

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kemampuan Motorik Kasar

1. Pengertian Kemampuan Motorik Kasar

Kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun, Kemampuan motorik kasar menurut Sage dalam Nisa Monicha. bahwa motorik kasar adalah gerakan yang melibatkan seluruh gerakan anggota tubuh dan gerakan tungkai, seperti melompat, berenang, menembak. Sejalan dengan pendapat Sage menyatakan bahwa kemampuan motorik kasar adalah sebuah kemampuan motorik yang memerlukan penggunaan otot besar untuk mencapai sasaran kemampuan, seperti berjalan, melompat, melempar, meloncat, dan lain-lain.¹ Menurut Arif Rohman Hakim, dkk. motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan sebagian besar otot-otot besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi kematangan anak itu sendiri meliputi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif.²

Menurut Veny Iswatiningsy, Intan Prastihastari Wijaya dalam Fadlun, Lizza, dan Deni Widjayatri menyatakan bahwa motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar tubuh anak. Untuk merangsang motorik kasar anak dapat dilakukan dengan

¹ Nisa Monicha. “ Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Sirkuit” *Jurnal Cikal Cendekia*, Vol 01, No. 01, Juli 2020, hlm. 3.

² Arif Rohman Hakim, Soegiyanto, Soekardi. “Pengaruh Usia Dan Latihan Keseimbangan Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Kelas Bawah Mampu Didik Sekolah Luar Biasa” *Journal of Physical Education and Sports*, Januari 2013, hlm. 202.

melatih anak untuk meloncat, memanjat, berlari, berjinjit, berjalan dan sebagainya. Kemampuan ini dapat anak lakukan untuk meningkatkan kualitas gerakannya.³

Menurut Hasninda dalam Reni Novitsari, dkk menyatakan bahwa motorik kasar adalah aktivitas gerak tubuh yang melibatkan otot besar seperti merayap, berguling, merangkak, duduk, berdiri, berjalan, lari, lompat, dan berbagai aktivitas menendang serta aktivitas melempar dan menangkap.⁴ Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki, dan seluruh tubuh anak.⁵

Motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sehingga sebagian besar atau seluruh tubuh motorik kasar diperlukan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya.⁶

Motorik kasar memacu kemampuan anak saat beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besarnya, seperti nonlokomotor, lokomotor dan manipulatif. Non lokomotor ialah aktivitas gerak tanpa harus memindahkan tubuh ke tempat lain, contohnya: meregang, melipat, mendorong, menarik dan membungkuk. Locomotor ialah aktivitas gerak

³ Fadlun, Lizza, Deni Widjayatri, “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Senam Fantasi”, *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 1, No. 1, April 2019, hlm. 2.

⁴ Reni Novitasari, dkk, “ Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain dengan Media *Hulahoop* Pada Anak Kelompok B PAUD Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong”, *Jurnal Ilmiah Potensia*, Vol. 4, No. 1, 2019, hlm 2.

⁵ Latifa Zarfi, Analisis Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Dalam Bermain Lempar Tangkap Bola, *Skripsi*, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, 2021.

⁶ Meirina Sulastris Loaloka, *Perkembangan Motorik Pada Anak Stunting*, (Indonesia: Media Sains Indonesia, 2019), hlm. 16.

memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain, contohnya: jalan, lari, lompat, loncat, jingkat dan lompat tali (*skipping*). Manipulatif ialah aktivitas gerak memanipulasi benda, contoh: melempar, menggiring, menangkap dan menendang.⁷ Kemampuan motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri⁸

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar adalah gerakan yang melibatkan semua anggota badan dan gerakan kaki, kemampuan motorik kasar ini membutuhkan penggunaan otot besar untuk mencapai sasaran kemampuan. Gerakan tubuh yang menggunakan sebagian besar otot besar dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Kemampuan ini dilakukan untuk meningkatkan kualitas hidup anak. Untuk merangsang motorik kasar anak dapat dilakukan dengan melatih anak lompat, jinjit, berjalan, bermain, dan sebagainya.

2. Teori kemampuan motorik kasar

Anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik maka anak akan memiliki perkembangan mental yang baik pula karena anak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya sehingga rasa percaya dirinya akan terus meningkat dan akan berpengaruh positif pada kemampuan motorik kognitifnya. Unsur utama yang berperan penting dalam stimulasi perkembangan motorik anak adalah guru dan orangtua.

⁷ Endang Rini Sukanti, *Perkembangan Motorik*, (Yogyakarta: UNY Press, 2018), hlm.

⁸ Tri Suwarno Handoko Noviyanto, dkk. *Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: Pradina Pustaka, 2022), hlm. 78.

Guru memberikan stimulasi berupa kegiatan yang melibatkan otot-otot kasar anak di sekolah sedangkan di rumah orangtua menstimulasi dengan kegiatan yang dapat dilakukan anak sehari-hari.⁹

Menurut Fikriyati kemampuan motorik sangat erat kaitannya dengan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan *spinal cord*. Motorik kasar didefinisikan sebagai gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Hal serupa juga dikemukakan oleh Gallahue bahwa kemampuan motorik kasar sangat berhubungan dengan kerja otot-otot besar pada tubuh manusia. Kemampuan motorik kasar anak guna untuk melakukan kegiatan pembelajaran, permainan, dan lain-lain.¹⁰

Kemampuan ini berhubungan dengan kecakapan anak dalam melakukan berbagai gerakan. Gallahue membagi kemampuan motorik dalam tiga kategori, yaitu: a. Kemampuan lokomotor adalah kemampuan yang digunakan untuk memerintahkan tubuh dari suatu tempat ke tempat yang lain, seperti berjalan, berlari, melompat, dan meluncur. b. Kemampuan non-lokomotor adalah kemampuan yang digunakan tanpa memindahkan tubuh atau gerak ditempat. Contoh gerakan kemampuan non-lokomotor adalah menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, jalan di tempat, loncat ditempat, berdiri dengan satu kaki, dan mengayuhkan kaki secara bergantian. c. Kemampuan manipulatif adalah

⁹ Maria Hidayanti, "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak" *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol. 7, Edisi, 1, April 2013, hlm. 195-196.

¹⁰ *Ibid.*, hlm. 196-197

kemampuan yang dikembangkan saat anak sedang menguasai berbagai macam objek dan kemampuan ini lebih banyak melibatkan tangan dan kaki. Contoh kemampuan manipulatif adalah gerakan melempar, memukul, menendang, menangkap obyek, memutar tali, dan memantulkan, atau menggiring bola.¹¹

Hurlock dalam Maria Hidayanti menjelaskan kemampuan motorik kasar sebagai pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan *spinal cord*, yaitu kemampuan yang diperlukan sejak usia balita sebagai bagian dari pertumbuhan dan perkembangan anak. Hampir semua anak pada usia 2 tahun dapat berdiri, berjalan, duduk, menendang, naik turun tangga berlari dan melompat. Keterampilan motorik kasar dibangun dari semua usia balita dan akan semakin baik dengan bertambahnya usia sampai dewasa.¹² Sementara itu Sage menjelaskan pentingnya perkembangan motorik kasar anak sebagai salah satu aspek perkembangan yang sangat penting bagi anak, bahwa kemampuan motorik kasar adalah kapasitas individu yang berhubungan dengan kinerja dalam melakukan berbagai keterampilan yang didapatkannya sejak masa kanak-kanak. Kemampuan ini menjadi untuk melakukan berbagai tugas.

Kemampuan dalam melakukan sesuatu dipelajari melalui berbagai praktek dan bergantung pada kemampuan yang mendasarinya, seperti keseimbangan. Berdasarkan beberapa pengertian yang dijelaskan oleh para

¹¹ *Ibid.*, hlm. 196-197.

¹² *Ibid.*, hlm. 197.

ahli, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar adalah kemampuan yang berhubungan dengan gerakan otot-otot besar dalam melakukan pengendalian gerakan tubuh melalui kemampuan lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif.¹³

3. Indikator dan Ciri Motorik Kasar Pada Anak

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014, indikator motorik kasar yang dikembangkan untuk anak usia 4-5 tahun di antaranya:

- a. Menirukan gerakan binatang, pohon tertiuip anging, pesawat terbang, dan sebagai berikut.
- b. Melakukan gerakan menggantung (bergelayut)
- c. Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi
- d. Melempar sesuatu secara terarah
- e. Menangkap sesuatu secara tepat
- f. Melakukan gerakan antisipasi.

Ciri- ciri dari kemampuan motorik kasar anak yaitu Dalam setiap anak memiliki ciri-ciri kemampuan motorik kasar yang berbeda namun menurut Ida Ayu Rina, dkk. Mengatakan bahwa:

- a. Menirukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan.
- b. Melakukan koordinasi gerakan kaki tangan- kepala dalam melakukan tarian/senam.

¹³ *Ibid.*, hlm. 198.

- c. Melakukan permainan fisik dengan baik dan teratur.
- d. Terampil dalam menggunakan kaki, tangan kanan dan kiri.¹⁴
- e. Naik turun tangga dengan berganti kaki
- f. Berlari lurus
- g. Berjalan di balok titian
- h. Melompat dengan satu kaki
- i. Melempar bola dengan badan memutar, memindahkan tumpuan badan pada kaki tertentu dan menangkap bola dengan satu tangan
- j. Naik sepeda roda tiga dan mengendarainya dengan lancar
- k. Lompat ke belakang
- l. Berjalan mundur dengan di jinjit.¹⁵

4. Unsur-unsur Kemampuan Motorik Kasar

Menurut Toho Cholik Mutohir dan Gusril dalam Aida Farida menyatakan bahwa unsur-unsur kemampuan motorik di antaranya:

Disini Toho Cholik Mutohir dan Gusril memuat unsur-unsur kemampuan motorik kasar sesuai dengan keterampilan anak.

- a. Kekuatan, adalah keterampilan sekelompok otot untuk menimbulkan tenaga sewaktu kontraksi.
- b. Kekuatan otot harus dimiliki anak sejak dini, apabila anak tidak memiliki kekuatan otot tentu anak tidak dapat melakukan aktivitas

¹⁴ Ida Ayu Rina Yuliastina, Nyoman Jampel, Mutiara Magta. "Penerapan Metode Demonstrasi Melalui Kegiatan Outbond untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Semester II TK Negeri Negara Tahun Pelajaran 2014/2015" *e-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganes Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anakk Uisa Dini*. Vol. 3, No. 1, 2015, hlm. 33.

¹⁵ Anak Widyastuti, *77 Permasalahan Anak dan Cara Mengatasinya*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2019), hlm. 55.

bermain yang menggunakan fisik, seperti: berlari, melompat, melempar, memanjat, bergantung dan mendorong.

- c. Koordinasi, adalah keterampilan untuk mempersatukan atau memisahkan dalam satu tugas yang kompleks, contoh: anak dalam melakukan lemparan harus ada koordinasi seluruh anggota tubuh yang terlibat.
- d. Kecepatan, adalah sebagai keterampilan yang berdasarkan kelenturan dalam satuan waktu tertentu. contoh: beberapa jarak yang ditempuh anak dalam melakukan lari empat detik, semakin jauh jarak yang ditempuh anak, maka semakin tinggi kecepatannya.
- e. Keseimbangan, adalah keterampilan seseorang untuk mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi.
- f. Kelincahan, adalah keterampilan mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat waktu bergerak dari titik satu ke titik yang lain. Contohnya: bermain kucing dan tikus, bermain menjala ikan, dan lain-lain.¹⁶

Kemampuan motorik kasar merupakan perkembangan unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh, keterampilan motorik, dan kontrol motorik.¹⁷

¹⁶ Aida Farida, "Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Perkembangan Anak Usia Dini", *Jurnal Raudhah*, Vol. 04, No. 02, 2016, hlm. 6.

¹⁷ Asep Prasetyo dan Bernadeta Suhartini, Kemampuan Motorik Peserta Ekstrakurikuler Bola Basket SMA N 3 Bantul:, *Jurnal Medikora*, Vol. 12, No. 1, 2014, hlm. 2.

5. Stimulasi Kemampuan Gerak Dasar

Kegiatan yang dilakukan untuk merangsang kemampuan dasar anak agar dapat tumbuh berkembang secara optimal. Gerak dasar atau motorik kasar adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak melakukan pergerakan dan sikap tubuh yang melibatkan otot-otot besar seperti duduk, berdiri.

a. Stimulasi

Stimulasi yang perlu dilanjutkan memotivasi anak untuk berlari, melompat, berdiri di atas satu kaki, memanjat, bermain bola, dan mengendarai sepeda roda tiga.

b. Menangkap bola

Ajak anak bermain, “menangkap bola”, gunakan bola sebesar bola tenis. Sekali-kali bola dilempar ke arah anak, minta anak menangkapnya, kemudian melempar kembali ke arah anda.

c. Berjalan mengikuti garis lurus

Di halaman rumah, letakkan papan sempit, atau buat garis lurus dengan tali rafia atau kapur atau susun batu bata memanjang. Tunjukkan pada anak cara berjalan di atas papan atau garis lurus dengan merentangkan kedua lengan atau tangan untuk menjaga keseimbangan.

d. Melompat

Tunjukkan pada anak cara melompat dengan satu kaki. Bila anak sudah bisa melompat dengan satu kaki, tunjukkan cara melompat

melintas ruangan, mula-mula dengan satu kaki, kemudian bergantian dengan kaki yang lainnya.

e. Melempar benda-benda kecil ke atas

Ajari anak melempar benda-benda kecil ke atas atau menjatuhkan kerikil ke dalam kaleng. Gunakan benda-benda yang tidak berbahaya.

f. Menirukan binatang berjalan

Tunjukkan pada anak cara binatang berjalan, misalnya anjing berjalan dengan kedua kaki dan tangan. Ajak anak ke kebun binatang dan tirukan gerak-gerik binatang.

g. Lampu hijau-merah

Minta anak berdiri di hadapan anda. Ketika anda mengatakan “lampu hijau” minta anak berjalan jinjit ke arah anda dan berhenti ketika anda mengatakan “lampu merah” secara bergantian anda berjinjit-jinjit ke arah depan.¹⁸

6. Karakteristik gerak motorik anak

a. Keterampilan koordinasi gerakan motorik kasar

1) Keterampilan lokomotorik: merupakan kemampuan menggerakkan seluruh anggota badan untuk berpindah tempat, contohnya berlari, melompat, menderap, meluncur, berguling, dan menggelak.

2) Keterampilan non lokomotorik: merupakan kemampuan menggerakkan anggota badan tetapi posisi badan tidak berpindah tempat atau diam di tempat. Misalkan memutar

¹⁸ Mahyumi Rantina, dkk. *Buku Panduan Stimulasi dan Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak Usia 0-6 Tahun*, (Jawa Barat: Edu Publisher, 2020), hlm. 72-74.

pinrggang, mengangkat, bergoyang, mendorong, melengkung, danr memeluk.

- 3) Keterrampilan memproyeksi: merupakan keterampilan dalam pengorntrolan otot-otot kecil yang terbatas khususnya pada tanganr dan kaki. Contohnya menangkap dan menerima, menendrang, memukul, menggenggam, menarik, dan memeras.¹⁹

B. Permainan Kereta Huruf

1. Pengertian Permainan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dikutip oleh Siti Nur Hayati dan Khamim Zarkasih Putro menyatakan bahwa permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain, baik berupa barang ataupun sesuatu yang dapat digunakan untuk bermain.²⁰ Bermain merupakan kebutuhan anak paling hakiki yang harus dipenuhi. Bagi anak, tiada hari tanpa bermain.²¹ Permainan adalah aktivitas yang dilakukan secara sungguh-sungguh, tetapi dalam melakukan permainan bukan merupakan suatu kesungguhan. Dalam hal ini aktivitas jasmani adalah gerak manusia itu sendiri yang berarti salah satu tanda adanya permainan adalah adanya gerak/aktivitas jasmani.²²

¹⁹ Arina Restian, *Koreografi Seni Tari Berkarakter Islami Untuk Anak Sekolah Dasar*, (Malang: UMM Press, 2019r), hlm. 26.

²⁰ Siti Nur Hayati dan Khamim Zarkasih Putro, "Bermain dan Permainan Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 4. No. 1, (2021), hlm 7.

²¹ Bayu Nugraha, "Permainan Kreatif Untuk Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 2. Edisi 1, (2013), hlm. 1.

²² Nugroho Susanto, "Hakikat dan Signifikansi Permainan", *Jurnal Jendela Olahraga*, Vol. 2, No. 1, Januari 2017, hlm.1.

Menurut Desmita El-Idhami dikutip oleh Iska Puspitasari menyatakan bahwa permainan mempunyai arti sebagai tempat bagi anak dalam bersosialisasi, dan permainan sebagai sarana dalam melihat kemampuan dan potensi dalam diri anak. Dalam permainan anak akan mengenal berbagai macam benda dan memahami sifat-sifatnya dan menggunakan semua fungsi kejiwaan dan jasmaninya dengan sungguh-sungguh.²³ Kegiatan pembelajaran di PAUD KB Harapan Bangsa Labuh Air Pandan dapat melakukan stimulasi pembelajaran dengan menggunakan media kereta Huruf. Media kereta kata hampir sama dengan media kartu huruf. Media kereta huruf ini dirancang oleh peneliti sebagai inovasi baru selain media kartu huruf. Mencocokkan adalah membandingkan untuk menemukan cocok atau tidaknya sesuatu. Memasuki usia 4-5 tahun anak mulai memiliki pemahaman tentang konsep mengenal huruf. Dengan konsep mengenal lambang huruf yang telah dimiliki, anak akan mampu mengembangkan konsep mencocokkan. Anak mampu mencocokkan bentuk huruf dengan benda. Guru dapat memberikan contoh dengan permainan kereta huruf dengan cara memasang huruf dalam setiap gerbong sesuai dengan urutan ajad.²⁴

²³ Iska Puspitasari, "Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Konstruktif Pada Anak Kelas A di TK IT Cahaya Toboali", *Skripsi*, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, 2022, hlm. 45.

²⁴ Upi Reski, Arsyad Said, dan Abdul Munir, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kereta Huruf Pada Anak", *Early Childhood Education Indonesia Journal*, Vol. 2, No. 2, Desember 2019, hlm. 144.

Teori Teleologi/Pembawaan (K. Groos & Roeles) menyatakan permainan merupakan kegiatan yang mempunyai tugas biologis yang akan digunakan oleh manusia untuk mempelajari fungsi hidup, penguasaan gerak, rasa ingin tahu, persaingan sebagai persiapan hidup dimasa yang akan datang. Seseorang bermain bukan karena masih muda tetapi melalui bermain seseorang akan menjadi awet muda.²⁵

Bigo, Kohnstam, dan Palland memberikan pandangan bahwa permainan mempunyai makna pendidikan, dengan uraian sebagai berikut: a. permainan merupakan salah satu dari banyak wahana untuk membawa anak kepada hidup bersama atau bermasyarakat. Anak akan memahami dan menghargai dirinya atau temannya. Pada anak yang bermain, akan tumbuh rasa kebersamaan, yang sangat baik bagi pembentukan rasa sosialny; b. dalam permainan anak akan mengetahui kekuatannya, menguasai alat bermain, dan mengetahui sifat alat; c. dalam permainan, anak akan mempunyai suasana, yang tidak hanya mengungkapkan fantasinya saja, tetapi juga akan mengungkapkan semua sifat aslinya, dan pengungkapan itu dilakukan secara patuh dan spontan. Anak laki-laki dan perempuan yang berumur sama akan berbuat yang berbeda terhadap permainan yang sama (misalnya bermain dengan kubus, atau boneka); d. dalam permainan, anak mengungkapkan macam-macam emosinya, dan sesuai dengan yang diperolehnya saat itu jenis emosi itu diungkapkannya, serta tidak mengarah pada prestasi.; e. dalam

²⁵ Ahmad Syaikhudin, "Analisis Metode Permainan Sosial Untuk Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiya", *Jurnal 172 Ta'allum*, Vol. 01, No. 02, November 2013.

bermain anak akan dibawa kepada kesenangan, kegembiraan, dan kebahagiaan dalam dunia kehidupan anak. Semua situasi ini mempunyai makna wahana pendidikan; f. permainan akan mendasari kerjasama, taat kepada peraturan permainan, pembinaan watak jujur dalam bermain, dan semuanya ini akan membentuk sifat "fairplay" (jujur, sifat kesatria, atau baik) dalam bermain; dan g. bahaya dalam bermain dapat saja timbul, dan keadaan ini akan banyak gunanya dalam hidup yang sesungguhnya. Sedangkan Huizinga karena masalah permainan dalam perluasannya merupakan gejala kebudayaan, maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa permainan itu mempunyai makna pendidikan praktis. Lain halnya dengan Montessori yang menyebutkan permainan sebagai alat untuk mempelajari fungsi. Rasa senang akan terdapat dalam segala macam jenis permainan, akan merupakan dorongan yang kuat untuk mempelajari sesuatu.

Karl Gross adalah seorang dan berkebangsaan Karl Groos mengemukakan pendapatnya bahwa permainan mengandung unsur - unsur untuk berkembang pada diri anak - anak serta hewan. Teori - teori dasar Karl Gross menyatakan bahwa permainan pada masa anak - anak bagi manusia dan hewan adalah persiapan untuk kehidupan dewasa. Sambil bermain, anak - anak dapat melatih diri untuk fungsi -

fungsi di kemudian hari. Menurut Karl Gross, Permainan dianggap penting dalam praktik Karena pendapat-pendapatnya ini²⁶

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan suatu kegiatan atau aktivitas dalam melakukan permainan baik secara individu maupun secara berkelompok dalam permainan juga mempunyai tujuan untuk mencari kesenangan dan kepuasan anak permainan juga tentunya memiliki peraturan sesuai dengan permainan apa yang dimainkan dan setiap daerah pasti akan berbeda-beda aturannya.

2. Pengertian Kereta huruf

Kereta huruf merupakan media/benda konkret yang dapat digunakan anak saat belajar mengenal huruf, sehingga dapat membantu anak dalam mengenal dan memahami lafal huruf dan bentuknya.²⁷ Sehingga dapat meningkatkan kualitas anak sesuai dengan yang diharapkan.²⁸

Kereta huruf merupakan sebuah inovasi dari permainan kereta angka. Menurut Adiningsih dikutip oleh Nilam Afriani mengutarakan bahwa kereta angka merupakan sebuah permainan matematika dalam hal

²⁶ <https://www.lamaccaweb.com/2021/11/20/teori-bermain-bermain-dan-permainan/>, diakses pada Senin 26 Juni 2023

²⁷ Nova Jangkali, Abdul Munir, Abdul Salam, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf di Kelompok A TK Aisyiyah Busthanul Athfal IV Palu, *Jurnal Bagian PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah*, (2019), hlm. 3.

²⁸ Nugroho Susanto, "Hakikat dan Signifikansi Permainan", *Jurnal Jendela Olahraga*, Vol. 2, No. 1, Januari 2017.

berhitung perpaduan dengan pembelajaran inovasi kereta api bilangan.²⁹ Metode dalam bermainnya menggunakan gerbong kereta api sebagai media yang ditempel dengan huruf sesuai dengan abjad.

Penggunaan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung, maka dari itu dalam proses pembelajaran mengenal konsep lambang huruf yaitu menggunakan kereta huruf yang bertujuan untuk mengenalkan huruf pada anak usia dini. Hal ini didukung oleh peneliti sebelumnya Zuhro dan Simatupang, yang memakai keaksaraan pada anak usia dini. Penggunaan media balok dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Selain itu didukung pula oleh Karoma, yang menggunakan bola huruf untuk mengenal konsep lambang huruf pada anak usia dini. Dengan memiliki warna yang beragam, dapat menarik anak untuk bermain.³⁰

Media kereta huruf merupakan media yang sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran baik siswa kelas rendah kelas tinggi. Dalam pengembangan kereta huruf ini yang dimana terdapat 2 pengembangan yaitu pengembangan huruf tiga dimensi dan cara penggunaan media. Pengembangan huruf tiga dimensi ini dimana membuat seperti huruf namun dengan menggunakan media yang berbahan dasar benda keras seperti kayu dan triplek, dalam pembuatan

²⁹ Nilam Afriani, Melalui Permainan Kereta Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak di TK Alkhairaat Balongga Kecamatan Dolo Selatan Kabupaten Sigi, *Skripsi*, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Institut Agama Islam Negeri Palu, 2020, hlm 42.

³⁰ Lestari Aprilianti dan Sri Widayati, "Pengembangan Media Kereta Kata Untuk Mengenal Konsep Lambang Huruf Anak Usia 4-5 Tahun", *Jurnal Lentera Anak*, Vol. 02, No. 02, Oktober 2021, hlm. 24-25.

huruf ini peneliti menggunakan kardus diptong persegi 4 dengan dilapisi kain flanel agar lebih mudah serta bahan yang mudah dijangkau oleh anak sehingga membuat huruf tersebut. Selain penggunaan bahan media huruf menjadi tiga dimensi adapun cara penggunaan media tersebut dimana saat proses pembelajaran guru akan menjelaskan terlebih dahulu mengenai huruf – huruf tersebut setelah menggunakan huruf tersebut siswa akan diajak bermain dengan guru, yang dimana guru akan menyebutkan sebuah huruf lalu siswa akan menunjuk huruf sesuai perintah guru yang ada pada. Setiap gerbong kereta huruf Dengan begitu siswa akan mengeja satu persatu huruf yang ada di setiap gerbong kereta huruf.³¹

Media kereta huruf ini termasuk dalam kategori media visual gerak, yaitu media yang dapat dilihat dan dimainkan. Kereta huruf ini adalah suatu permainan yang mempunyai beberapa gerbong yang mengangkut huruf-huruf abjad secara berjajar sesuai dengan urutannya, yaitu urutan paling depan adalah gerbong pengangkut semua huruf-huruf abjad dan gerbong seterusnya merupakan gerbong tempat huruf sesuai dengan urutannya yaitu mulai dari A sampai dengan Z.

Dengan demikian media kereta huruf adalah alat penyampaian informasi tentang huruf abjad yang berupa kereta yang memiliki

³¹ Muh Fahrizal Rosidi, Safrudin, dan Muhammad Thair, “Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Kata Pada Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SD Merang Baru 2021/2022” *Jurnal Alamiah Profesi Pendidikan*, Vol. 7, No. 1, Maret 2022, hlm. 209.

gerbong-gerbong huruf sebagai tempat huruf sesuai urutannya untuk memperlancar proses belajar mengajar huruf abjad.³²

Pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kereta huruf merupakan media pembelajaran yang sejenis dengan papan flanel dan kartu kata bergambar yang termasuk dalam klasifikasi media visual. Media kereta huruf dapat digunakan sebagai media pembelajaran mengenal huruf permulaan. Berupa potongan kartu huruf yang berbentuk persegi yang didalamnya berisikan huruf-huruf yang nantinya akan disusun menjadi sebuah kata dan menyusun sesuai dengan urutan abjad.³³

Adanya hubungan antara motorik kasar dengan permainan yang dilakukan oleh anak-anak melalui permainan kereta huruf, huruf abjad merupakan bagian yang sangat penting dalam bahasa, hasil tersebut mendukung hasil penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti. yaitu penelitian yang dilakukan oleh Elyana Maulidah dan Julianto, yang berjudul “Pengaruh Media *Smart Fun Alphabet* terhadap kemampuan mengenal huruf anak kelompok A.” Yang memperoleh hasil adanya pengaruh media *Smart Fun Alphabet* terhadap kemampuan mengenal huruf. Huruf abjad sangat penting bagi kehidupan sehari-hari manusia.³⁴ Huruf abjad merupakan tahapan awal dari peningkatan kemampuan berbahasa seseorang terutama dalam kemampuan literasi yaitu:

³² Siti Naimatul Jannah, “Pengaruh Media Kereta Kata Terhadap Kemampuan Literasi Anak Kelompok B PAUD Babussalam Pandean Durenan Trenggalek”, *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Tulung Agung, 2019.

³³ *Ibid.*, hlm. 209.

³⁴ Elyana Maulidah dan Julianto, “Pengaruh Media *Smart Fun Alphabet* terhadap kemampuan mengenal huruf anak kelompok A” *Jurnal PAUD Teratai*, Vol. 05, No. 02, 2016, hlm. 2.

- 1.) Memahami makna simbol, guru memberikan pemahaman mengenai makna simbol kepada anak-anak.
- 2.) Hubungan antara simbol bahasa lisan dan tulisan, guru memberikan pemahaman mengenai simbol bahasa lisan dengan cara mengajarkan kepada anak tata cara menggunakan bahasa lisan dengan tulisan dengan baik dan benar.
- 3.) Membaca simbol yang dikenal.³⁵ Anak-anak menyebutkan atau melafalkan huruf sesuai dengan simbol yang ia ketahui.

3. Fungsi utama dalam permainan

Dalam sebuah permainan ada beberapa fungsi utama pada anak usia dini, Permainan membantu kognitif anak, Permainan dapat meningkatkan sosial anak, Permainan dapat memungkinkan anak memecahkan permasalahan emosionalnya, belajar mengatasi kegelisahan dan konflik batin, berikut penjelasannya:

- a. Permainan membantu kognitif anak. Melalui permainan anak menjelajahi lingkungannya, mempelajari obyek-obyek di sekitarnya, dan belajar memecahkan masalah yang dihadapinya.
- b. Permainan dapat meningkatkan sosial anak. Misalnya bermain peran. Dalam permainan ini anak belajar memahami orang lain.
- c. Permainan dapat memungkinkan anak memecahkan permasalahan emosionalnya, belajar mengatasi kegelisahan dan konflik batin. Dengan

³⁵ *Ibid,,.* Hlm. 3.

demikian permainan memungkinkan anak melepas energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan yang terpendam.³⁶

Permainan menurut saya yaitu suatu alat atau benda yang dapat digunakan saat bermain dan biasanya permainan dapat menghilangkan stres pada anak jadi permainan ini dapat dijadikan hiburan atau membuat hati senang.

4. Tujuan umum dari bermain dalam permainan dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bentuk sebagai berikut:

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Sedangkan bermain adalah sarana tumbuh dan berkembang bagi anak.

a. Untuk eksplorasi anak

Eksplorasi secara bahasa berarti mengeluarkan. Maksudnya mengeluarkan atau mencurahkan seluruh kemampuan yang dimiliki.

b. Untuk eksperimen anak

Secara etimologi, eksperimen berarti uji coba. Adapun secara terminologi yaitu melakukan serangkaian percobaan-percobaan demi menghasilkan sesuatu yang diharapkan.

c. Untuk *imitation* anak

³⁶ Siti Makhmudah, dkk. *Perkembangan Motorik AUD*, (Indonesia: Guepedia, 2020), hlm. 9.

Imitasi dimaksud sebagai bentuk tiruan anak-anak. Dengan kata lain bermain merupakan suatu bentuk peniruan anak-anak terhadap permainan yang di mainkan.

d. Untuk adaptasi anak

Tujuan lain dari kegiatan bermain ialah untuk melatih adaptasi anak-anak dengan lingkungan sekitar. Adaptasi sendiri bermakna mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan.³⁷

Menurut saya tujuan dari bermain dalam permainan ini terutama dapat mengembangkan enam aspek perkembangan pada anak usia dini yaitu: nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial-emosional dan seni. Dan kecapakan pada saat anak berbicara kemungkinan akan berkembang.

5. Karakteristik Permainan Kereta Huruf Sesuai Usia Anak

a. Usia anak di bawah 1 tahun

Untuk bayi yang usianya masih dibawah satu tahun, penting bagi anda untuk memilih mainan yang aman dan sederhana. Hindari mainan kereta dengan bagian-bagian kecil yang dapat dimasukkan ke

dalam mulut anak. Selain itu mainan dengan warna-warna cerah yang mudah terlihat akan lebih menarik dan dapat membentuk anak mengenal warna, dan kami menyarankan anda

³⁷ Fadillah, *Buku Ajar Bermain Dan Permainan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2017), hlm. 8-9.

memilih mainan kereta yang bagian sudut-sudutnya tumpul sehingga lebih aman untuk anak.

b. Usia 1-3 tahun

Pada usia 1-3 tahun, anak-anak makin tertarik dengan mainan lokomotif dan kereta kayu yang berwarna-warni. Anda bisa mulai memberinya mainan kereta yang harus dirakit. Ajari si kecil untuk merakit mainannya sendiri sedikit demi sedikit. Mulailah dengan model rakitan yang sederhana terlebih dahulu. Anak anda akan tertarik dan menyukainya, bahkan mungkin ingin memainkannya setiap waktu, selain itu pastikan mainan kereta tersebut memiliki ukuran yang sesuai dengan gengaman tangan si kecil supaya mudah untuk di bawa-bawa.

c. Usia anak 3-5 tahun

Pada anak usia 3-5 tahun, anak mulai tertarik dengan gambaran kereta api yang sebenarnya. Mereka akan tertarik pada mainan kereta yang dapat melaju otomatis di atas jalur relnya. Pada fase ini, anak mulai mampu merakit set rel yang lebih rumit. Mainan seperti itu sekaligus mampu menstimulasi imajinasi anak agar makin berkembang. Mainan miniatur kereta sangat direkomendasikan bagi anak anda, si kecil dapat bermain sambil melatih konsentrasi, kreativitas, serta daya ingatnya.

d. Usia 6 tahun ke atas

Ketika berusia 6 tahun atau lebih, anak akan cepat bosan dan tidak puas dengan mainan miniatur kereta biasa. Karena itu, cobalah memilih mainan kereta yang tidak hanya dapat meningkatkan daya imajinasi, tetapi juga daya berpikirnya. Anda bisa memberikan mainan *blocks* yang dapat dirakit menjadi rel kereta lengkap dengan lanskap kota. Akan lebih bijak jika orang tua ikut bersama anak.³⁸

Dalam pemilihan media belajar ada beberapa pertimbangan yang dapat digunakan agar media pembelajaran tersebut menjadi efektif dan efisien untuk diterapkan. Kriteria umum yang harus diperhatikan yaitu tujuan pembelajaran, kesesuaian materi, karakteristik siswa, gaya belajar siswa, lingkungan, dan ketersediaan fasilitas pendukung.

6. Bentuk dan Jenis Permainan Anak Usia Dini

Berdasarkan jenis bermainnya, jenis permainan pada anak usia dini dapat dibagi ke dalam dua jenis macam permainan, yaitu:

a. Permainan aktif

Permainan aktif merupakan suatu kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada diri anak melalui aktifitas yang melibatkan banyak aktivitas tubuh.

³⁸ Helena mantra, “10 rekomendasi mainan kereta terbaik (terbaru tahun 2021)”, [https://my-best.id/79171-Ibu-dan-anak-mainan-anak\(diakses](https://my-best.id/79171-Ibu-dan-anak-mainan-anak-diakses) pada 22 Januari 2022, pukul 12.00).

b. Permainan Pasif

Permainan pasif merupakan suatu aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan dan tidak terlalu banyak melibatkan aktifitas fisik.³⁹

7. Bentuk-Bentuk permainan

menurut Kartono dikutip oleh Elfadi mengemukakan terdapat tiga bentuk permainan yang dimainkan anak bagi usia dini, yaitu:

- a. Permainan Gerakan, anak-anak bermain bersama teman-temannya, melakukan kerja sama dengan beraneka ragam gerak dan olah tubuh.
- b. Permainan Memberi Bentuk, kegiatan memberi bentuk pada fase permulaan berupa kegiatan deskriptif seperti meremas-remas, merusak, mencabik-cabik, mempreteli dan lain-lain.
- c. Permainan Ilusi, pada jenis permainan ini unsur fantasi memegang peranan penting, misalnya sebuah sapu difantasikan sebagai kuda tunggangan, bermain dokter-dokteran dan lain-lain.⁴⁰

Dari beberapa bentuk permainan yaitu: permainan gerakan, permainan memberi bentuk, dan permainan ilusi.

Permainan gerak yaitu anak-anak melakukan kegiatan bermain pasti tentunya akan ada namanya gerakan dan disini

³⁹ Pupung Puspa Ardini dan Anik Lestraining, "*Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*", (Nganjuk: Adjie Media Nusantara, 2018), hlm. 23-24.

⁴⁰ Elfiadi, "Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini", *Jurnal Itqan*, Vol. 7, No. 1, hlm. 7, Januari-Juni 2016, hlm. 57.

gerakan di saat bermain pasti anak-anak spontan dalam gerakan apapun, permainan memberi bentuk yaitu sama halnya dengan permainan gerak yang sudah saya jelaskan tetapi disini hanya saja dalam fase permulaan berupa kegiatan seperti meremas, merusak dll. Permainan ilusi yaitu anak-anak berimajinasi, menjadi tukang jual sayur, bermain dokter-dokter dan lain-lain.