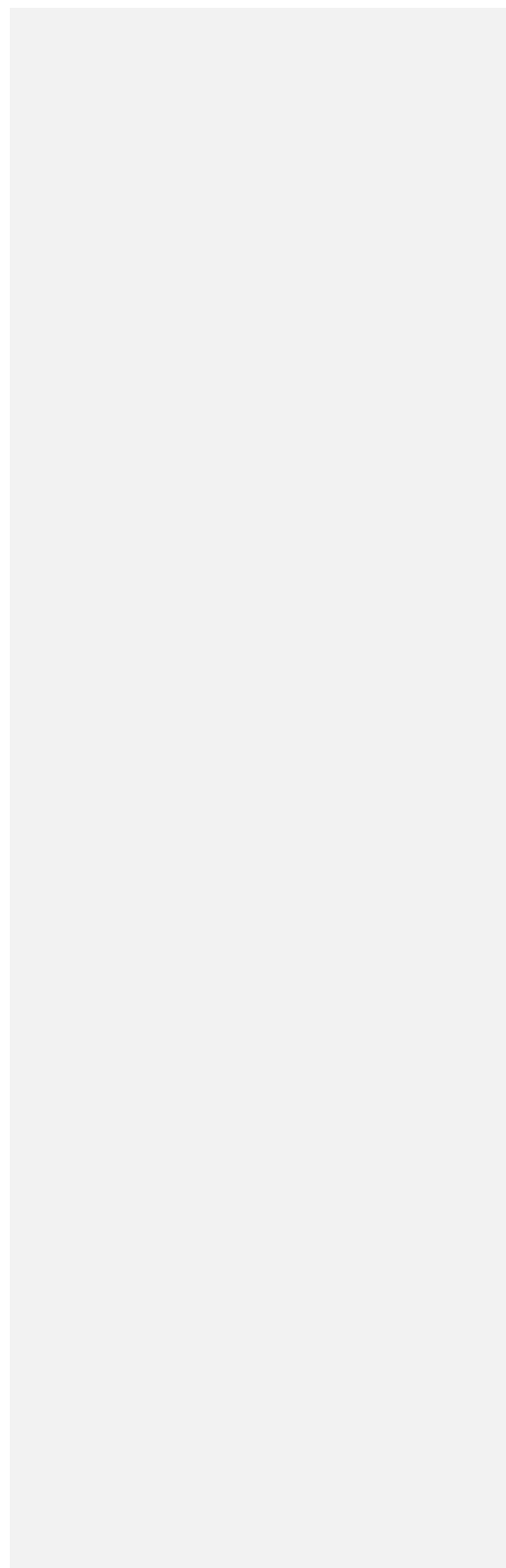
Variabilitas atau unsur-unsur keterampilan motorik orang pada dasarnya berbeda-beda, tergantung banyaknya gerakan yang dikuasai.

## A. VARIABILITAS LATIHAN GERAK ANAK

Unsur-unsur kemampuan motorik antara lain sebagai berikut.

1. Kekuatan, adalah kemampuan sekelompok otot untuk menimbulkan tenaga sewaktu kontraksi. Kekuatan otot harus dimiliki anak sejak dini. Apabila anak tidak memiliki kekuatan otot, anak tidak dapat melakukan aktivitas bermain yang menggunakan fisik.
2. Kelincahan, adalah kemampuan mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak dari titik satu ke titik lain.
3. Koordinasi, adalah kemampuan mempersatukan, menggabungkan, atau memisahkan dalam satu tugas yang kompleks.
4. Kecepatan, adalah kemampuan melakukan gerak

secepat- cepatnya dalam satuan waktu tertentu.





5. Keseimbangan, adalah kemampuan mempertahankan tu- buh dalam berbagai posisi.

## **B. PERKEMBANGAN PERSEPTUAL MOTORIK**

Perkembangan motorik berkaitan dengan gerak yang diper- oleh dari persepsi motorik. Banyak pekerjaan pada perkem- bangan perseptual motorik difokuskan pada masa bayi dan balita. Masa ini adalah saat persepsi visual dan keterampilan motorik mengalami perubahan sangat menyolok. Banyak aktivitas yang melibatkan dimensi motorik, salah satunya yaitu perseptual motorik. Perkembangan perseptual motorik dapat diartikan sebagai kemampuan memahami atau mencari makna dari data yang diterima oleh berbagai indra. Semua informasi tentang lingkungan sampai kepada individu melalui alat-alat indra yang kemudian diteruskan melalui saraf sensorik ke bagian otak.

Perseptual motorik atau persepsi gerak berhubungan antara gerak dan persepsi. Persepsi adalah proses memperoleh kesadaran sesaat yang sedang terjadi di luar tubuh. Persepsi merupakan hasil dari kemampuan menerima informasi melalui perasaan. Informasi eksternal bukanlah persepsi jika hal itu dirasakan. Tanpa persepsi, seperti penerimaan melalui perasaan berupa sentuhan dan perhatian, melakukan gerak yang sangat sederhana pun akan menjadi sulit.

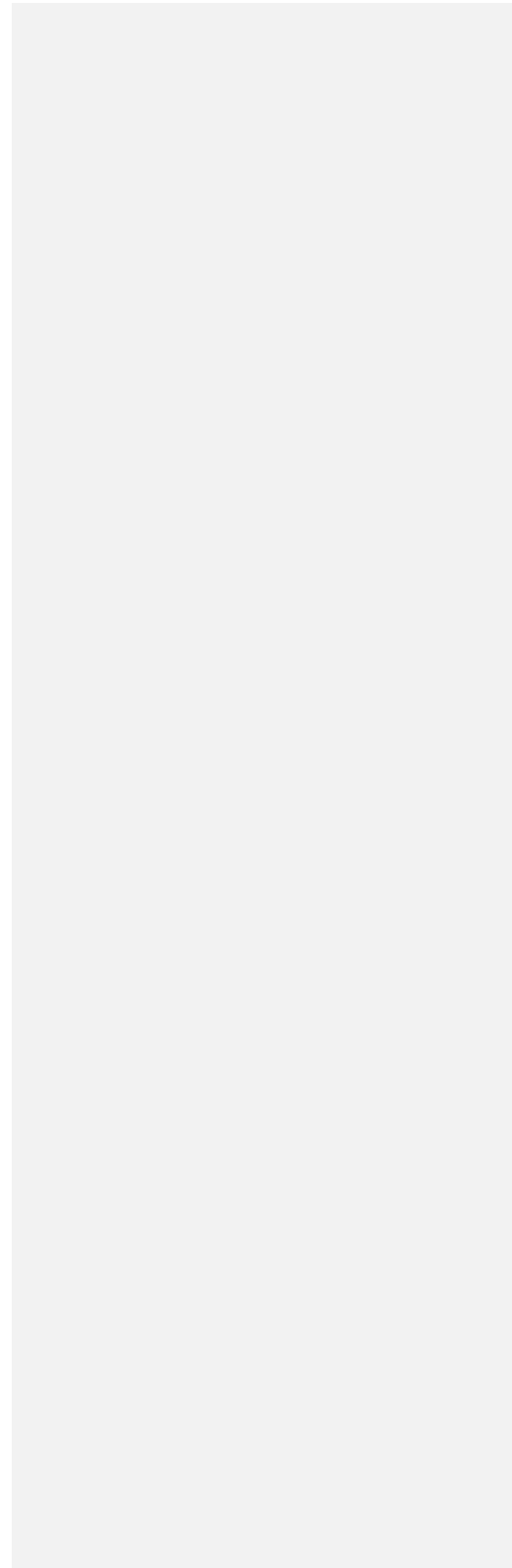
### **1. Pengertian Perseptual Motorik**

Pengertian persepsi adalah proses memahami dan menginterpretasikan informasi sensori atau kemampuan intelek untuk mencari makna dari data





yang diterima berbagai indra. Perseptual motorik atau persepsi gerak merupakan hubungan antara gerak manusia dan persepsi.





Persepsi merupakan hasil dari kemampuan menerima informasi melalui perasaan.

Konsep persepsi motorik mengacu pada aktivitas gerak dengan tujuan meningkatkan keterampilan akademik. Istilah ini mengacu pada program yang menyertakan anak-anak sebab kebanyakan perkembangan persepsi motorik terjadi sebelum anak masuk sekolah hingga tingkat sekolah dasar. Secara umum, program persepsi motorik berfungsi melengkapi atau menggantikan aktivitas akademik dengan aktivitas gerak, seperti membaca, menulis, dan memecahkan masalah. Jika aktivitas gerak dirancang secara terperinci untuk meningkatkan kemampuan gerak, hal itu mendasari program persepsi motorik.

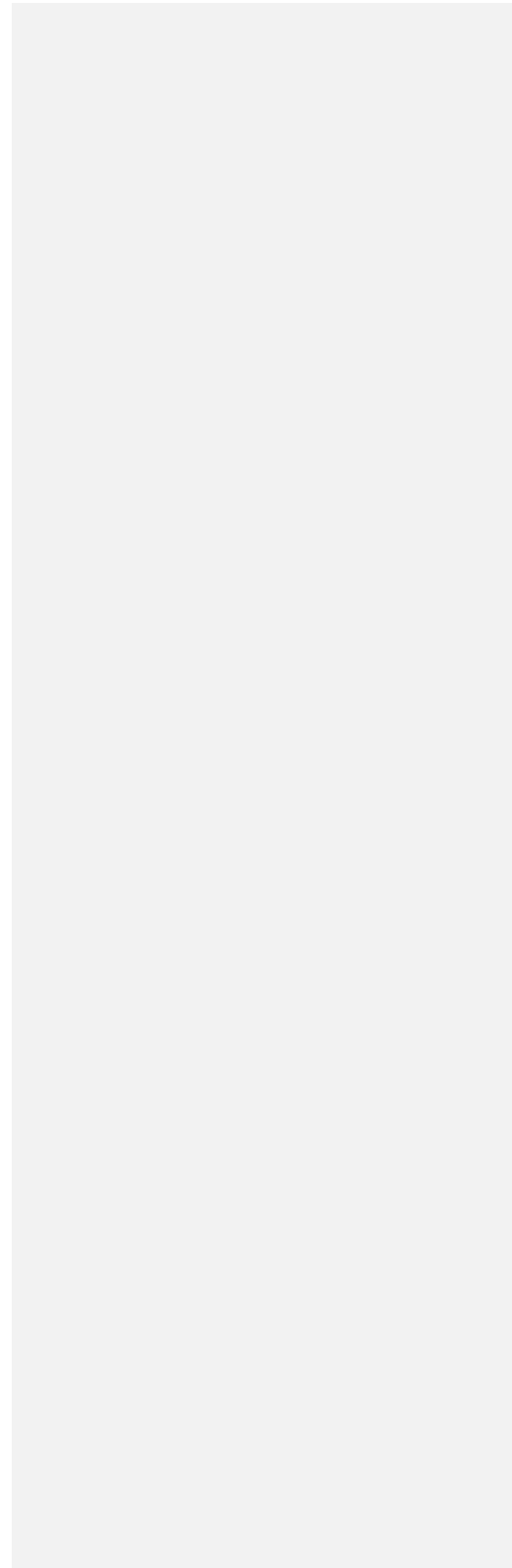
## 2. Unsur-Unsur Perseptual Motorik

Unsur-unsur perseptual motorik antara lain adalah kesadaran tubuh, kesadaran ruang, kesadaran arah, dan kesadaran tempo.

- a. Kesadaran Tubuh, merupakan kesanggupan untuk mengenali bagian-bagian tubuh dan manfaatnya bagi gerak. Kesadaran tubuh juga merupakan kemampuan memahami untuk menghasilkan berbagai gerakan dan potensi tubuh dalam melakukan gerak. Kesadaran tubuh memiliki tiga kesadaran yang terkait dengan aspek pengetahuan tubuh, aspek yang dapat dilakukan bagian tubuh dan aspek bagian tubuh itu berfungsi.
- b. Kesadaran Ruang, merupakan kemampuan menyesuaikan diri di antara orang lain dalam



suatu ruang, atau merupakan kemampuan mengetahui luas ruang atau tempat yang digunakan tubuh saat bergerak. Kesadaran ruang merupakan suatu gerakan yang berhubungan dengan konsep yang sering menekankan pada persepsi



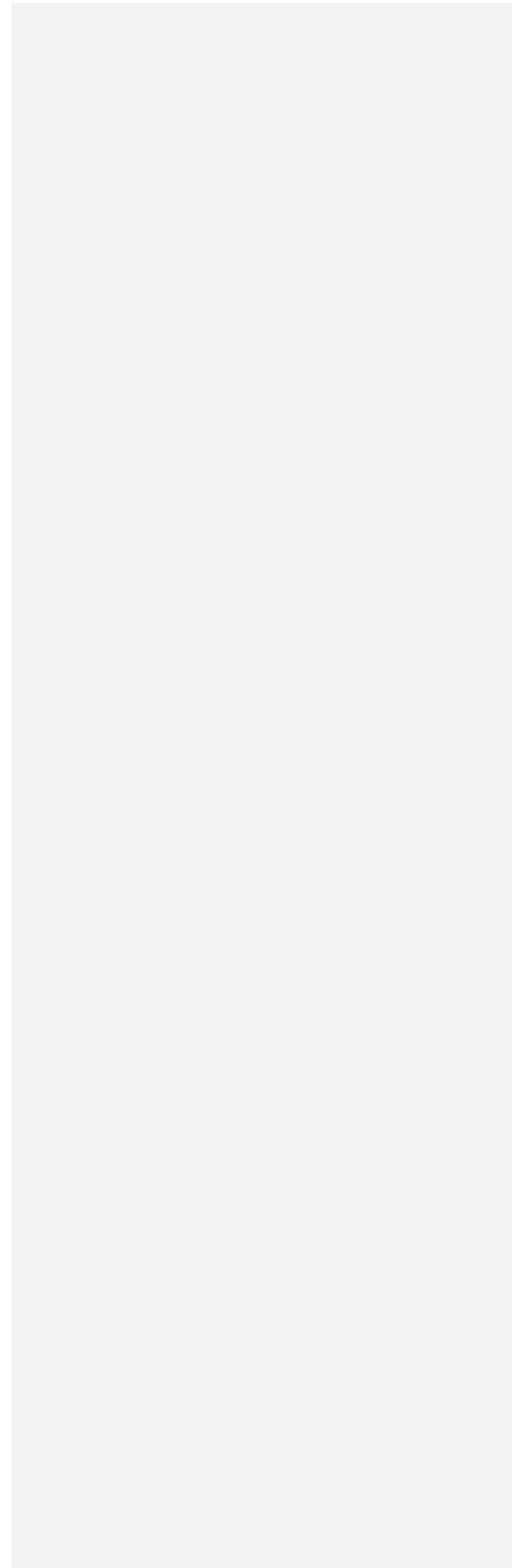


motorik program. Kesadaran ruang adalah suatu pemahaman mengenai ruang eksternal dan merupakan kemampuan memfungsikan motorik melalui ruang.

- c. Kesadaran Arah, merupakan pemahaman tubuh yang berkenaan dengan arah dan tempat. Pengertian lain tentang kesadaran arah adalah memahami dan meng- aplikasikan konsep, seperti ke atas dan ke bawah, ke depan dan ke belakang, ke kiri dan ke kanan. Kesadaran arah terdiri atas dua komponen pemahaman, yaitu:
  - 1) pemahaman internal untuk dapat menggerakkan tubuh ke samping kanan dan samping kiri (*laterality*). *Laterality* merupakan pemahaman mengenai berbagai konsep arah; 2) *directionality* yang merupakan proyeksi eksternal dari *laterality*, yaitu aplikasi dari informasi tersebut. Komponen ini merupakan pemahaman yang memberikan dimensi ruang.
- d. Kesadaran Tempo, memungkinkan koordinasi gerakan antara mata dan anggota tubuh menjadi efisien. Ke- sadaran tempo melibatkan pemahaman yang ber- hubungan dengan waktu. Kesadaran tempo merupakan suatu kemampuan memprediksi waktu kedatangan. Bentuk spesifik dari kesadaran tempo dikenal sebagai antisipasi. Istilah koordinasi mata dan tangan atau mata dan kaki merupakan ungkapan dari kesadaran tempo. Pengembangan kesadaran tempo berkenaan



dengan proses belajar untuk menyelaraskan gerak dalam sebuah tata urutan yang tepat. Lari berirama, menari, atau melakukan gerakan lainnya yang berirama sangat dibutuhkan untuk mengembangkan kesadaran tempo.





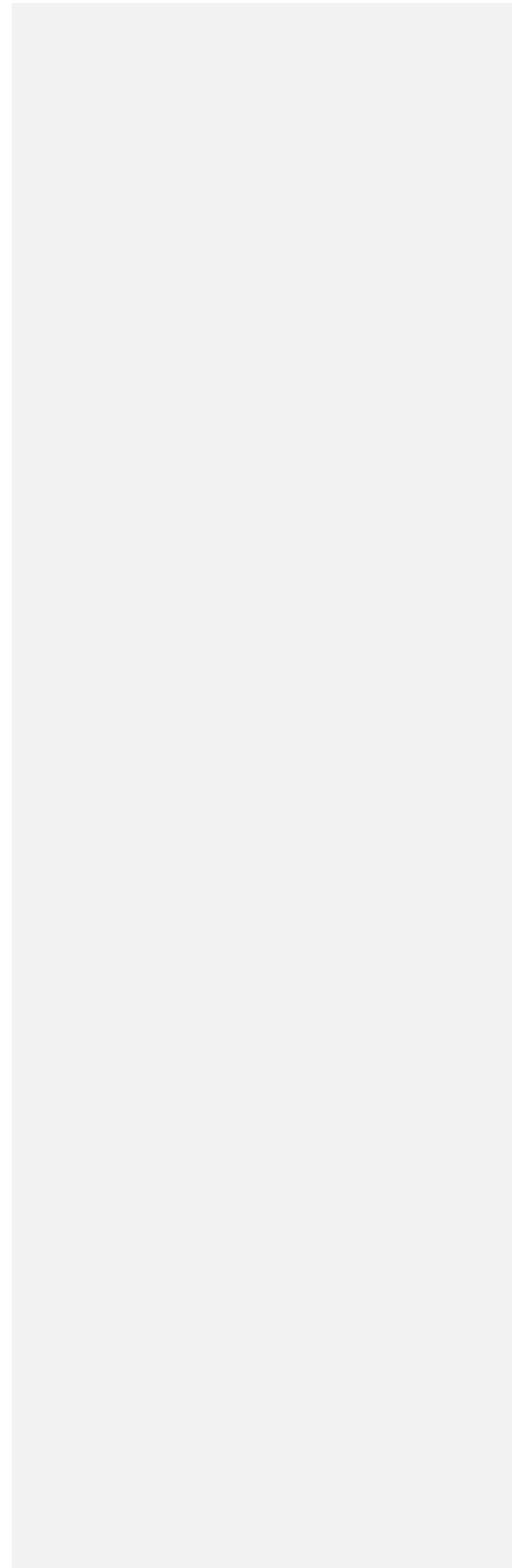
### 3. Jenis-Jenis Persepsi

Ada berbagai jenis persepsi sebagai berikut.

- a. Persepsi Visual, merupakan kemampuan memahami atau menginterpretasikan segala sesuatu yang dilihat. Hal ini berhubungan dengan ketajaman visual yang statis dan ketajaman visual dinamis. Ketajaman visual statis adalah kecakapan melihat secara terperinci suatu objek yang sedang diam, sedangkan ketajaman visual dinamis adalah kecakapan melihat objek secara terperinci pada saat salah satu objek atau pengamat sedang bergerak. Persepsi visual mencakup beberapa kemampuan untuk memahami dan membedakan berbagai warna yang dilihat.
  - 1) Persepsi ruangan berbicara tentang posisi berbagai objek dalam ruang.
  - 2) Diskriminasi visual adalah kemampuan membedakan suatu objek dari objek lain.
  - 3) *Visual closure* adalah kemampuan mengingat dan mengidentifikasi suatu objek, meskipun objek tersebut tidak diperlihatkan secara keseluruhan.
  - 4) Mengenal objek (*object recognition*) adalah kemampuan mengenal sifat berbagai objek pada saat melihat atau memandang.
- b. Persepsi Auditif, merupakan kemampuan memahami dan menginterpretasikan segala sesuatu yang didengar. Kecakapan ini berimplikasi terhadap belajar dan penampilan



motorik. Kecakapan untuk melokalisasi sumber atau arah suara dapat memberi kontribusi pada persepsi ruang. Persepsi auditif mencakup beberapa kemampuan berikut.





- 1) Kesadaran fonologis, yaitu kesadaran bahwa bahasa dapat dipecah ke dalam kata, suku kata, dan fonem.
  - 2) Diskriminasi auditif, yaitu kemampuan mengingat perbedaan antara bunyi-bunyi fonem.
  - 3) Ingatan auditif, yaitu kemampuan menyimpan dan mengingat sesuatu yang didengar.
  - 4) Urutan auditif, yaitu kemampuan mengingat urutan hal-hal yang disampaikan secara lisan.
  - 5) Perpaduan auditif, yaitu kemampuan memadukan elemen-elemen fonem tunggal atau berbagai fonem menjadi suatu kata yang utuh.
- c. Persepsi Kinestetik, merupakan pemahaman posisi dan gerakan bagian tubuh. Persepsi kinestetik juga merupakan perasaan kompleks yang ditimbulkan oleh rangsangan pada otot, saraf, dan persendian. Persepsi kinestetik menunjukkan kemampuan memahami posisi dan gerakan bagian tubuh. Kinestetik atau *kinesthesia* merupakan kata dari bahasa Yunani yang berarti bergerak. Kinestetik tidak dapat mengoreksi kesalahan dalam gerakan-gerakan cepat karena gerakan telah selesai sebelum informasi kinestetik diproses. Oleh karena itu, kecakapan kinestetik perlu diperhatikan karena apabila seseorang telah meningkat keahliannya, maka perasaan tentang gerakan akan disimpan dalam memori. Persepsi kinestetik mencakup beberapa ke-





mampuan, yaitu:

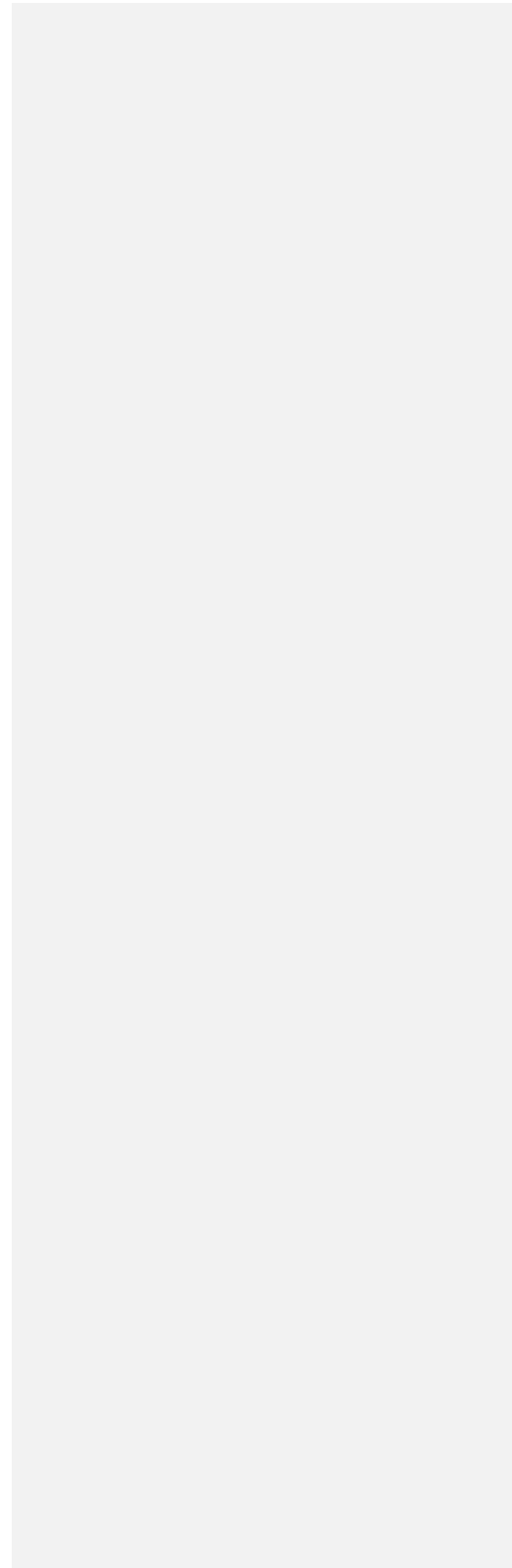
- 1) perbedaan letak anggota badan, kanan-kiri, atas- bawah, depan-belakang;
- 2) perbedaan bentuk tubuh, besar-kecil, panjang- pendek;



- 3) pembedaan gerak tubuh, kiri-kanan, maju-mundur, putar;
  - 4) kesadaran tubuh, menyadari gerakan pada dua sisi tubuh, satu sisi tubuh, keseimbangan;
  - 5) hubungan tubuh dengan lingkungan sekitar, arah dan kesadaran badan berkaitan dengan lingkungan ruang sekitar.
- d. Persepsi Taktil, merupakan kemampuan mengenal berbagai objek melalui perabaan. Persepsi taktil ber- hubungan dengan kepekaan kulit terhadap sentuhan, tekanan, suhu, dan nyeri. Persepsi taktil diaktifkan oleh stimulus mekanis atau termal. Persepsi taktil berkaitan dengan beberapa kemampuan, yaitu:
- 1) pembedaan permukaan kasar-halus, keras-lembek;
  - 2) menelusuri bentuk-bentuk geometri;
  - 3) menelusuri bentuk huruf dan angka.
- Kelainan persepsi taktil antara lain adalah:
- 1) kesulitan mengenal berat benda yang dipegang, disebut baragnosia;
  - 2) kesulitan mengenal bentuk benda dengan perabaan tanpa melihat, disebut asteregnosia;
  - 3) kesulitan untuk melokalisasi tempat.
- e. Persepsi Koordinasi, merupakan kemampuan yang mencakup dua atau lebih persepsi pola-pola gerakan. Persepsi koordinasi terdiri atas:
- 1) koordinasi mata dan tangan: berkaitan dengan kemampuan memilih suatu objek



dan mengoor- dinasikannya. Aktivitas koordinasi mata dan tangan merupakan kombinasi dari pengamatan yang tepat dan jeli serta pengaturan fungsi gerak yang sesuai;





- 2) koordinasi mata dan kaki: berkaitan dengan kemampuan melakukan suatu gerakan berdasarkan penglihatan dan gerak anggota badan bagian bawah.
- f. Proses Perseptul Motorik, merupakan bagian perkembangan anak yang berkaitan dengan perubahan dalam perilaku gerak. Perubahan ini menghadirkan peningkatan dalam sensori dan proses membawanya kembali ke dalam saraf yang menjadi dasar terjadinya perilaku gerak. Misalnya, ketika usia anak-anak, anak-anak sering mengubah dan meningkatkan kemampuannya dengan menggunakan proses persepsi motorik. Proses alur perkembangan persepsi motorik, antara lain:
- 1) otak menerima informasi melalui saraf perifer;
  - 2) informasi diproses di otak dengan mengintegrasikannya dengan gerakan yang ada sebelumnya;
  - 3) membuat keputusan, informasi dipancarkan ke otak untuk menghasilkan gerak yang diinginkan;
  - 4) melakukan gerakan, menyimpan informasi gerak yang relevan untuk diintegrasikan dengan informasi gerak yang akan datang.



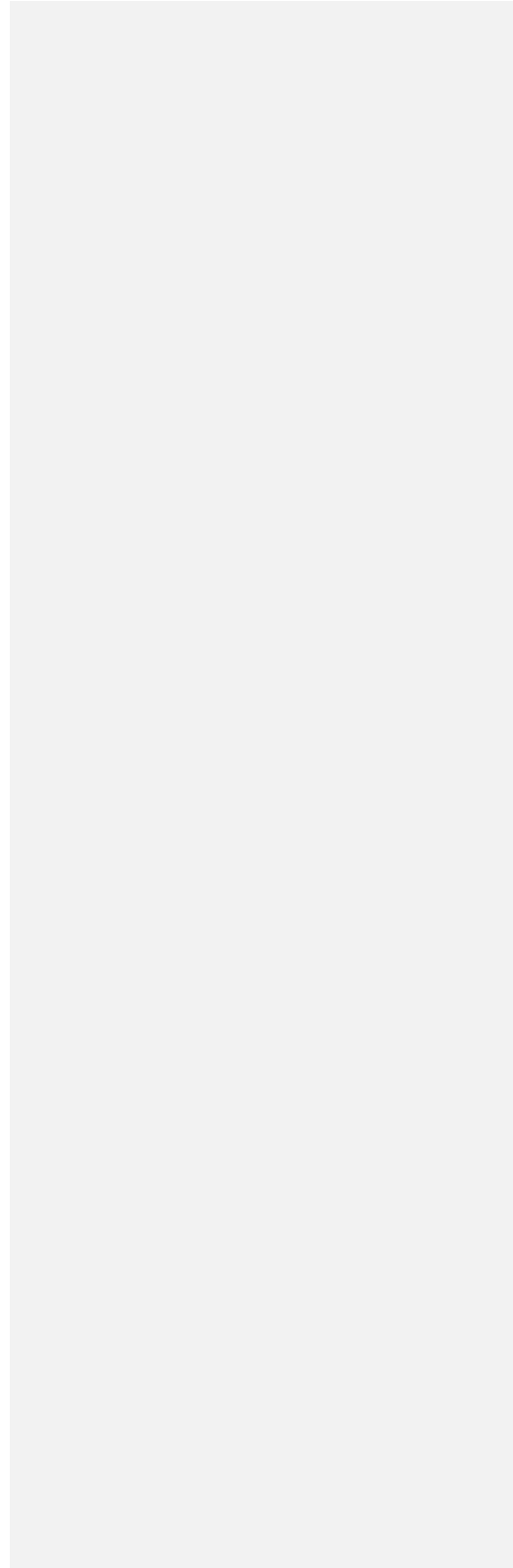
## BELAJAR GERAK MEMPERHATIKAN PERBEDAAN INDIVIDU

**B**erkembangnya kemampuan motorik ditentukan oleh dua faktor, yaitu faktor pertumbuhan dan faktor perkembangan. Perkembangan manusia akan mulai mengenal lingkungannya yang membutuhkan alat komunikasi (bahasa), membutuhkan teman, keamanan, dan seterusnya. Seiring perkembangan manusia, makin banyak kebutuhan nonfisik atau psikologis yang dibutuhkan.

Kemampuan motorik merupakan perkembangan unsur kematangan saraf dan otot dalam pengendalian gerak tubuh. Keterampilan anak tidak akan berkembang tanpa adanya kematangan kontrol motorik. Kontrol motorik tidak akan optimal tanpa kebugaran jasmani. Kebugaran jasmani tidak akan tercapai tanpa adanya aktivitas fisik. Aspek-aspek yang perlu mendapatkan simulasi dan perlu dikembangkan pada anak adalah kecerdasan majemuk yang salah satunya adalah fisik motorik.

Kemampuan motorik adalah kualitas umum yang perlu

ditingkatkan melalui latihan-latihan. Kemampuan motorik merupakan faktor fisik yang dapat dikembangkan melalui



belajar gerak. Menurut Kirkendall (1980), kemampuan gerak adalah suatu kemampuan seseorang menampilkan keterampilan gerak yang lebih luas, sementara kemampuan motorik merupakan suatu kemampuan umum yang berkaitan dengan penampilan. Dengan demikian, kemampuan motorik adalah kemampuan yang diperoleh dari keterampilan gerak umum, yang menjadi dasar untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan keterampilan gerak. Seseorang yang memiliki tingkat kemampuan motorik tinggi dapat diartikan bahwa orang tersebut memiliki potensi atau kemampuan untuk melakukan keterampilan gerak yang lebih baik dibandingkan orang yang memiliki kemampuan motorik rendah.

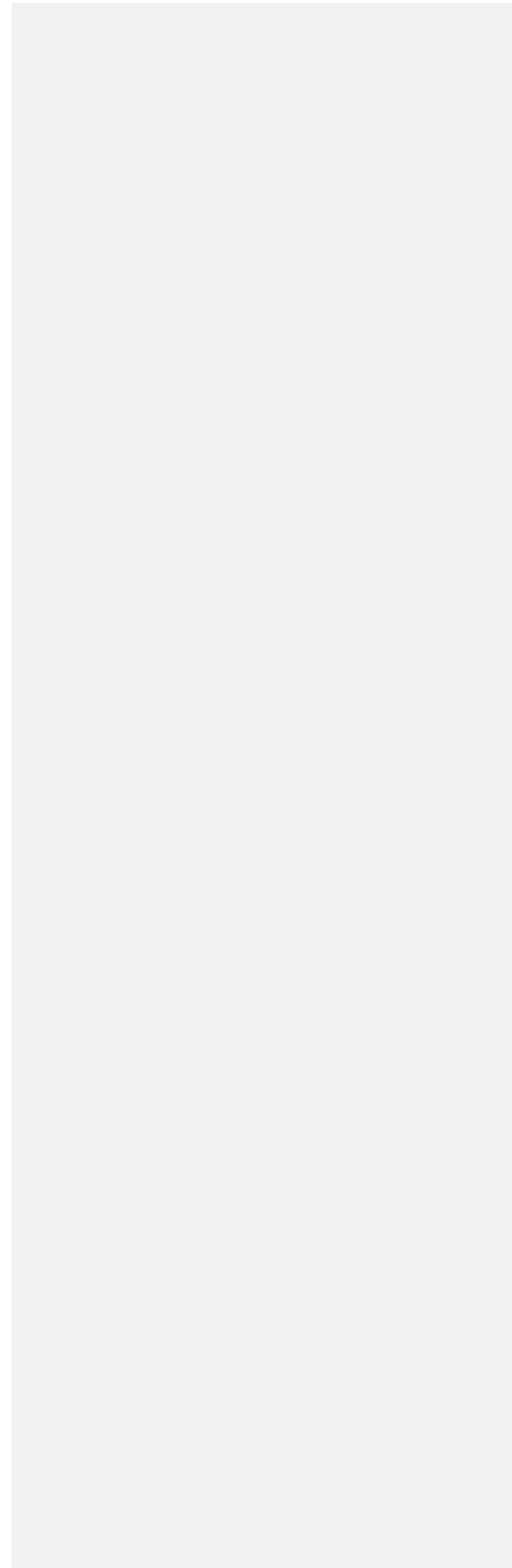
Peserta didik memiliki perbedaan individu dan kemampuan masing-masing dalam kegiatan belajar mengajar. Secara khusus pada penilaian perkembangan motorik anak melalui penyediaan pengalaman belajar, seperti dalam kegiatan bermain, berolahraga, serta aktivitas fisik lain yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan motorik, keterampilan berpikir, emosional, sosial, dan moral.

## A. BELAJAR GERAK PADA ANAK USIA DINI

Secara umum, kemampuan motorik merupakan segala sesuatu yang berhubungan dengan gerakan-gerakan tubuh. Kemampuan motorik terbagi menjadi dua macam, yaitu keterampilan motorik kasar (*gross motor skills*) dan keterampilan motorik halus (*fine motor skills*). Motorik kasar adalah gerakan yang dilakukan



dengan melibatkan sebagian besar bagian tubuh. Gerakan motorik kasar memerlukan cukup tenaga dan dilakukan oleh otot. Contoh gerakan motorik kasar adalah







gerakan menendang, melempar, berjalan, berlari, melompat, dan sebagainya.

Sementara motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot yang terkoordinasi. Gerakan motorik halus tidak terlalu membutuhkan tenaga, tetapi membutuhkan konsentrasi, ketelitian, dan koordinasi yang lebih cermat. Contoh gerakan motorik halus adalah gerakan menangkap bola, mengambil sebuah benda dengan menggunakan ibu jari dan jari telunjuk, memegang sendok, memegang pensil, melipat, menulis, menggambar, memegang gunting, menggunting, menjahit, dan sebagainya.

Perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Dalam proses perkembangan anak, motorik kasar berkembang terlebih dahulu dibandingkan motorik halus. Hal ini dibuktikan dengan kenyataan bahwa anak sudah dapat menggunakan otot-otot

kakinya untuk berjalan sebelum mampu mengontrol tangan dan jari-jarinya untuk menulis, menggambar, dan menggunting. Keterampilan motorik kasar diawali dengan bermain yang merupakan gerakan kasar.

Pada usia tiga tahun, sesuai dengan tahap perkembangan, anak pada umumnya telah menguasai sebagian besar keterampilan motorik kasar. Sementara keterampilan motorik halus baru mulai berkembang, yang diawali dengan kegiatan amat sederhana, seperti memegang pensil, memegang



sendok, dan mengaduk. Keterampilan motorik halus lebih lama pencapaiannya daripada keterampilan motorik kasar karena keterampilan motorik halus membutuhkan kemampuan mengoordinasikan otot-otot.

Istilah gerak (motorik) merujuk pada faktor biologis dan mekanis yang memengaruhi gerakan (*movement*) dan berpengaruh pada perubahan aktual yang terjadi pada bagian



tubuh yang dapat diamati. Dengan demikian, gerak (motorik) merupakan kemampuan yang bersifat lahiriah yang dimiliki seseorang untuk mengubah beragam posisi tubuh.

Perubahan yang terjadi pada anak, ketika bertambah tinggi, sistem sarafnya makin bertambah kompleks.

Pertumbuhan tulang dan otot pada intinya mengacu pada perkembangan fisik. Perkembangan fisik memiliki arti penting bahwa anak telah mencapai sejumlah kemampuan dalam mengontrol diri sendiri.

Pencapaian kemampuan motorik kasar dan motorik halus pada anak usia dini merupakan tujuan dari pengembangan fisik anak. Gallauhe dan Ozmun (1998)

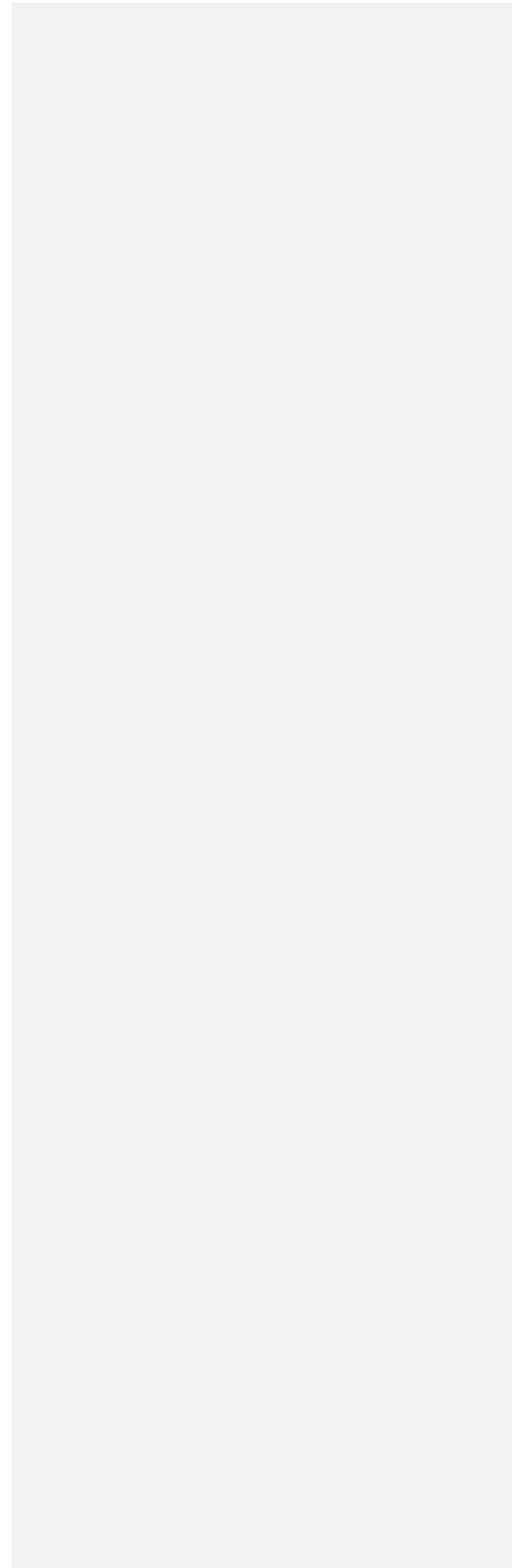
mengatakan bahwa perkembangan motorik merupakan perubahan perilaku motorik yang terjadi terus-menerus sepanjang siklus kehidupan manusia.

Perilaku motorik (*motor behavior*) dapat diartikan sebagai perubahan pada pembelajaran dan perkembangan motorik dalam mewujudkan faktor pembelajaran dan proses kematangan yang berhubungan dengan performansi motorik. Penelitian tentang perilaku motorik akan berfokus pada kajian tentang pembelajaran motorik, kontrol motorik, dan perkembangan motorik. Proses perkembangan motorik mengikuti suatu pola umum yang terdiri atas tiga arah utama, yaitu:

1. perkembangan dari otot tubuh;
2. pertumbuhan dari kepala ke jari kaki, disebut perkembangan *cephalocaudal*;
3. perkembangan dari sumbu tubuh menuju luar, disebut perkembangan *proximodistal*.



Perkembangan motorik kasar penggunaannya meliputi perkembangan di leher, batang tubuh, lengan, dan tungkai. Sementara perkembangan motorik halus meliputi otot jari, tangan, pergelangan tangan. Hal ini dapat dilihat pada kon- disi bayi mampu berjalan terlebih dahulu, sebelum dapat





menjumpt benda-benda berukuran kecil. *Cephalocaudal* berasal dari bahasa Latin, merupakan pola perkembangan *from head to tail*. Pada pola perkembangan *cephalocaudal*, perkembangan struktur dan fungsi tubuh berawal dari kepala, kemudian menuju badan dan akhirnya menyebar menuju kaki.

Adapun pola perkembangan *proximodistal* bermula dari dekat ke jauh (*near to far*). Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan bergerak dari yang dekat mengarah ke luar sumbu pusat tubuh dan menyebar ke ujung-ujungnya. Hal ini dapat diamati pada seorang bayi yang mampu membalikkan badan sebelum tangannya siap menopang berat tubuhnya. Proses tersebut terjadi karena otot-otot yang berada di pusat tubuh berkembang lebih awal, sehingga membalikkan tubuh akan dapat dilakukan bayi sebelum mampu duduk. Perkembangan motorik merupakan cara tubuh meningkatkan kemampuan sehingga performanya menjadi lebih kompleks.

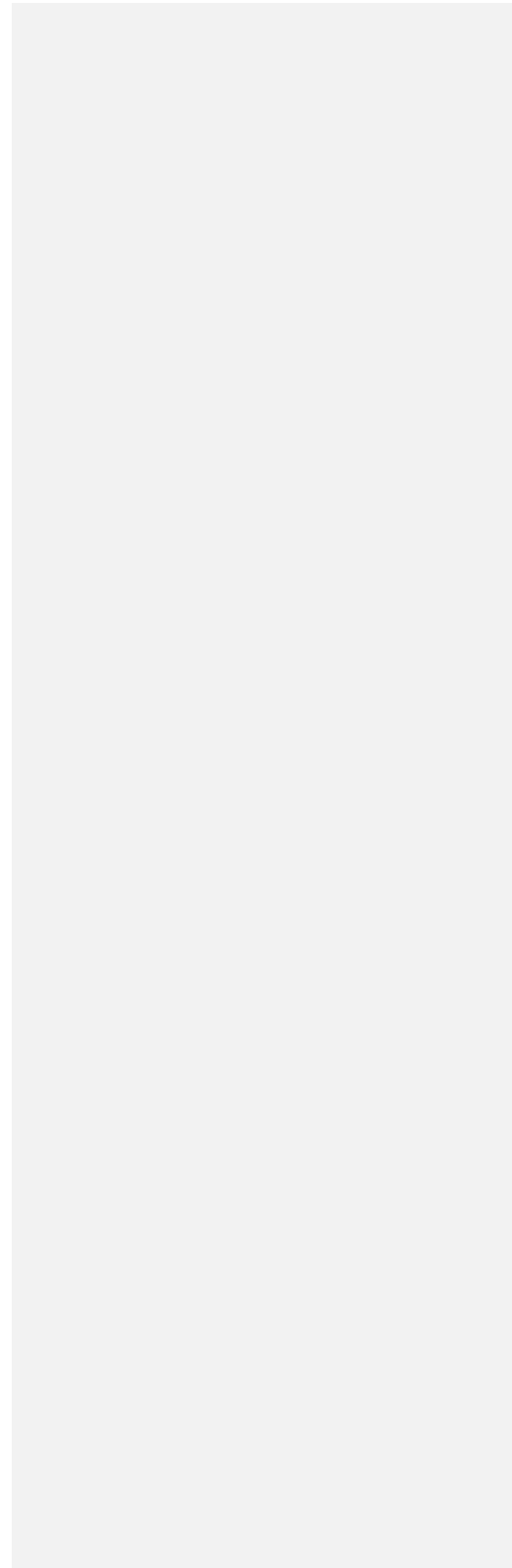
## **B. PERBEDAAN INDIVIDU**

Individu berasal dari bahasa latin "*individuum*", artinya "yang tidak terbagi". Individu merupakan sebutan yang dapat dipakai untuk menyatakan suatu kesatuan paling kecil dan terbatas. Setiap orang, baik seorang anak atau dewasa, yang berada dalam suatu kelompok atau seorang diri disebut individu. Individu menunjukkan kedudukan seseorang sebagai orang perorangan atau perseorangan. Sifat individual adalah sifat yang berkaitan dengan orang perseorangan, berkaitan dengan perbedaan



individual perseorangan. Ciri dan sifat orang berbeda satu sama lain. Perbedaan ini disebut perbedaan individu atau perbedaan individual.

Seorang pendidik selalu menghadapi peserta didik yang berbeda satu sama lain. Peserta didik yang berada di dalam



sebuah kelas tidak terdapat seorang pun yang sama. Apabila dalam satu kelas ada 20 peserta didik, maka ada 20 warna dalam kelas tersebut. Dua orang dilihatnya hampir sama atau mirip, tetapi pada kenyataannya jika diamati benar-benar, antara keduanya tentu terdapat perbedaan. Perbedaan yang segera dapat dikenal oleh seorang pendidik tentang peserta didiknya adalah perbedaan fisiknya, seperti tinggi badan, bentuk badan, warna kulit, bentuk muka, dan sebagainya. Ciri lain yang segera dapat dikenal adalah tingkah laku masing-masing, lincah, banyak gerak, ataupun pendiam. Apabila ditelusuri secara cermat, peserta didik satu dengan yang lain tentu memiliki sifat psikis yang berbeda-beda.

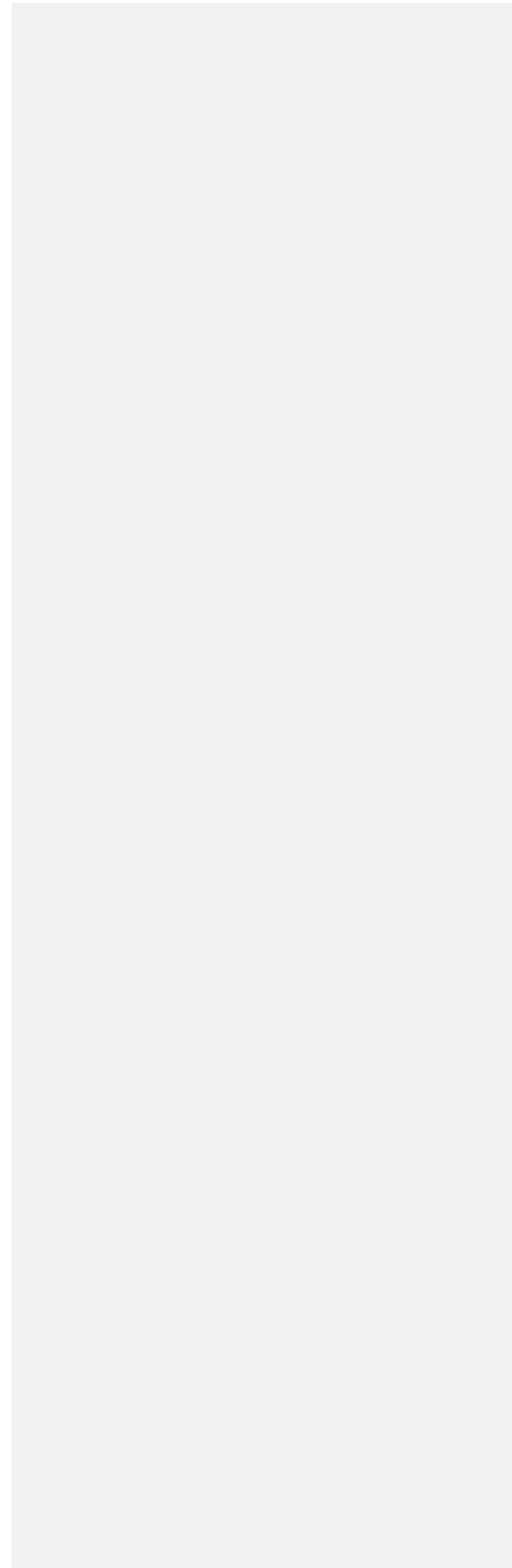
### 1. Kemampuan (Abilitas)

Kemampuan berasal dari kata dasar mampu yang berarti kuasa (bisa, sanggup, melakukan sesuatu, dapat, berada, kaya, mempunyai harta berlebihan). Pengertian mengenai kemampuan adalah kesanggupan, dapat melakukan sesuatu, memecahkan masalah. Ditinjau dari segi bahasa Indonesia, kemampuan merupakan kesanggupan seseorang untuk berinteraksi.

Kemampuan individu dapat dibagi ke dalam dua bagian, yaitu kemampuan nyata (*actual ability*) dan kemampuan potensial (*potential ability*). Kemampuan nyata (*actual ability*) yaitu kemampuan yang diperoleh melalui belajar (*achievement* atau prestasi), yang dapat segera didemonstrasikan dan diuji sekarang. Sebagai contoh, setelah selesai mengikuti proses pembelajaran (kegiatan tatap muka), pada akhir



pelajaran peserta didik diuji oleh guru tentang materi yang disampaikan (tes formatif). Ketika peserta didik mampu menjawab dengan baik tentang pertanyaan guru, kemampuan tersebut merupakan







kecakapan nyata (*achievement*). Kecakapan potensial (*potential ability*) merupakan aspek kecakapan yang masih terkandung dalam diri individu dan diperoleh dari faktor keturunan (*herediter*). Kemampuan potensial dapat dibagi ke dalam dua bagian, yaitu kemampuan dasar umum (kecerdasan atau *intelligence*) dan kemampuan dasar khusus (bakat atau *aptitudes*).

Istilah abilitas memang silih berganti pemakaiannya dengan istilah kapabilitas (*capability*) dan bakat (*aptitude*). Abilitas biasanya dianggap sebagai karakteristik yang relatif stabil atau permanen, ditentukan oleh faktor keturunan, berkembang secara otomatis dalam proses pertumbuhan dan kematangan, serta tidak mudah diubah melalui latihan atau pengalaman. Sebaliknya, keterampilan (*skill*) mudah diubah atau dipengaruhi melalui latihan atau pengalaman. Abilitas menentukan baik buruknya suatu keterampilan motorik dapat dilakukan. Sebagai contoh, abilitas berupa reaksi cepat, sebagai pendukung utama keberhasilan seseorang untuk menampilkan keterampilan yang baik, seperti dalam *start* lari cepat, renang, atau bereaksi dalam mengemudikan kendaraan (Schmidt dalam Rusli Lutan, 1988).

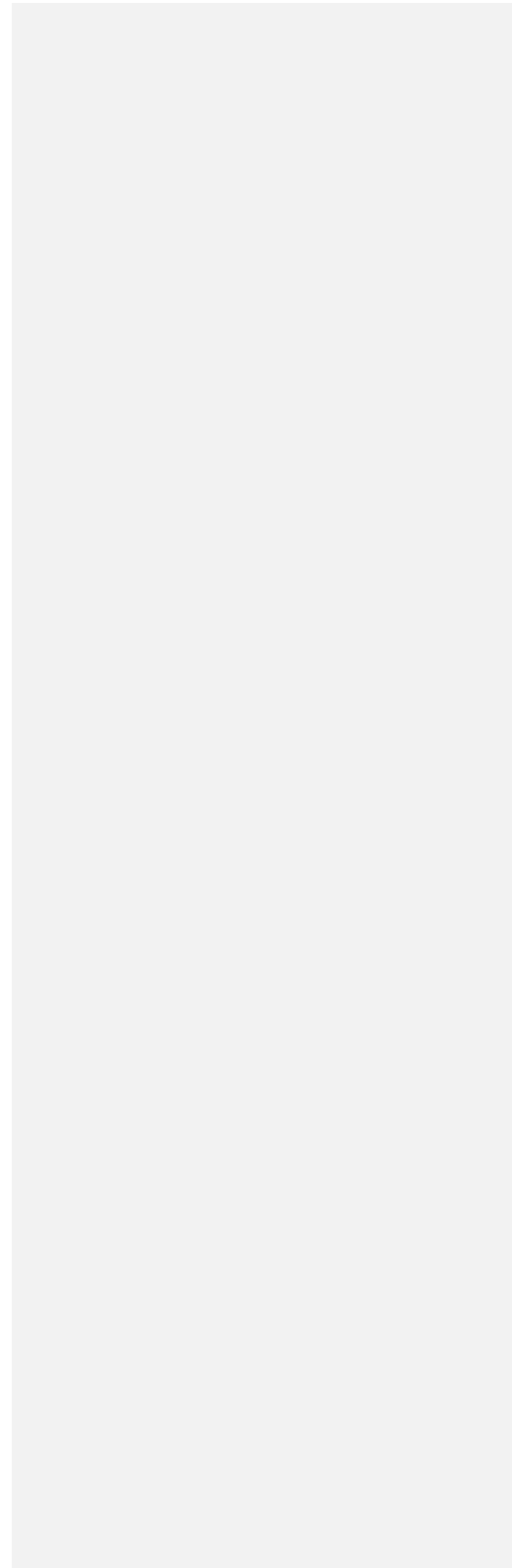
## 2. Kemampuan Motorik Umum

Kemampuan motorik lebih tepat disebut sebagai kapasitas seseorang yang berkaitan dengan pelaksanaan dan peragaan suatu keterampilan yang relatif melekat setelah masa kanak-kanak. Ada yang berpendapat bahwa semua keterampilan motorik berlandaskan pada abilitas tunggal yang



---

mencakup semuanya. Ada orang yang mampu melakukan keterampilan apa saja sehingga disebut serba bisa atau atlet *allround*.





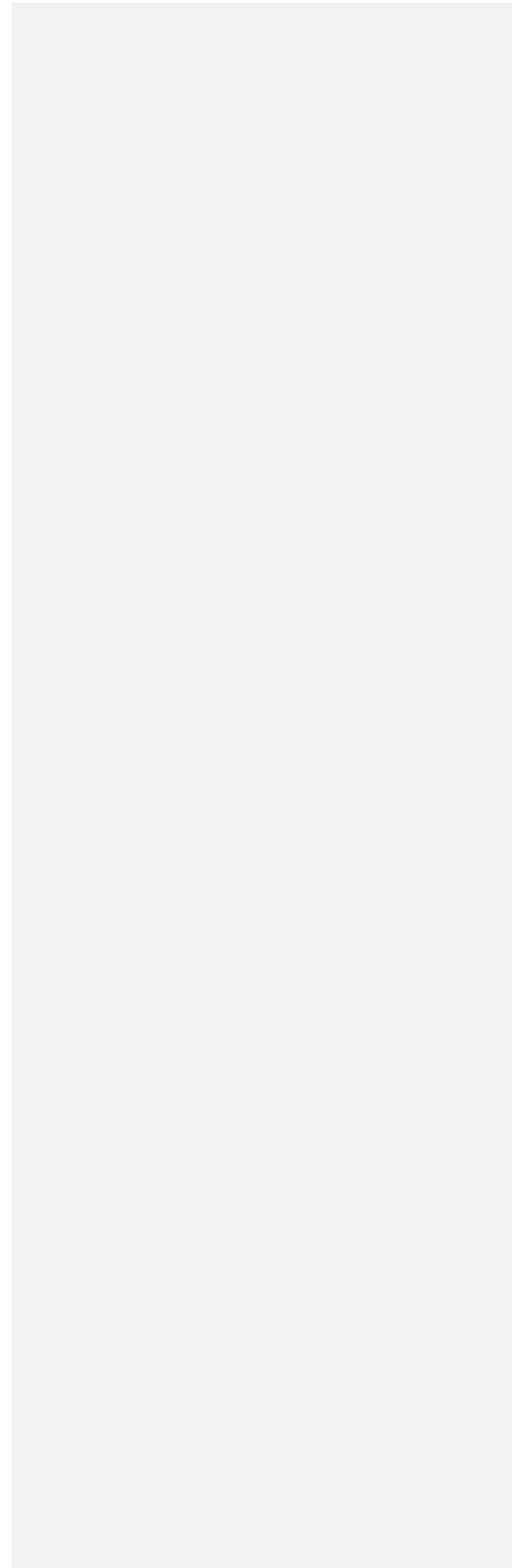
Fleishman (Schmidt, 1991) menyatakan bahwa abilitas menjadi landasan bagi berbagai aspek perilaku motorik sebagai berikut.

- a. *Reaction Time*. Abilitas ini mendukung tugas dalam satu kesatuan antara stimulus dan satu respons. Subjek harus bereaksi secepat mungkin setelah stimulus disampaikan dalam situasi waktu reaksi.
- b. *Response Orientation*. Abilitas ini mendukung tugas gerak yang membutuhkan kecepatan orientasi penentuan alternatif pola gerak yang akan dibuat. Ini juga berkaitan dengan memilih gerakan yang tepat dalam situasi waktu reaksi.
- c. *Speed of Movement*. Abilitas menggerakkan anggota tubuh dari satu tempat ke tempat lain dengan cepat, tetapi tanpa stimulus waktu reaksi untuk memperkecil waktu gerak.
- d. *Finger Dexterity*. Abilitas gerakan jari-jari untuk menangani objek yang relatif kecil.
- e. *Manual Dexterity*. Abilitas menangani objek yang besar dengan menggunakan tangan dan lengan.
- f. *Response Integration*. Abilitas ini menyokong tugas seseorang dengan memanfaatkan dan menerapkan petunjuk penting bersifat sensoris dari beberapa sumber ke dalam satu respons tunggal yang terpadu.
- g. *Physical Proficiency Abilities*. Abilitas yang berkaitan dengan aspek struktur badan/fisik.

*Motor ability* atau kemampuan gerak pada dasarnya merupakan kemampuan yang mendasari gerak yang dibawa sejak lahir, bersifat umum atau fundamental, dan berperan untuk melakukan gerak. Untuk itu, bagi



peserta didik usia dini perlu ditanamkan kemampuan gerak dasar secara benar.





Menanamkan cara melakukan gerak dasar yang benar sangat penting bagi anak usia dini karena usia dini merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan. Kesalahan dalam melakukan gerak dasar akan berdampak pada pola gerakan berikutnya sehingga akan berpengaruh pada aktivitas-aktivitas geraknya. Untuk memperbaiki membutuhkan waktu lama. Upaya meningkatkan kemampuan gerak (*motor ability*) harus melalui latihan yang baik dan benar. Kemampuan gerak tidak terlepas dari unsur-unsur kondisi fisik yang ada di dalamnya. Tampilan gerak yang dilakukan seseorang dalam kehidupan sehari-hari atau aktivitas olahraga tidak terlepas dari unsur-unsur kondisi fisiknya. Struktur kemampuan gerak terdiri atas beberapa komponen. Komponen tersebut terdiri atas keseimbangan, koordinasi gerak tubuh, kekuatan gerak yaitu kecepatan, *power*, dan kelincahan. Faktor-faktor tersebut memiliki pengaruh besar terhadap *motor performance* (penampilan motorik).

### C. VARIABEL PERBEDAAN INDIVIDUAL

Perbedaan individual, seperti jenis kelamin dan umur disebut variabel organismik. Berikut faktor-faktor yang memengaruhi perbedaan individual yang dikaitkan dengan penampilan gerak.

#### 1. Pengaruh Usia terhadap Keterampilan

Ada dua kategori sehubungan pengaruh usia terhadap penampilan keterampilan motorik. Golongan pertama menekankan perkembangan motorik berdasarkan perkembangan yang berlangsung pada seseorang. Golongan kedua mempelajari hubungan usia seseorang terhadap penampilan keterampilan motorik.



## 2. Pengaruh Jenis Kelamin terhadap Penampilan Keterampilan

Ada empat alasan utama terjadi perbedaan dalam penampilan motorik anak laki-laki dan perempuan: a) bentuk tubuh, b) struktur anatomis, c) fungsi fisiologis, dan d) faktor budaya. Berbagai studi menunjukkan kaum pria lebih unggul dalam melaksanakan tugas-tugas keterampilan motorik. Sebagai contoh, rekor-rekor Olimpiade selalu lebih unggul pria daripada wanita. Ada penelitian yang menyatakan wanita lebih terampil dalam tugas yang membutuhkan penanganan cepat, seperti memilih kartu, membuat titik, membidik ke suatu sasaran.

## 3. Inteligensi dan Penampilan Motorik

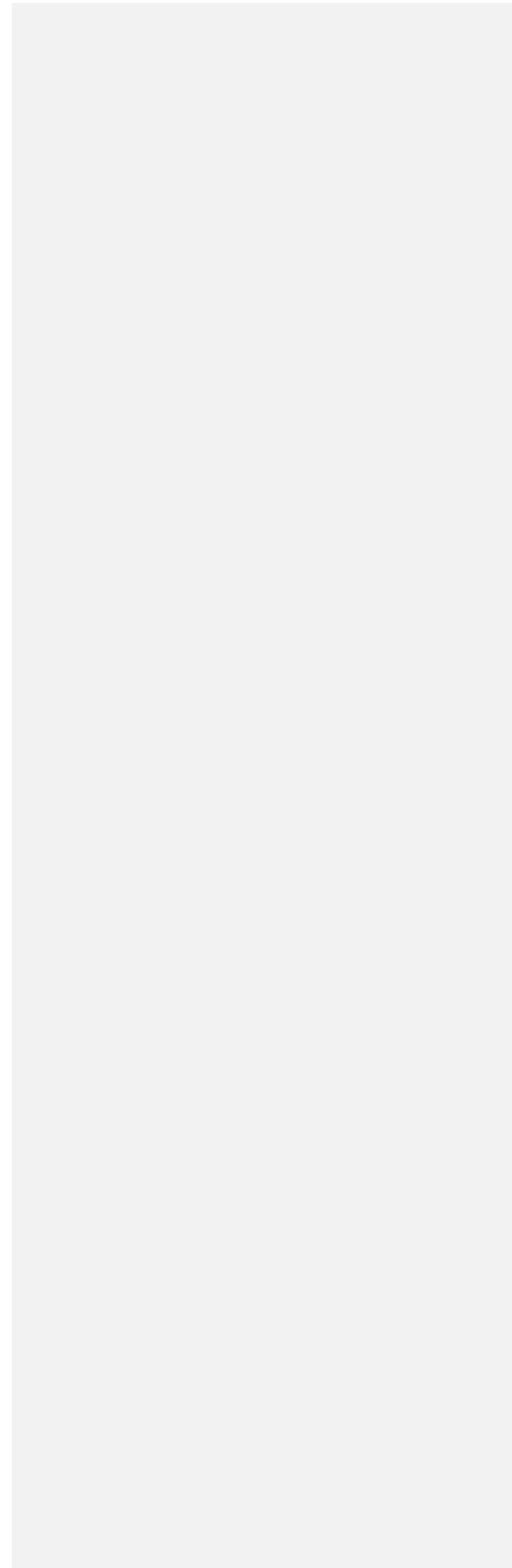
Di Indonesia faktor inteligensi sering diungkapkan para pelatih sebagai faktor penentu terhadap tingkat keberhasilan seseorang dalam suatu cabang olahraga. Tidak ada hubungan antara prestasi akademis (dianggap sebagai IQ) dengan penampilan. Suatu bukti bahwa hampir tidak ada kesamaan antara kedua macam tes tersebut, tetapi data empirik dapat dikaji lebih lanjut bahwa seseorang yang menderita cacat mental cenderung mengalami keterbelakangan atau cacat keterampilan motorik. Dengan demikian, inteligensi dan penampilan motorik ini masih merupakan topik kajian yang belum tuntas jawabannya sehingga dapat diungkap melalui penelitian.



Berikut adalah makna perbedaan individual menyangkut variasi yang terjadi, baik pada aspek fisik maupun psikologis.

### **1. Perbedaan Kognitif**

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang berkaitan dengan penguasaan ilmu pengetahuan dan tek-





nologi. Setiap orang memiliki persepsi tentang hasil pengamatan atau penyerapan atas suatu objek. Hal ini berarti penguasaan segala sesuatu yang diketahui, dalam arti pada dirinya terbentuk suatu persepsi, dan pengetahuan itu diorganisasikan secara sistematis untuk menjadi miliknya.

## 2. Perbedaan Kemampuan Berbahasa

Bahasa merupakan salah satu kemampuan individu yang sangat penting dalam kehidupan. Kemampuan tiap individu dalam berbahasa berbeda-beda. Kemampuan berbahasa merupakan kemampuan seseorang untuk menyatakan buah pikirannya dalam bentuk ungkapan kata dan kalimat yang penuh makna, logis, dan sistematis. Kemampuan berbahasa sangat dipengaruhi oleh faktor kecerdasan dan faktor lingkungan.

## 3. Perbedaan Kemampuan Motorik

Kemampuan motorik atau kemampuan psikomotorik merupakan kemampuan melakukan koordinasi gerakan motorik yang dilakukan oleh saraf, otot, dan tulang.

## 4. Perbedaan Latar Belakang

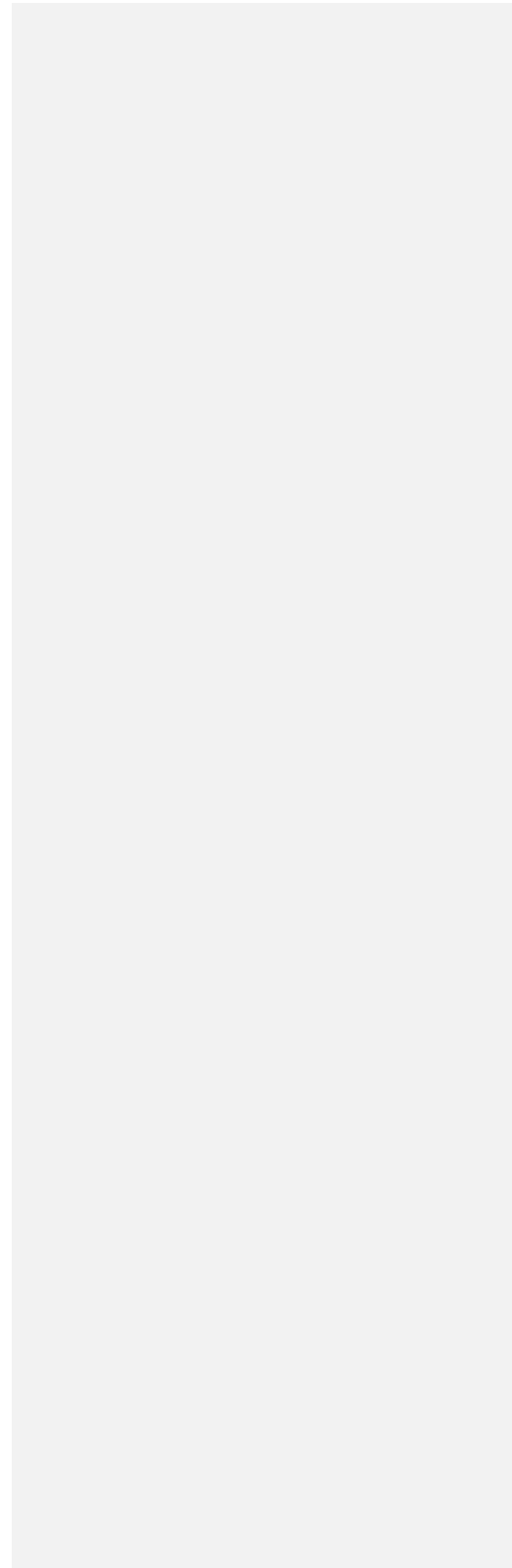
Latar belakang dan pengalaman tiap individu sangat bervariasi yang dapat memperlancar atau menghambat prestasinya, terlepas dari potensi individu untuk menguasai materi.

## 5. Perbedaan Bakat





Bakat merupakan kemampuan khusus yang dibawa sejak lahir. Kemampuan tersebut akan berkembang dengan baik apabila mendapat rangsangan dan pemupukan secara tepat. Sebaliknya, bakat tidak berkembang manakala ling-





kungan tidak memberikan dukungan kesempatan untuk berkembang, dalam arti tidak ada rangsangan dan pemu- pukan.

## 6. Perbedaan Kesiapan Belajar

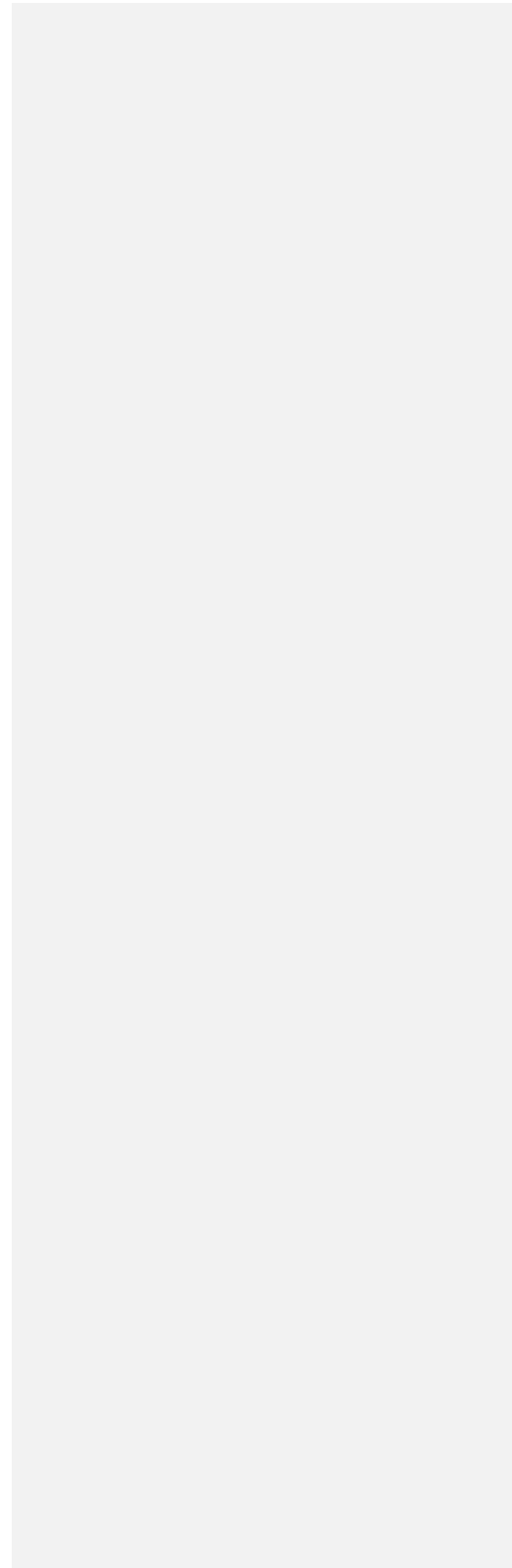
Perbedaan sosio-ekonomi dan sosiokultural amat pen- ting bagi perkembangan anak. Akibatnya, anak-anak pada umur yang sama tidak selalu berada pada tingkat kesiapan yang sama dalam menerima pengaruh dari luar yang lebih luas. Setiap individu berbeda satu sama lain. Hal ini dipengaruhi banyak faktor yang membentuk kepribadian setiap peserta didik.

Perbedaan-perbedaan ini merupakan hal penting yang harus diketahui pendidik karena dapat digunakan untuk menentukan metode belajar mengajar yang tepat. Pendidik harus teliti dalam mencari dan menemukan perbedaan yang ada pada peserta didik, terutama perbedaan-perbedaan yang menonjol. Hal ini perlu dilakukan untuk memudahkan dalam proses belajar mengajar dan memberikan pelayanan terhadap peserta didik agar mampu menemukan dan mengembangkan potensi yang dimiliki.

Perbedaan individu dapat dilihat dari dua segi, yakni hori- zontal dan vertikal. Perbedaan segi horizontal adalah perbedaan individu dalam aspek mental, seperti tingkat kesadaran, bakat, minat, ingatan, dan emosi. Perbedaan vertikal adalah perbe- daan individu dalam aspek jasmaniah, seperti bentuk, tinggi, besar badan, dan



tenaga. Tiap-tiap aspek perbedaaan individu tersebut berpengaruh besar pada kegiatan dan keberhasilan belajar. Salah satu faktor ada yang lebih dominan, tetapi kedua faktor tersebut masing-masing berpengaruh. Pada gilirannya, tidak ada dua individu yang sama. Perbedaan





individu dipengaruhi oleh faktor keturunan (bakat) dan faktor lingkungan.

Pendidik memberikan perhatian khusus terhadap peserta didik yang memiliki tingkat kemampuan rendah dan berusaha menemukan serta mengatasi kesulitan belajar dengan mendiagnosis kesulitan belajar tersebut. Jika tingkat kesulitan belajarnya sangat sulit diidentifikasi, tidak ada salahnya meminta bantuan pendidik lain yang berkompeten. Setelah pendidik menemukan perbedaan-perbedaan dari setiap individu, langkah berikutnya adalah melakukan perencanaan dan pelaksanaan program pengajaran yang disesuaikan dengan perbedaan tersebut agar setiap individu mampu berkembang sesuai kemampuan dan kecepatan yang dimiliki tiap-tiap individu. Kemampuan yang berbeda dari setiap individu memerlukan penanganan tersendiri bagi pendidik. Hal ini tidak mudah, bahkan sangat sulit dilaksanakan bagi yang belum terbiasa dalam upaya penanganan terhadap perbedaan individu. Kesulitan-kesulitan yang paling mudah ditemukan di lingkungan sekitar, misalnya terbatasnya waktu yang disediakan sekolah dalam suatu pertemuan pembelajaran di kelas. Hal ini membuat pendidik tidak maksimal dalam menangani peserta didik sesuai dengan perbedaan setiap individu, walaupun hal ini sudah direncanakan dalam program pembelajaran yang akan dilaksanakan.



## PERUBAHAN AKIBAT BELAJAR

**B** elajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk, seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek pada individu yang belajar. Belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus berupa hal-hal yang merangsang terjadinya kegiatan belajar, seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain melalui alat indra. Sedangkan respon yaitu interaksi yang dilakukan peserta didik ketika belajar, dapat berupa pikiran, perasaan, atau gerakan dan tindakan.

### A. HAKIKAT BELAJAR

Belajar merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh

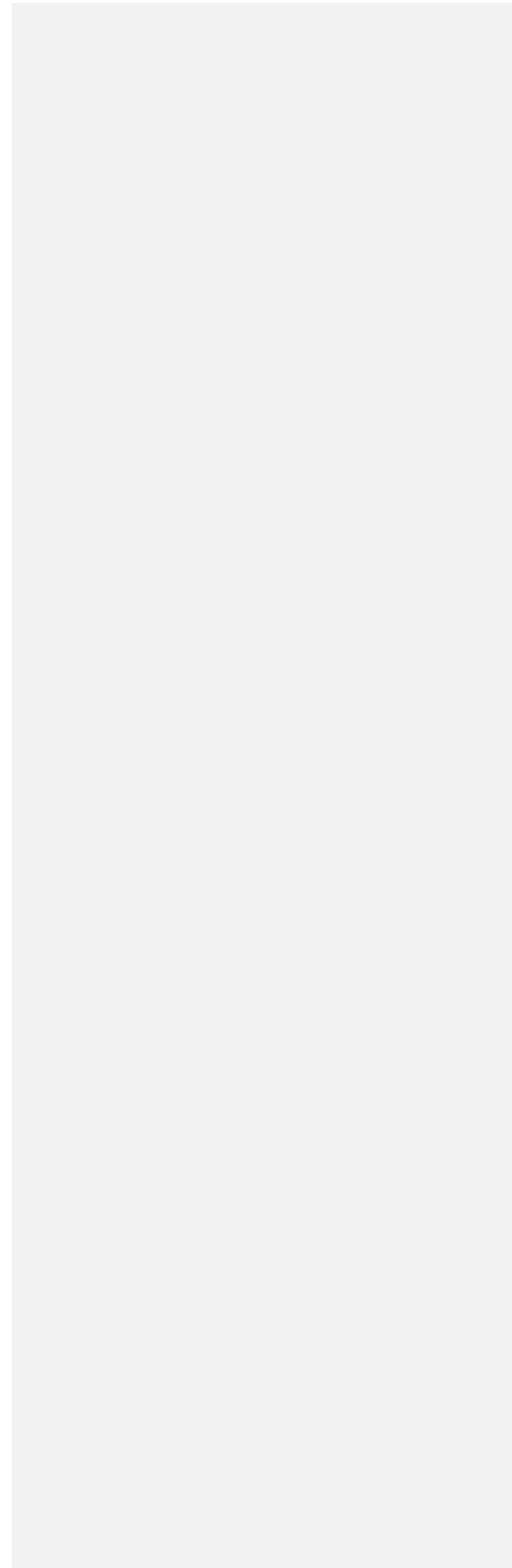
aspek tingkah laku. Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku

Panggung Sutapa



109

98





yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Belajar selalu berkenaan dengan perubahan-perubahan pada diri orang yang belajar, apakah itu mengarah pada yang lebih baik ataupun kurang baik, direncanakan atau tidak. Hal lain yang juga selalu terkait dalam belajar adalah pengalaman, yaitu pengalaman dalam bentuk interaksi dengan orang lain atau lingkungannya. Belajar dimanifestasikan dengan adanya perubahan tingkah laku, yaitu tingkah laku yang dapat diamati. Perubahan menyangkut perubahan afektif, kognitif, dan psiko- motorik. Perubahan tingkah laku tersebut mungkin tidak aktual, tetapi potensial saja.

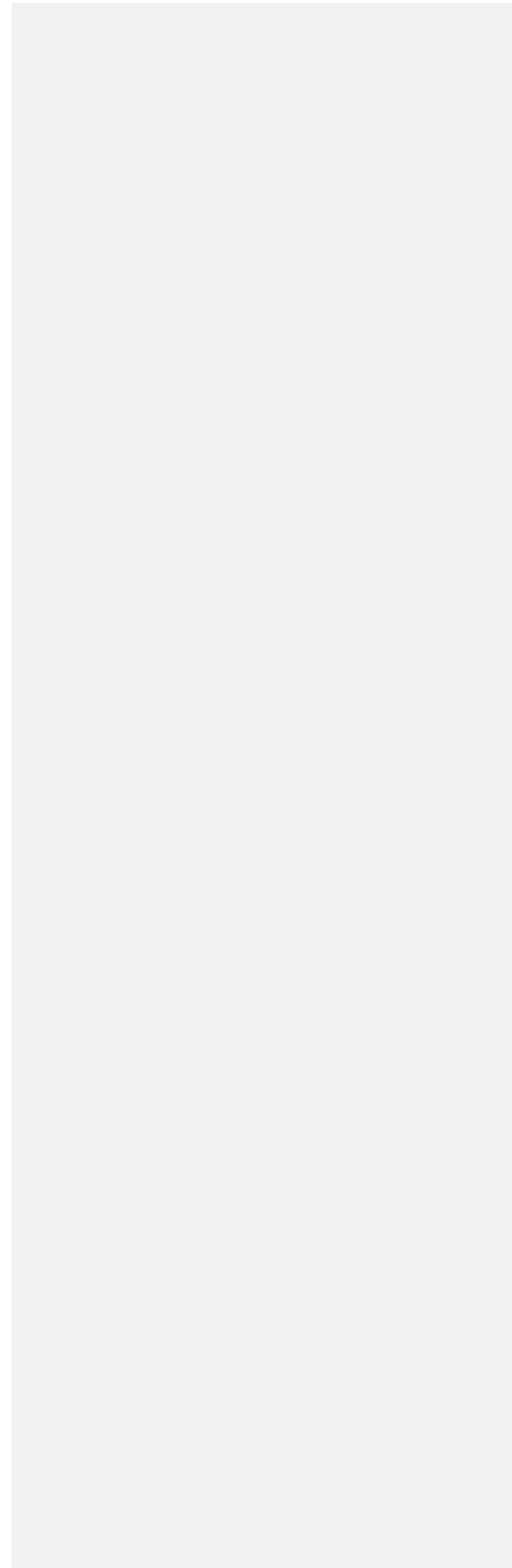
1. Perubahan bersifat relatif permanen, yaitu bertahan cukup lama, tetapi juga tidak menetap terus-menerus dan dapat berubah lagi dalam proses belajar selanjutnya.
2. Perubahan tingkah laku merupakan hasil dari pengalaman atau latihan. Terjadinya perubahan karena adanya unsur usaha atau pengaruh dari luar.
3. Perubahan tersebut tidak harus segera tampak mengikuti pengalaman belajar. Perubahan dan hasil belajar tidak harus tampak saat itu juga, tetapi dapat tampak pada saat lain.

4. Pengalaman/latihan tersebut mengandung sesuatu yang memperkuat (*reinforcement*) yang lebih dapat dipelajari.

Belajar keterampilan motorik merupakan sebuah proses se- seorang mengembangkan seperangkat



respons ke dalam suatu gerak yang terkoordinasi, terorganisasi, dan terpadu. Belajar motorik adalah seperangkat proses yang berkaitan dengan latihan atau pengalaman yang mengantarkan ke arah perubahan permanen dalam perilaku terampil. Definisi belajar motorik sebagai peningkatan dalam suatu keahlian keterampilan







motorik yang disebabkan oleh kondisi-kondisi latihan atau diperoleh dari pengalaman, dan bukan karena proses kematangan atau motivasi temporer dan fluktuasi fisiologis. Belajar keterampilan motorik ini merupakan suatu keterampilan dalam melakukan/melaksanakan yang menunjukkan suatu susunan ketrampilan yang tinggi, dalam arti perbuatan yang dimiliki peserta didik secara spesifik, lancar, dan efisien.

Belajar motorik sebagai peningkatan dalam suatu keahlian keterampilan yang disebabkan oleh kondisi-kondisi latihan atau diperoleh dari pengalaman, bukan karena proses kematangan atau motivasi temporer dan fluktuasi fisiologis. Belajar keterampilan motorik mengutamakan gerakan-gerakan otot, saraf, dan persendian, tetapi diperlukan alat-alat indra dan pengolahan secara kognitif yang melibatkan pengetahuan dan pemahaman. Kompleksitas belajar keterampilan motorik digunakan untuk menjelaskan fakta bahwa belajar memerlukan koordinasi stimulus yang selaras dengan respons motorik, sering disebut juga dengan belajar persepsi motorik dan belajar keterampilan motorik mengacu pada akuisisi urutan yang tepat dari tanggapan motorik.

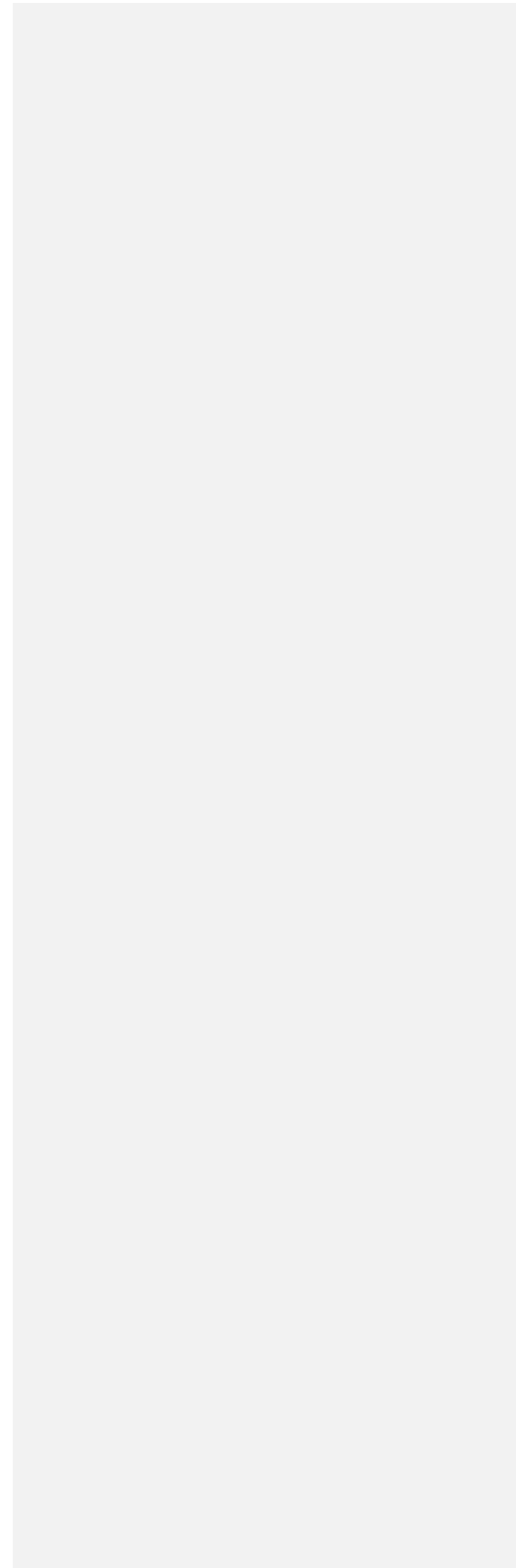
## **B. CIRI-CIRI PERUBAHAN TINGKAH LAKU**

Kata kunci dari belajar adalah terjadinya perubahan perilaku akibat dari belajar.

1. Perubahan yang disadari dan disengaja. Perubahan perilaku yang terjadi merupakan usaha sadar dan



disengaja. Begitu juga dengan hasil-hasilnya. Individu menyadari bahwa dalam dirinya telah terjadi perubahan, makin bertambah dan meningkat dibandingkan sebelum mengikuti suatu proses belajar.





2. Perubahan yang berkesinambungan. Bertambahnya pengetahuan atau keterampilan yang dimiliki pada dasarnya merupakan kelanjutan dari pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh sebelumnya. Begitu juga pengetahuan sikap dan keterampilan yang telah diperoleh akan menjadi dasar bagi pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan berikutnya.
3. Perubahan yang fungsional. Setiap perubahan perilaku yang terjadi dapat dimanfaatkan untuk kepentingan hidup, baik untuk kepentingan sekarang maupun yang akan datang.
4. Perubahan bersifat permanen. Perubahan perilaku yang diperoleh dari proses belajar cenderung menetap dan menjadi bagian yang melekat dalam dirinya.
5. Perubahan perilaku secara menyeluruh. Perubahan perilaku belajar bukan hanya memperoleh pengetahuan, tetapi memperoleh pula perubahan dalam sikap dan keterampilannya.

Perubahan perilaku oleh Benjamin Bloom dalam bukunya, *Taxonomy of Educational Objectives*, diklasifikasikan ke dalam 3 ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1. Perilaku Kognitif adalah perilaku yang merupakan hasil proses berpikir. Kognitif memiliki enam tingkatan: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Keenam tingkatan tersebut secara berturut-turut merupakan tingkatan perilaku kognitif dari yang paling rendah atau sederhana



sampai paling tinggi atau kompleks.

2. Perilaku Psikomotorik adalah perilaku yang dimunculkan oleh hasil belajar fungsi tubuh manusia, berbentuk gerakan tubuh. Perilaku psikomotorik Bloom membagi menjadi lima tingkat, yaitu menirukan gerak, memanipulasikan kata-kata menjadi gerak, melakukan gerak dengan tepat, merangkai-



kan berbagai gerak, dan melakukan gerak dengan gerak wajar dan efisien.

3. Perilaku Afektif dimunculkan seseorang sebagai tanda kecenderungannya untuk membuat pilihan atau keputusan untuk beraksi dalam lingkungan tertentu. Menganggukkan kepala yang ditafsirkan sebagai tanda setuju, menggeleng diartikan tidak setuju, meloncat dengan muka berseri-seri sebagai tanda kegirangan. Bloom membagi kawasan afektif menjadi lima tingkatan kemampuan, yaitu menerima nilai, membuat respons terhadap nilai, menghargai nilai-nilai yang ada, mengorganisasikan nilai, dan mengamalkan nilai secara konsisten atau karakterisasi.

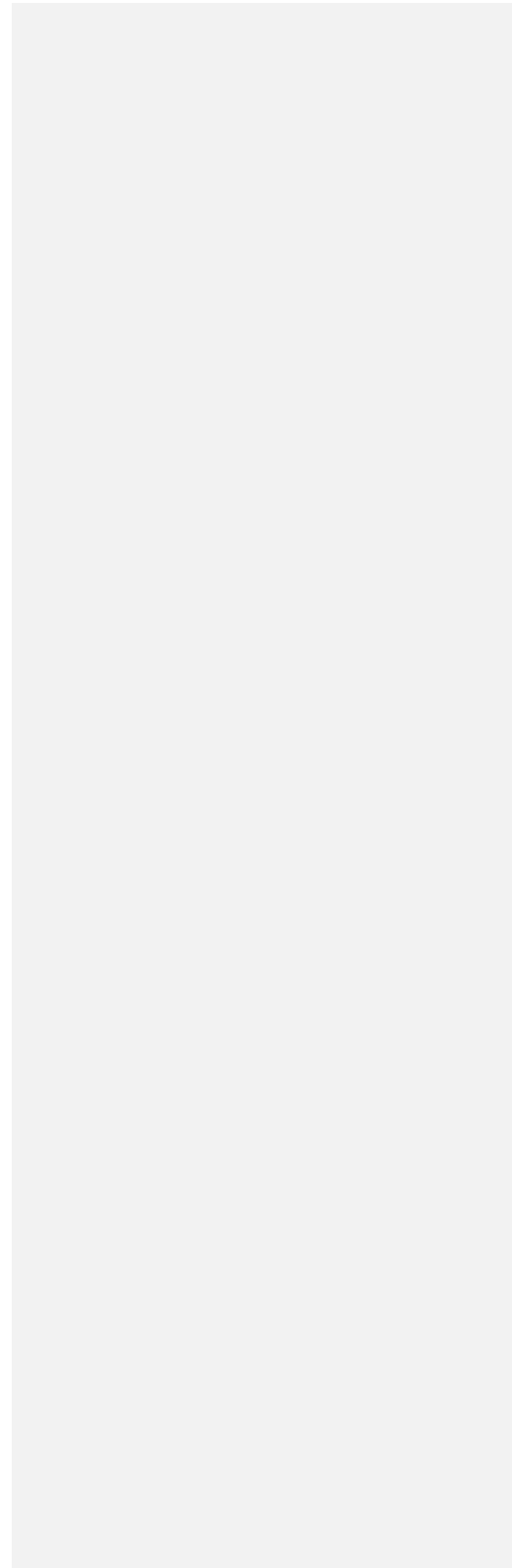
### **C. PERUBAHAN TINGKAH LAKU AKIBAT BELAJAR**

Perubahan perilaku yang terjadi dalam belajar motorik dapat diamati dan diukur dari sikap dan penampilannya dalam suatu gerakan atau penampilan tertentu. Belajar keterampilan motorik adalah belajar yang diwujudkan melalui respons-respons muskuler yang umum diekspresikan dalam bentuk gerakan tubuh atau bagian tubuh. Belajar keterampilan motorik menggunakan gerakan-gerakan otot, saraf, dan persendian dalam tubuh, tetapi diperlukan peralatan melalui alat-alat indra dan pengolahan secara kognitif yang melibatkan pengetahuan dan pemahaman.

Menurut Gagne, perubahan perilaku yang merupakan hasil belajar dapat berbentuk sebagai berikut.



1. Informasi Verbal, penguasaan informasi dalam bentuk tertulis ataupun lisan;





2. Kecakapan Intelektual, keterampilan dalam melakukan interaksi dengan lingkungan melalui penggunaan simbol- simbol;
3. Strategi Kognitif, kecakapan individu untuk melakukan pe- ngendalian dan pengelolaan keseluruhan aktivitasnya. Proses pembelajaran strategi kognitif yaitu kemampuan mengendalikan ingatan dan cara- cara berpikir agar terjadi aktivitas yang efektif.
4. Sikap, hasil pembelajaran yang berupa kecakapan untuk memilih tindakan yang akan dilakukan. Dengan kata lain, sikap adalah keadaan dalam diri individu yang akan mem- berikan kecenderungan bertindak dalam menghadapi suatu objek atau peristiwa. Di dalamnya terdapat unsur pemi- kiran, perasaan yang menyertai pemikiran, dan kesiapan untuk bertindak.
5. Kecakapan Motorik, ialah hasil belajar yang berupa ke- cakapan pergerakan yang dikontrol oleh otot dan fisik.



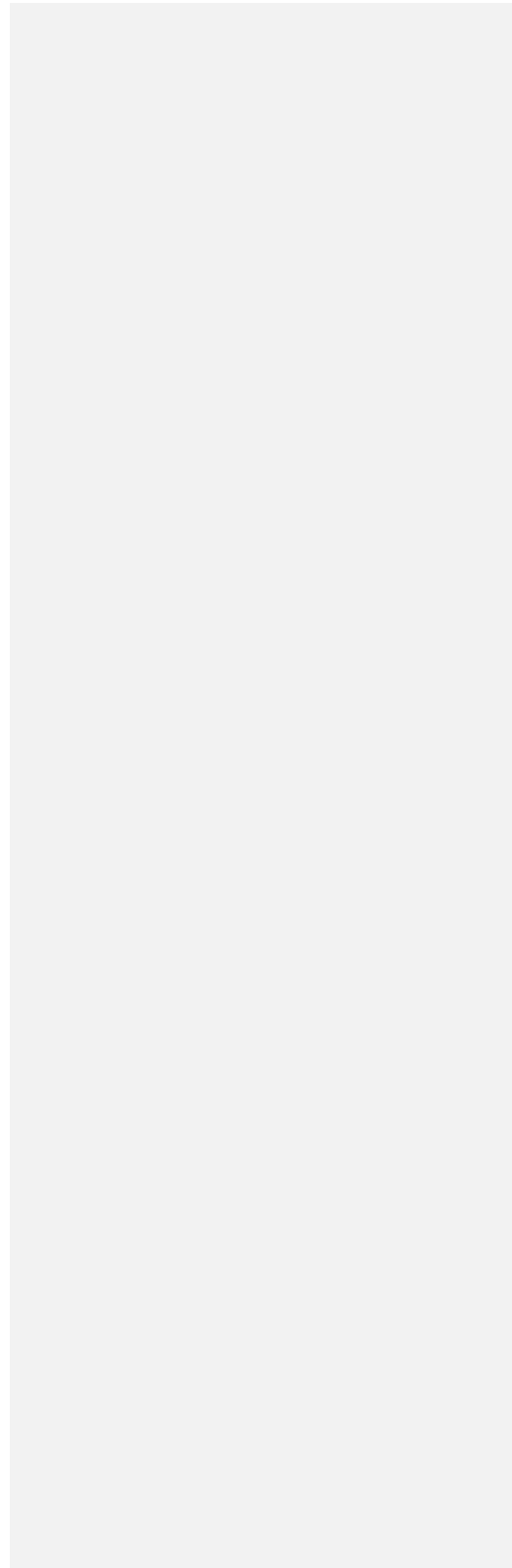
## DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, M. (2017). *Bermain dan Regulasi Diri (Kajian Teori Vygotsky)*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah.
- Anurahman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Beaty, J. J. (2013). *Observing development of the child 7th ed.* Upper Saddle River: Pearson Education.
- Bloom, B. (1985). *Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman Hall Inc.
- Brewer, J. A. (2013). *Introduction to early education: Preschool gross primary grades*. Upper Saddle River: Pearson Education.
- Daryanto. (2010). *Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Yrama Widya.
- Dimiyati dan Moedjiono. (1990). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Edwards, W. H. (2011). *Motor Learning and Control: From Theory to Practice*. California: Wadsworth Cengage Learning.
- Fikriyati, M. (2013). *Perkembangan Anak Usia Emas (Golden Age)*. Yogyakarta: Laras Media Prima.
- Gagne Robert M. (1977). *The Conditions of Learning*. New York: Holt Rinehart and Winston.

Comment [WU1]: tanda koma

Comment [WU2]: Gagne, R. M.





Gallahue, David, L. (1989). *Understanding Motor Development: Infants, Children, Adolescents*. USA: Benchmark Press Inc.

Comment [WU3]: Gallahue, D. L

Gallahue, David, L. (1996). *Developmental Physical Education for Today's Children*. USA: Brown & Benchmark Publishers.

Comment [WU4]: diganti garis -----

Gintings, Abdurrahman. (2010). *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Humaniora.

Hurlock, E.B. (2007). *Child development(6th ed)*. New York: McGraw-Hill.

Hulme Charles et al. (1995). *The role of long-term memory mechanisms in memory span, british journal of psychology*. <https://doi.org/10.1111/j.2044-8295.1995.tb02570.x>.

Comment [WU5]: Hulme, C

Hulme Charles (1991). Memory for familiar and unfamiliar words: Evidence for a long-term memory contribution to short-term memory span. *Journal of memory and language*, vol. 30, Issue 6. [https://doi.org/10.1016/0749-596X\(91\)90032-F](https://doi.org/10.1016/0749-596X(91)90032-F).

John, S. (2013). Factoring in fine motor: How improving fine motor abilities impacts reading and writing. *Journal of Reading Illinois Reading Council Vol 41. No 4*.

Kurtz, L. A. (2008). *Understanding Motor Skills in Children with Dyspraxia, ADHD, Autism, and Other Learning Disabilities*. London: Jessica Kingsley Publisher.

Kamtini. (2014). *Motorik Kasar Anak Usia Dini*. Medan: Media Persada.

Kemps, E. (2001). *Complexity effects in visuo-spatial working memory: Implications for the role of long-term memory, journal homepage*, vol. 9, Issue 1. <https://doi.org/10.1080/09658210042000012>.

Khadijah. (2016). *Pendidikan Prasekolah*. Medan: Perdana Publishing.

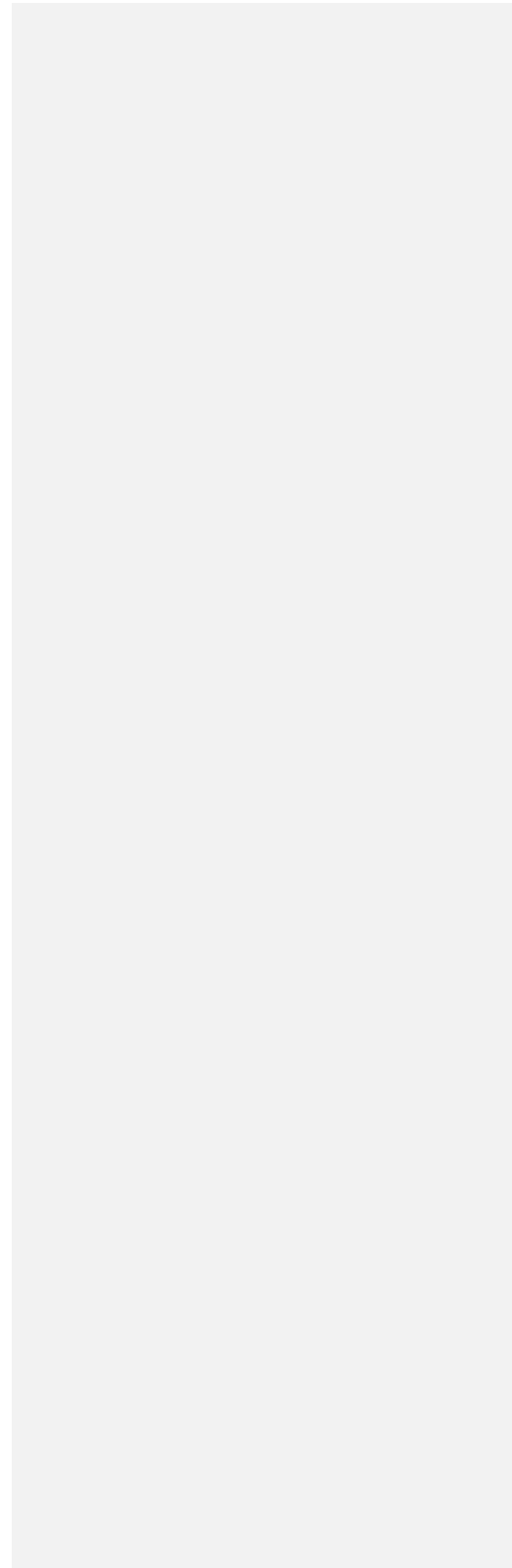
Klimesch Wilfgang. (1998). *The Structure of Long-term*

Comment [WU6]: Klimesch, W



---

*Memory A Connectivity Model of Semantic Processing.* <https://>





doi.org/10.4324/9780203773239. New York, eBook ISBN 9780203773239.

- Latash, M. L. & Francis, L. (2006) *Motor Control And Learning*. New York: Springer.
- Lutan, R. (1988). *Belajar Keterampilan Motorik Pengantar Teori dan Metode*. Jakarta: P2LPTK Ditjen Dikti Depdikbud.
- Magill, R. A., & Anderson, D. I. (2017). *Motor Learning and Control: Concept and Applications* (11th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Plumert, J. M., Kearney, J. K., & Cremer, J. F. (2015). *Children's Road Crossing A Window Into Perceptual-Motor Development*. 16, 255–258.
- Rahyubi, H. (2012). *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media.
- Richardson E.T John. (2007). *Measures of Short-Term Memory: A Historical Review*. [https://doi.org/10.1016/S0010-9452\(08\)70493-3](https://doi.org/10.1016/S0010-9452(08)70493-3), vol.43, Issue 5.
- Rini Hildayani. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Santrock, J.W. (2005). *Life Span Development*. New York: McGraw-Hill Humanities Social.
- Schmidt, R. A., Lee, T. D., Winstein, C. J., Wulf, G., & Zelaznik, H. N. (2019). *Motor Learning and Control: A Behavioral Emphasis* (6th ed.). Illinois: Human Kinetics.
- Schmidt, R. A. & Lee, T. D. (2008). *Motor Learning and Performance* (5th ed). Illinois: Human Kinetics.
- Shelov, S. P., & Hannemann, R. E. (1993). *Caring for Your Baby and Young Child: Birth to Age 5. The Complete and Authoritative Guide*. ERIC.



- Singer, R. N. (1980). *Motor Learning and Human Performance: An Application to Motor Skills and Movement Behaviors*. New York: Macmillan Publishing.
- Sitorus & Masganti. (2015). *Psikologi dan Perkembangan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Sujiono, Y. N., & Sujiono, B. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.
- Sutapa, P. (2018). *Aktivitas Fisik Motorik dan Pengembangan Kecerdasan Majemuk Usia Dini*. Yogyakarta. Kanisius.
- Sutapa, P. dan Suharjana. (2019). Improving gross motor skills by kinaesthetic and contemporary- based physical activity in early childhood. *Cakrawala Pendidikan*, 38 (3), 540–551. <https://doi.org/10.21831/cp.v38i3.25324>.
- Vanetsanou & Kambas. (2010). Environmental factors affecting preschoolers motor development. *Journal of Early Childhood Education*.
- Well, K. M. (1991). Motor skill acquisition. *Annual Review of Psychology*, 42(1), 213-237.
- Winarno, E. M. (1994 ). *Belajar Motorik*. Malang: Buku Fakultas Ilmu pendidikan Universitas Negeri Malang.

## TENTANG PENULIS

**Panggung Sutapa** lahir di Sleman, 1959. Merupakan dosen di Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta. Menyelesaikan Sarjana S1 di Fakultas Ilmu Keolahragaan, Institut Keguruan Ilmu Pendidikan Yogyakarta (1985), kemudian menyelesaikan pendidikan S2 di Fakultas Kedokteran, Universitas Airlangga (1991). Menyelesaikan pendidikan S3 di Fakultas Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta (2013). Sampai saat ini masih aktif sebagai dosen di Universitas Negeri Yogyakarta, baik jenjang S1, S2, maupun S3 dengan keahlian pokok perkembangan motorik dan ilmu pendidikan jasmani. Selain sebagai tenaga pengajar, pernah menjadi Ketua Jurusan pada Jurusan Pendidikan Kesehatan dan Rekreasi (PKR) dan Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Keolahragaan. Sampai saat ini bertugas sebagai Ketua Laboratorium Fisiologi Olahraga.

