

HAL-HAL PENTING DALAM MEMPELAJARI KETERAMPILAN MOTORIK

Oleh

Agus Supriyanto

Email: Agus_Supriyanto@uny.ac.id

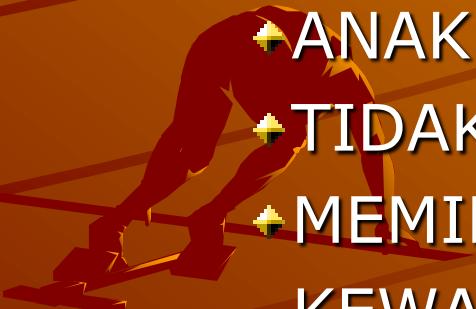


HAL-HAL PENTING DALAM MEMPELAJARI KETERAMPILAN MOTORIK

- ◆ 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 penyesuaikan ketika masuk di sekolah, agar tidak asing dengan teman-temannya.

ASYIKNYA BERMAIN

