

HAL-HAL PENTING DALAM MEMPELAJARI KETERAMPILAN MOTORIK

Oleh

Agus Supriyanto

Email: Agus_Supriyanto@uny.ac.id



HAL-HAL PENTING DALAM MEMPELAJARI KETERAMPILAN MOTORIK

- ◆ KESIAPAN BELAJAR
- ◆ KESEMPATAN BELAJAR
- ◆ KESEMPATAN BERPRAKTEK
- ◆ MODEL YANG BAIK
- ◆ BIMBINGAN
- ◆ MOTIVASI
- ◆ DIPELAJARI SECARA INDIVIDU
- ◆ DIPELAJARI SATU PERSATU

MASA KECIL MERUPAKAN MASA IDEAL UNTUK MEMPELAJARI KETERAMPILAN MOTORIK

- ✦ TUBUH ANAK LEBIH LENTUR
- ✦ BELUM BANYAK KETERAMPILAN YANG BERBENTURAN DENGAN KETERAMPILAN YANG DIPELAJARI
- ✦ ANAK LEBIH BERANI
- ✦ TIDAK CEPAT BOSAN
- ✦ MEMILIKI TANGUNG JAWAB DAN KEWAJIBAN YANG LEBIH KECIL



CARA MEMPELAJARI KETERAMPILAN MOTORIK

- ✦ BELAJAR COBA DAN RALAT
(*TRIAL & EROR*)
- ✦ MENIRU
- ✦ PELATIHAN



BEBERAPA MACAM GERAK DASAR DAN VARIASINYA

- ✦ Berjalan (awal usia 10-18 bulan, sudah baik usia 3-4 th)
- ✦ Berlari (awal usia 2-3 th, sudah baik usia 4-6 th)
- ✦ Mendaki/memanjat(awal 40-50 minggu, sudah baik usia 3-6 th)
- ✦ Meloncat (awal usia 3-4 th, sudah baik usia 6 th)
- ✦ Berjengket (awal usia 3-4 th, sudah baik usia 6 th)
- ✦ Menconglang dan Lompat Tali (usia 6,5 th)
- ✦ Menyepak (awal usia 2 tahun, sudah baik usia 5-6 tahun)
- ✦ Melempar (awal usia 6 bln, sudah baik usia 2-6,5 th)
- ✦ Menangkap (awal usia 2-3 th, sudah baik usia 5 sampai 6 th)
- ✦ Memantul-mantulkan Bola (awal usia 2-3 th, sudah baik usia 5 sampai 6 th)
- ✦ Mumukul (usia 2-3 tahun)
- ✦ Berenang (awal 10 bln- 3 th, sudah baik usia 6 -7 tahun)

KATEGORI KETERAMPILAN MOTORIK PADA USIA ANAK-ANAK

- ✦ KETERAMPILAN BANTU DIRI (*Self-Help*) = Penguasaan keterampilan yang dapat membuat anak mampu merawat diri sendiri (contoh: makan, berpakaian, mandi)
- ✦ Keterampilan bantu sosial = untuk dapat di terima dalam kelompok secara kooperatif (contoh: keluarga, sekolah, tetangga
- ✦ Keterampilan Bermain = untk dapat menyesuaikan diri dalam kelompok (contoh di sekolah, dilingkungan rumah dan teman bermain),
- ✦ Keterampilan Sekolah = untuk memudahkan menyesuaikan ketika masuk di sekolah, agar tidak asing dengan teman-temannya.

ASYIKNYA BERMAIN

