

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Konsep Pengembangan Model

Penelitian merupakan suatu proses penyelidikan serta pengumpulan data untuk tujuan tertentu. Menurut Endang Mulyatiningsih, “penelitian adalah sebuah cara untuk menemukan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan atau rumusan masalah dengan menggunakan prosedur yang sistematis dan ilmiah”.¹ Setiap jenis penelitian memiliki cara pelaksanaan yang spesifik, sehingga seseorang yang akan mengadakan penelitian sangat perlu untuk memahami apa jenis penelitian yang akan dipergunakan. Dari beberapa penelitian tersebut salah satu bentuk penelitian yang akan digunakan peneliti adalah penelitian pengembangan model atau juga *research and development*.

Penelitian dan pengembangan (*research and development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan, agar sebuah produk tersebut menjadi lebih efektif dan efisien pada bidang yang telah ditentukannya. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan mengkaji keefektifan produk

¹Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 1.

tersebut agar dapat berfungsi pada cabang olahraga tersebut atau masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

“Pengembangan produk berbasis penelitian terdiri darilima langkah utama yaitu, analisis kebutuhan pengembangan produk, perancangan (*design*) produk sekaligus pengujian kelayakannya, implementasi produk atau pembuatan produk sesuai hasil rancangan, pengujian atau evaluasi produk dan revisi secara terus menerus”.²

Menurut Sugiyono penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya “*Research and Development* adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”.³

National Science Board dalam “*Research and Development*”, menguraikan “penelitian dan pengembangan didefinisikan sebagai studisistematis terhadap pengetahuan ilmiah yang lengkap atau pemahaman tentang subjek yang diteliti”.⁴

Metode penelitian dan pengembangan telah banyak digunakan pada bidang – bidang ilmu alam, teknik, dan pendidikan. Dalam hal ini peneliti tertarik ingin mengembangkannya pada bidang olahraga yaitu dengan model bermain *hockey* untuk anak usia 6 sampai dengan 8 tahun.

²*Ibid.*, h.161.

³Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Bandung. Alfabeta, 2009), h.297.

⁴ National Science Board, *Research And Development: Essential Foundation For U.S Competitiveness in A Global Economy* tahun 2008: Sebuah Bunga Rampai, eds. Nusa Putra (Bandung: Alfabeta, 2005), h. 64

Penelitian dan pengembangan model bermain *hockey* ini akan didesain dalam bentuk naskah atau buku yang menyajikan model stick dan bola yang sudah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan anak-anak sehingga rancangan model-model yang dirumuskan nantinya bisa memberikan pengetahuan mengenai olahraga *hockey* kepada anak-anak.

Penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian yang berdasarkan pada pembuatan suatu produk yang efektif, diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, dan uji coba produk. Kemudian menurut Sukmadinata “penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan”.⁵Dalam hal ini penelitian yang akan dikembangkan adalah model bermain *hockey* untuk anak usia 6 sampai dengan 8 tahun.

⁵Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PPS UPI dan PT Remaja Rosdakarya, 2005), h.154

B. Konsep Model Yang Dikembangkan

Konsep model yang akan dikembangkan pada model bermain hockey indoor untuk anak usia 6 sampai dengan 8 tahun yaitu dengan menggunakan model bermain menggunakan stick dan bola yang sudah di modifikasi sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak-anak. *Stick* terbuat dari kayu ringan dengan panjang 80 cm dengan pemberian warna yang menarik untuk anak-anak dan bola plastik yang diisi dengan pasir.

Gambar 2.1 *stick* dan bola modifikasi

Sumber : dokumentasi pribadi



C. Kerangka Teoretik

1. Bermain

Bermain menjadi suatu aktivitas yang penting dalam masa tumbuh kembang anak, bermain dapat dilakukan secara langsung dan dapat tidak dapat direncanakan sebelumnya, hal ini sesuai dengan pendapat Jeffrey Goldstein bahwa “bermain adalah suatu aktivitas bebas yang dipilih yang merupakan hasil motivasi intrinsik dan memiliki tujuan pribadi/ *‘play has been defined as any activity freely chosen, intrinsically motivated, and personally directed’*”⁶

Bermain juga merupakan media penting dan utama untuk mengembangkan berbagai aspek fisiologis dan psikologis dalam proses tumbuh kembang anak. Menurut Fathuk Bab Abdul Halim Sayyid dalam buku Nofi Marlina Siregar, “bermain adalah sarana untuk belajar mengembangkan akal dan fisik secara bersamaan”.⁷

Bermain memberi manfaat bagi anak- anak, sebagaimana disampaikan Anggani Sudono dalam buku Nofi Marlina Siregar, “bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi”.⁸

⁶ Jeffrey Goldstein, *Play in Children’s Development, Health and Well being* (TIE,2012).,h.5

⁷Siregar Nofi Marlina, *Teori Bermain*,(Jakarta, 2013), h.3

⁸*ibid.*, h.3.

Ketika bermain terjadi perubahan tingkah laku yang spesifik dari pelakunya, melalui bermain juga terjadi proses transformasi nilai-nilai sosial dan pendidikan. Psikiatri Stuart Brown menuliskan bermain sebagai “dasar dari semua seni, buku, olahraga, film, fashion, kesenangan dan keajaiban/ *“play is ‘the basics of all art, games, books, sports, movies, fashion, fun, and wonder – in short, the basis of what we think of as civilization”*”.⁹

Bila anak mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan tubuh, akan membuat tubuh anak menjadi sehat. Otot tubuh akan tumbuh dan menjadi kuat. Selain itu anggota tubuh mendapatkan kesempatan untuk digerakkan. Anak juga dapat menyalurkan energi yang berlebih sehingga ia tidak merasa gelisah.¹⁰ Menurut Martin dan Bateson dalam buku psikologi perkembangan “hubungan-hubungan spasial juga dapat mengategorikan perilaku sebagai perilaku bermain, karena itu perilaku-perilaku di lapangan bermain secara umum dianggap perilaku bermain, karena lokasi terjadinya perilaku tersebut spesifik”.¹¹

“Bermain adalah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan, baik dengan tujuan maupun tanpa adanya tujuan”.¹² Bermain

⁹ Jeffrey Goldstein, *ibid.*, h.5

¹⁰ Siregar Nofi Marlina, *loc.cit.*, h.6

¹¹ Penney Upton, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Erlangga, 2012), h.130

¹² <http://kolom.abatasa.co.id/kolom/detail/parenting/6/bermain-apa-dan-mengapa.html>

merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap anak, bahkan dikatakan anak mengisi sebagian besar kehidupannya dengan bermain”.¹³

Adapula ciri yang membedakan antara bermain dan belajar adalah:

1. Aktivitas bermain bisa menimbulkan efek menyenangkan dan gembira, jika bermain tidak menimbulkan efek seperti yang disebutkan, maka itu bukanlah aktivitas bermain.
2. Aktivitas bermain bisa dilakukan secara spontan dan sukarela serta tidak ada unsur paksaan. Anak, baik sendiri maupun temannya dapat menciptakan suasana bermain yang menyenangkan.
3. Dalam bermain ada peraturan yang dibuat oleh pemain secara insidental. Peraturan itu akan berbedadisetiap lingkungan.
4. Dalam permainan anak dapat termotivasi untuk menyukai permainan tersebut.¹⁴

Dapat disimpulkan, bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang anak yang merupakan hasil dorongan dari dalam dengan atau tanpa alat sebagai sarana belajar mengembangkan akal dan fisik yang menghasilkan pengertian serta memberikan informasi dan memberi kesenangan.

2. Hockey

“*Hockey* merupakan salah satu cabang olahraga permainan beregu, dimana setiap pemain menggunakan alat yang disebut

¹³ <http://www.definisi-pengertian.com/2015/04/pengertian-bermain-konsep-pendidikan.html>

¹⁴ Ade Benih Nirwana, *Psikologi Ibu, Bayi, dan Anak* (Yogyakarta: Nuha Medika, 2011), h.210.

stick untuk menahan, membawa dan memukul bola sesuai dengan peraturan permainan yang telah ditetapkan, olahraga ini dimainkan oleh 2 regu yang berusaha memasukan bola ke gawang lawan. Setiap regu yang berada dilapangan terdiri dari penjaga gawang, pemain depan, pemain tengah, dan pemain belakang.¹⁵

Alat yang digunakan untuk bermain *Hockey* adalah :

- *Stick* (tongkat pemukul) yang terbuat dari *fiber, composite, carbon* atau Kayu.
- Bola yang beratnya minimum 5,5 ons dan maksimum 5,75 ons.¹⁶

Cara bermain *Hockey* setiap regunya yaitu pemain yang bermain di sepanjang gelanggang berusaha membuat gol, satu menjaga gawang. Tujuan permainan adalah untuk membuat gol dengan memasukkan bola, berupa silinder karet kecil atau bola karet, melalui gawang lawan lebih banyak daripada lawan. Tiap gol bernilai 1 poin.

Permainan *Hockey* terdiri dari dua babak, panjang waktunya tergantung tingkat kompetisi, namun kebanyakan permainan terdiri dari dua babak masing-masing sepanjang 20 menit.

Konsep inti dari bermain *Hockey* adalah mengerti peraturan dasar, cara memegang *stick* yang benar, posisi tubuh, cara mengontrol bola

¹⁵Kurniawan Feri, *Buku Pintar Pengetahuan Olahraga*, (Jakarta : Laskar Aksara), h.89

¹⁶*Ibid*, h.91

menggunakan *stick* , cara bertahan dari lawan, menerima bola, mengoper bola, dan kemampuan teknik individu. Teknik dasar *hockey* adalah *Push, Tapp, Stop, Tackledan Dribble*. Adapun rincian gerakanya adalah sebagai berikut :

a. Teknik *Push* (mendorong bola)

- Posisi awal.
- Posisi kaki dibuka selebar bahu.
- Bola ditempatkan menempel dengan *stick*.
- Adanya gerakan ayunan badan ke depan bersamaan dengan melecutkan lengan kanan sehingga bola terdorong kearah depan secara mendatar.

b. Teknik *Tapp* (memukul bola)

- Posisi kaki terbuka selebar bahu.
- Bola diletakkan diantara kedua kaki.
- *Stick* diayun kebelakang dengan kekuatan setengah ayunan.
- Kemudian dipukulkan ke bola dan diikuti dengan gerakan lanjutan.
- Ayunan *stick* penuh tapi tidak melebihi bahu pemain yang melakukan.
- Perkenaan *stick* dengan bola diikuti dengan gerakan lanjutan.

c. Teknik *Stop* (mengentikan bola)

- Posisi sikap awal menghadap kearah bola yang datang.
- *Stick* mengikuti arah datangnya bola.
- Dengan sedikit menutup *stick*, bola dihentikan.

d. Teknik *Tackle* (Merebut Bola)

Dalam permainan hockey terdapat scene dimana seorang pemain akan merebut bola yang tengah dikuasai oleh lawan. Hal tersebut bisa dilakukan dengan teknik merebut bola atau yang biasa disebut dengan tackle.

- Posisi pada sikap awal.
- Apabila lawan yang datang untuk melewati sudah begitu dekat kearah sebelah kanan, maka pemain dapat melakukan block dengan dua tangan untuk kemudian menguasainya.

e. Teknik *Dribble* (menggiring bola)

- Posisi awal, bola berada di kanan depan.
- Pemain mendorong bola ke depan kurang lebih dengan jarak 1 meter didepannya
- Kemudian pemain tersebut mengambil bola itu lagi dengan *sticknya*.
- Demikian diulang sehingga pemain menuju tempat yang diinginkannya.

3. Karakteristik Anak Usia 6- 8 Tahun

Anak usia 6-8 tahun umumnya sudah berada dalam jenjang pendidikan sekolah dasar kelas awal (kelas 1, 2, dan 3). Proses pembelajaran yang diterima anak di kelas sudah lebih terarah pada penguasaan kemampuan membaca, menulis, berhitung, dan berangsur-angsur anak mulai mendapatkan materi pembelajaran yang lebih luas. Pembelajaran di SD pada umumnya perlu memperhatikan kemampuan dan potensi perkembangan anak, karena anak yang dibina dalam satu kelas tertentu memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Ada anak yang cepat menangkap pelajaran, ada yang biasa saja bahkan ada anak yang lambat sehingga butuh kesabaran dan pengulangan sehingga anak dapat menguasai materi dengan baik. Keragaman kemampuan yang dimiliki anak dan berbedanya irama perkembangan anak merupakan suatu aspek yang perlu dipahami guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Melalui pemaparan konsep perkembangan anak yang difokuskan pada perkembangan anak usia 6-8 tahun maka beberapa hal di bawah ini dapat dijadikan bahan pertimbangan atau pegangan guru dalam upaya melaksanakan proses pembelajaran yang memperhatikan perkembangan anak. Sesuai dengan perkembangan fisik motorik anak, maka di kelas-kelas awal SD dapat diajarkan :

- Dasar-dasar keterampilan untuk menulis dan menggambar
- Keterampilan dalam menggunakan alat-alat olah raga

- Gerakan-gerakan untuk melompat, berlari, berenang dan sebagainya
- Baris berbaris secara sederhana untuk menanamkan kebiasaan, ketertiban dan kedisiplinan.

Peserta didik merupakan sebutan bagi semua orang yang mengikuti pendidikan. Untuk memahami lebih jelas hakikat atau siapa sebenarnya peserta didik Undang-undang RI No.20 Tahun 2003 menjelaskan tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa “peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang dan jenis pendidikan tertentu”.¹⁷Salah satu lembaga yang mesti ditempuh bagi seorang peserta didik dalam tahap pendidikannya yaitu Sekolah Dasar (SD).

Masa sekolah ialah periode perkembangan yang merentang dari usia kira-kira 6-12 tahun. Masa ini juga biasa disebut dengan masa anak-anak pertengahan dan akhir.Keterampilan-keterampilan fundamental seperti membaca, menulis dan berhitung telah dikuasai.Masa ini anak diharapkan untuk memperoleh pengetahuan dasar yang dipandang penting bagi persiapan dan penyesuaian diri terhadap kehidupan di masa dewasa.

Oleh karena itu, anak diharapkan mempelajari keterampilan-keterampilan tertentu, antara lain :

1. Keterampilan membantu diri sendiri (*self help skill*)

¹⁷Junarsih Cicuh, Dirman, *Karakteristik Peserta Didik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014) h.5

2. Keterampilan bermain (*play skill*)
3. Keterampilan sekolah (*school skill*)
4. Keterampilan sosial (*social help skill*).¹⁸

Tingkatan kelas di sekolah dasar dapat dibagi menjadi dua, yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Kelas rendah terdiri dari kelas satu, dua, dan tiga, yang berada di rentang usia 6-8 tahun, sedangkan kelas tinggi sekolah dasar yang terdiri dari kelas empat, lima, dan enam, yang berada di rentang usia 9-12 tahun.

Anak sekolah dasar kelas rendah dan kelas tinggi memiliki beberapa perbedaan karakteristik. Seperti digambarkan pada tabel 2.1 berikut ini.

Tabel 2.1 Perbedaan Karakteristik Anak Sekolah Dasar

Sumber : Juriana dalam buku *Perkembangan Peserta Didik*

Karakteristik Anak Masa Kelas Rendah SD	Karakteristik Anak Masa Kelas Tinggi SD
a. Ada hubungan yang kuat antara keadaan jasmani dan prestasi sekolah b. Suka memuji diri sendiri c. Kalau tidak dapat menyelesaikan suatu tugas atau pekerjaan, maka tugas atau pekerjaan itu dianggapnya tidak penting d. Suka membandingkan dirinya dengan anak lain, jika hal itu menguntungkan dirinya e. Suka meremehkan orang lain	a. Perhatiannya tertuju kepada kehidupan praktis sehari-hari b. Ingin tahu, ingin belajar dan realistis c. Timbul minat kepada pelajaran-pelajaran khusus d. Anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya di sekolah e. Anak-anak suka membentuk kelompok sebaya untuk bermain bersama, mereka membuat peraturan sendiri dalam kelompoknya.

¹⁸Juriana, *Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2016) h. 100

Ada beberapa karakteristik perkembangan pada anak masa kelas rendah atau pada rentang usia 6-8 tahun, yaitu karakteristik perkembangan kognitif, perkembangan fisik-motorik, perkembangan emosi, perkembangan sosial dan lain-lain.

“Perkembangan kognitif pada periode ini yaitu anak sudah mampu berfikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa yang konkret”.¹⁹ Jadi semua pembelajaran pada masa ini harus diberikan dengan contoh-contoh dan benda-benda yang konkret. Misalkan mengajarkan lari estafet, maka semua alat-alat dan cara lari harus diperkenalkan secara konkret atau pada saat menggambarkan sebuah benda maka benda tersebut harus diperlihatkan secara konkret dan tidak bisa hanya digambarkan melalui kata-kata. Pada masa ini semua pembelajaran harus dalam porsi yang tepat serta tentu dengan pengawasan orang dewasa dikarenakan pada masa ini anak sangat suka mengeksplor semua hal yang berada di sekitarnya. Rasa ingin tahu yang tinggi membuat anak mampu menerima segala informasi dan pengetahuan yang diberikan dalam proses pembelajaran.

Emosi dapat diartikan sebagai suatu keadaan yang terangsang dari organisme dan perubahan-perubahan yang disadari. Ciri khas penampilan

¹⁹*Ibid.*, h. 108

emosi pada masa ini yaitu : (1) Emosi yang kuat yaitu dimana anak akan menjadi keras kepala, (2) Emosi bersifat sementara, (3) Emosi dapat diketahui melalui gejala perilaku, seperti saat mereka sedang senang, marah, ataupun sedih.²⁰Emosi merupakan faktor dominan yang mempengaruhi tingkah laku siswa. Emosi positif seperti perasaan senang, bergairah, bersemangat, atau rasa ingin tahu yang tinggi akan mempengaruhi siswa untuk mengonsentrasikan dirinya terhadap aktifitas belajar, berolahraga, dan memperhatikan penjelasan guru.

Perkembangan sosial juga merupakan salah satu aspek yang mengalami perkembangan pada anak usia 6-8 tahun. Perkembangan sosial dapat dimaksudkan sebagai pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Perkembangan sosial pada siswa sekolah dasar ditandai dengan adanya perluasan hubungan, disamping dengan anggota keluarga, juga dengan teman sebaya, sehingga ruang gerak hubungan sosialnya bertambah luas. Menurut Havighurst teman sebaya adalah “suatu kumpulan yang kurang lebih berusia sama yang berfikir dan bertindak bersama-sama”.²¹

Pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia 6-8 tahun cenderung relatif lambat. Walaupun pertumbuhan dan perkembangan itu lambat, tetapi mereka mempunyai waktu belajar cepat dan keadaan ini dapat dipertimbangkan pula sebagai konsolidasi pertumbuhan yang ditandai

²⁰ *Ibid.*, h. 109

²¹ *Ibid.*, h.103

dengan kesempurnaan dan kestabilan terhadap keterampilan dan kemampuan yang telah ada dibandingkan yang baru dipelajari. Pada masa tersebut juga terjadi perubahan dimana anak yang pada mulanya bergerak dari kondisi lingkungan rumah ke lingkungan sekolah. Pada masa ini aktifitas olahraga sangat dianjurkan bagi anak-anak usia sekolah dasar, pertumbuhan dan koordinasi yang terus berlanjut akan mengalami penyempurnaan pada usia-usia tersebut, tetapi yang benar-benar menonjol adalah perkembangan keseimbangan dan keterampilan terutama dalam melakukan olahraga.

Perkembangan fisik atau jasmani anak tentu sangat berbeda antara satu dengan yang lain, sekalipun usia mereka sama. Hal ini antara lain disebabkan oleh perbedaan gizi, lingkungan, perlakuan orang tua terhadap anak, kebiasaan hidup, dan lain-lain. Anak-anak yang mempunyai tubuh kekar biasanya akan tumbuh dengan cepat dibandingkan dengan mereka yang tubuhnya kecil atau sedang. Pada masa ini pula pertumbuhan anak perempuan lebih besar dibandingkan dengan pertumbuhan anak laki-laki. Besar kecilnya tubuh seseorang dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Berdasarkan tripologi Sheldon ada tiga kemungkinan bentuk primer tubuh anak SD, yaitu : 1. *Endomorph* yakni tampak berbentuk gemuk dan berbadan besar, 2. *Mesomorph* yakni kelihatan kokoh, kuat dan lebih kekar, 3. *Ectomorph* yakni tampak jangkung, pipih, dan seperti tak berotot.²²

²²*Ibid.*, h.102

Nutrisi dan kesehatan juga amat berpengaruh terhadap perkembangan anak. Tidak diragukan lagi bagaimana pengaruh protein, lemak, dan karbohidrat terhadap perkembangan fisik anak. Selain itu terdapat juga mineral, kalsium, zat besi, dan vitamin yang berfungsi sebagai zat pendukung untuk menguatkan otot dan tulang dalam perkembangan anak. Kekurangan nutrisi (malnutrisi) dapat menyebabkan pertumbuhan anak menjadi lamban, kurang berdaya, dan tidak aktif. Sebaliknya anak yang memperoleh makanan yang bergizi, lingkungan yang menunjang, perlakuan orang tua serta kebiasaan hidup yang baik akan menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak.

Olahraga juga merupakan faktor yang penting pada pertumbuhan fisik anak. Anak yang kurang melakukan olahraga atau tidak aktif sering menderita kegemukan atau kelebihan berat badan yang dapat mengganggu gerak dan kesehatan anak. Dalam hal ini orangtua harus selalu memperhatikan berbagai macam penyakit yang sering diderita anak, misalnya berkaitan dengan kesehatan mata, gigi, dan lain-lain. Orangtua juga harus selalu memperhatikan kebutuhan utama anak, antara lain kebutuhan gizi, kesehatan, dan kebugaran jasmani yang dapat dilakukan setiap hari sekalipun sederhana.

Minat melakukan aktifitas fisik pada kelompok anak besar sangat dipengaruhi oleh kesempatan untuk melakukan aktifitas fisik itu sendiri. Pada umumnya anak besar baik anak laki-laki maupun anak perempuan

mengalami peningkatan minat yang besar dalam melakukan aktifitas fisik. Misalnya aktifitas bermain yang dilakukan anak besar lebih didominasi oleh permainan yang bersifat aktif, seperti bermain kejar-kejaran, petak umpet, dan beberapa bentuk permainan tradisional yang melibatkan aktifitas fisik.

Perkembangan anak usia sekolah dasar kelas awal dibagi menjadi 2 kelompok usia, yaitu usia 6-7 dan usia 7-8. Pada usia 6-7 tahun anak menunjukkan beberapa perkembangan, diantaranya sudah memiliki proporsi tubuh seperti orang dewasa, menyukai kegiatan olahraga, sudah bisa belajar berenang, berayun, mendaki atau kegiatan *jungle* lainnya. Pada usia 6-7 tahun tubuhnya telah mampu melakukan aktifitas fisik yang lebih kompleks.

Sementara Pada usia 7-8 tahun anak menunjukkan beberapa perkembangan, diantaranya massa otot-rangka meningkat dan ketrampilan motorik kasar juga halus membaik, kapasitas belajar mulai meluas, anak sudah bisa belajar menulis, membaca dan menyelesaikan masalah melalui sekolah, anak mulai tertarik menghabiskan waktu dan meminta informasi dari teman sebayanya.

Perkembangan motorik pada fase atau usia sekolah dasar (6-8 tahun), ditandai dengan gerak atau aktifitas motorik yang lincah.

Oleh karena itu, usia ini merupakan masa yang ideal untuk belajar keterampilan yang berhubungan dengan motorik, baik halus maupun kasar, seperti dapat dikemukakan dalam tabel 2.2 berikut.

Tabel 2.2 Perkembangan Motorik Usia Sekolah Dasar

Sumber :Dirman dan Cich Junarsih dalam buku Karakteristik Peserta Didik

MotorikHalus	MotorikKasar
<ul style="list-style-type: none"> - Menulis - Menggambar atau melukis - Mengetik komputer - Membuat kerajinan tangan - Menjahit - Membuat kerajinan dari kertas 	<ul style="list-style-type: none"> - Baris-berbaris - Seni bela diri (silat atau karate) - Senam - Berenang - Atletik - Bermain sepak bola.

Sewaktu anak menduduki kelas 1 atau 2, kontrol gerak motorik kasar umumnya lebih baik dibandingkan dengan kontrol motorik halusny. Sementara itu di kelas lebih tinggi, kontrol motorik kasar menjadi lebih sempurna dan kontrol motorik halusny pun menjadi lebih baik. “Dalam keterampilan motorik kasar, umumnya anak laki-laki lebih terampil daripada perempuan”.²³ Itulah sebabnya perubahan dalam keterampilan motorik, koordinasi motorik, dan kekuatan fisik acap kali merupakan hal yang diminati oleh laki-laki sebagaimana terjadi pada pelajaran olahraga seperti atletik dan sepakbola. Sementara anak perempuan kadangkala lebih unggul dalam tugas-tugas motorik yang bersifat ritmis seperti menari, lompat tali, atau senam irama.

²³Taufiq Agus Mikarsa L. Hera, Prianto L. Puji, *Pendidikan Anak Di SD* (Jakarta: Universitas Terbuka Kementerian Pendidikan Nasional, 2011), h. 45

Perkembangan motorik seiring dengan perkembangan fisiknya yang beranjak matang maka perkembangan motorik anak sudah tentu akan terkoordinasi dengan baik. Sesuai dengan perkembangan fisik dan motorik maka di kelas-kelas permulaan sangat tepat diajarkan hal-hal seperti mempergunakan alat olahraga, melompat, berlari, berenang, dan sikap baris-berbaris secara sederhana.

Mengingat usianya dan perkembangan fisik maupun motoriknya, dan untuk kesempurnaan atau kematangan perkembangan fisiknya, maka anak sekolah dasar disarankan agar lebih aktif bergerak. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Santrock bahwa “sebetulnya anak sekolah dasar akan menjadi mudah lelah jika terlalu lama duduk diam”.²⁴

Perkembangan fisik yang normal merupakan salah satu faktor penentu kelancaran proses belajar baik dalam bidang pengetahuan maupun keterampilan. Oleh karena itu, perkembangan motorik sangat menunjang keberhasilan belajar siswa. Sesuai dengan perkembangan fisik dan motorik siswa yang sudah siap menerima pembelajaran keterampilan, maka sekolah perlu memfasilitasi perkembangan motorik siswa secara fungsional. Upaya-upaya sekolah untuk memfasilitasi perkembangan motorik secara fungsional diantaranya dengan merancang keterampilan yang bermanfaat seperti membuat kerajinan tangan, memberikan pelajaran senam atau berolahraga,

²⁴*Ibid.*,hal. 46

merekrut tenaga pendidik seperti guru atau pelatih yang memiliki keahlian dalam bidang tersebut, dan menyediakan sarana untuk keberlangsungan penyelenggaraan pelajaran tersebut.

Menurut Hurlock, “pencapaian kemampuan-kemampuan baik perkembangan fisik maupun motorik kemudian mengarah pada pembentukan keterampilan (*skill*)”.²⁵ Keterampilan yang dipelajari dengan baik akhirnya akan menimbulkan kebiasaan.

a. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia 6-8 tahun :

- Membaca seperti mesin
- Mengulangi tiga angka mengurut ke belakang
- Membaca waktu untuk seperempat jam
- Anak wanita bermain dengan wanita
- Anak laki-laki bermain dengan laki-laki
- Cemas terhadap kegagalan
- Kadang malu atau sedih
- Peningkatan minat pada bidang spiritual

b. Fisik dan motorik

Berat badan rata-rata 16-23,6 kg, Tinggi badan rata-rata 106,6-123,5 cm, pemunculan gigi insisor mandibula tengah, kehilangan gigi pertama, sering kembali menggigit jari, lebih menyadari tangan sebagai alat, suka menggambar, melukis dan mewarnai.

²⁵Junarsih Cicuh, Dirman, *Op.Cit.*, h. 28

c. Mental

Mengembangkan konsep angka, mengetahui pagi atau siang, mengetahui bagaimana yang cantik, jelek dari wajah, mematuhi 3 perintah sekaligus, mengetahui tangan kanan dan kiri, mendefinisikan objek umum seperti garpu, kursi dan lain-lain.

d. Adaptif

Menggunakan pisau untuk mengoleskan mentega, pada saat bermain, memotong, melipat, menjahit dengan kasar bila diberi jarum, mandi tanpa pengawasan, tidur sendiri, membaca dari ingatan, dan menikmati permainan mengeja.

e. Personal-sosial

Dapat berbagi dan bekerjasama dengan lebih baik, mempunyai cara sendiri untuk melakukan sesuatu, sering cemburu terhadap adik, meningkatkan sosialisasi, dan akan curang untuk menang.

f. Stimulasi motorik kasar

- Bermain kasti, basket, dan bola kaki. Kegiatan ini sangat baik untuk melatih keterampilan menggunakan otot kaki. Anak juga belajar mengenal adanya aturan main, sportivitas, kompetisi dan kerja sama dalam sebuah tim.

- Berenang. Manfaat dari kegiatan ini sangat banyak karena melatih semua unsur motorik kasar anak. Anak pun mendapat pelajaran dan latihan mengenai perbedaan berat jenis maupun keseimbangan tubuh.
- Lompat jauh. Manfaatnya hampir sama dengan bermain bola kaki dan sejenisnya. Pada kegiatan ini anak mendapatkan point plus, yaitu prediksi terhadap jarak.
- Lari maraton. Manfaatnya mirip sekali dengan lompat jauh, hanya caranya yang berbeda.
- Kegiatan outbound. Seperti halnya berenang, maka dengan ber-outbound semua kemampuan motorik kasar dilatih.

g. Stimulasi motorik halus:

- Menggambar, melukis dengan berbagai media.
- Membuat kerajinan dari tanah liat.
- Membuat seni kerajinan tangan, misalnya membuat boneka dari kain perca.
- Bermain alat musik seperti gitar, biola, piano dan sebagainya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia 6-8 tahun memiliki karakteristik sebagai anak yang masih dalam masa pertumbuhan dan perkembangan meliputi aspek fisik, emosi, sosial dan motorik dimana pencapaian tersebut kemudian mengarah pada pembentukan keterampilan.

4. Rancangan Model

Suatu model dalam penelitian pengembangan dihadirkan dalam bagian prosedur pengembangan, yang biasanya mengikuti model pengembangan yang dianut oleh peneliti. Model dapat juga memberikan kerangka kerja untuk pengembangan teori dan penelitian. Dengan mengikuti model tertentu yang dianut oleh peneliti, maka akan diperoleh sejumlah masukan (*input*) guna dilakukan penyempurnaan produk yang dihasilkan, apakah berupa bahan ajar, media, atau produk-produk yang lain. Berikut adalah model desain pengembangan yang digunakan yaitu sebagai berikut.

Model Sukmadinata

Deskripsi tentang prosedur dan langkah-langkah penelitian pengembangan sudah banyak dikembangkan. Prosedur penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu mengembangkan produk dan menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengembang sedangkan tujuan kedua disebut sebagai validitas. Dengan demikian, konsep penelitian pengembangan lebih cepat dapat diartikan sebagai upaya pengembangan yang sekaligus disertai dengan upaya validitasnya.

Tahap-tahap Penelitian dan Pengembangan yang Dimodifikasi

Model Sukmadinata

Penelitian dan pengembangan yang dimodifikasi dari sepuluh langkah penelitian dan pengembangan dari Borg dan Gall. Secara garis besar dikembangkan oleh Sukmadinata dan kawan-kawan terdiri atas tiga tahap, yaitu: 1) Studi Pendahuluan, 2) Pengembangan Model, dan ke 3) Uji Model.

1. Studi Pendahuluan

Tahap pertama studi pendahuluan merupakan tahap awal atau persiapan untuk pengembangan. Tahap ini terdiri atas tiga langkah, pertama studi kepustakaan, kedua survai lapangan dan ketiga penyusunan produk awal atau draf model.

Studi kepustakaan merupakan kajian untuk mempelajari konsep-konsep atau teori-teori yang berkenaan dengan produk atau model yang akan dikembangkan. Draft model tersebut selanjutnya direvisi oleh para ahli. Berdasarkan masukan-masukan revisi di atas, tim peneliti mengadakan penyempurnaan draft model tersebut. Draft yang telah disempurnakan, digandakan sesuai dengan kebutuhan.

2. Uji Coba Terbatas dan Uji Coba Lebih Luas

Selesai kegiatan pada tahap pertama Studi Pendahuluan, kegiatan dilanjutkan dengan tahap kedua, Uji Coba produk (model bermain). Dalam tahap ini ada dua langkah, langkah pertama melakukan uji coba terbatas dan

langkah kedua uji coba lebih lugas. Peneliti memberikan catatan penyempurnaan terhadap draf model pembelajaran yang digunakan.

3. Uji Produk dan Sosialisasi Hasil

Uji produk merupakan tahap pengujian kemampuan dari produk yang dihasilkan.

Pengadaptasiannya diwujudkan dalam bentuk perencanaan teknis sasaran dan jenis kegiatan yang akan dilakukan dalam tiap tahapannya. Jika langkah penelitian dan pengembangan diikuti dengan benar, maka akan dapat menghasilkan suatu produk pendidikan yang dapat dipertanggungjawabkan. Langkah- langkah tersebut bukanlah hal baku yang harus diikuti, langkah yang diambil bisa disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.²⁶

²⁶http://www.academia.edu/11002736/Borg_and_Gall