

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia seutuhnya. Hal ini karena pada masa anak usia dini merupakan masa keemasan untuk mengembangkan semua aspek perkembangannya seperti aspek kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial, emosional, moral dan nilai-nilai agama.

Menurut Partini (2010: 2) anak-anak adalah generasi penerus bangsa. Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia delapan tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dengan upaya program pembinaan yang terencana dan sistematis diharapkan anak mampu mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal. Tantangan yang dihadapi PAUD adalah bagaimana cara mendidik anak usia dini agar potensinya berkembang, meliputi potensi fisik-motorik, intelektual, moral, emosional, dan sepiritual anak dengan memperhatikan faktor perkembangan anak sebagai pembelajar yang unik. Usia dini bisa disebut *golden age* karena fisik dan motorik anak berkembang dan bertumbuh dengan cepat, baik perkembangan emosional, intelektual, bahasa maupun moral (budi pekerti).

Bahkan ada yang menyatakan pada usia empat tahun 50% kecerdasan telah tercapai, dan 80% kecerdasan tercapai pada usia delapan tahun.

Menurut Depdiknas (2003: 6) pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut Standar Kompetensi (2004: 6) tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Menurut Tadkiroatun (2005: 36) bermain adalah dunia sekaligus sarana belajar anak. Anak lebih mudah belajar dengan cara melakukan bermain dari pada anak duduk serius mendengarkan guru berbicara didalam kelas. Anak yang melakukan kegiatan bermain bisa mendapatkan pengetahuan baru bagi dirinya, sehingga secara tidak langsung anak bisa menjadi lebih pandai. Dengan demikian kegiatan bermain merupakan bagian penting dalam proses tumbuh kembang anak.

Menurut Moeslichatoen (dalam Dworetsky, 2004: 24) bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan.

Menurut Isenberg & Jalongo (dalam Tadkiroatun, 2005: 13) bermain memungkinkan anak mengeksplorasi dunianya, mengembangkan pemahaman sosial dan kultural, membantu anak-anak mengekspresikan apa yang mereka rasakan dan mereka pikirkan, memberi kesempatan bagi anak untuk menemukan dan menyelesaikan masalah, serta mengembangkan bahasa dan ketrampilan serta konsep beraksara.

Banyak kita dapati anak yang aktif, tidak bisa diam tanpa kenal lelah selalu menggerakkan anggota tubuhnya. Selain itu, koordinasi gerakan fisik anak pun cukup baik. Mereka memadukan sistem motorik dan visual motorik yang ada pada dirinya yang menggunakan motor cortex untuk melakukan keseimbangan gerakan tubuh. Pada tahapan ini pengasuh atau orang tua tidak perlu mengkhawatirkan atau melarang anak melakukan kegiatannya, namun harus melakukan pengawasan dan arahan dengan kasih sayang agar terhindar dari hal-hal yang tidak diinginkan seperti cedera yang fatal. Adapun akibat-akibat seperti lecet, terjatuh, atau kesleo tidak perlu di risaukan, semua anak yang aktif pasti akan mengalami hal tersebut. Bahkan jika kita sadari, orang dewasa pun dapat tersandung dan terjatuh. Lebih dari itu, anak-anak sedang mengalami pertumbuhan, otot-otot tulangnya akan terus berkembang. Lecet, luka, dan cedera akan lebih mudah sembuh sempurna dari pada orang dewasa (Partini, 2010: 117).

Sebagai upaya untuk meningkatkan motorik kasar anak TK Pertiwi Pengalusan, maka penulis tertarik untuk meningkatkan dan memotivasi kepada anak didik. Agar pertumbuhan dan perkembangan motorik kasar

dapat berhasil sesuai dengan yang diharapkan, karena perkembangan jasmani merupakan salah satu bagian pengembangan kemampuan dasar di Taman kanak-kanak.

Permainan yang ada di TK Pertiwi Pengalusan masih menggunakan permainan seperti prosotan, jungkat-jungkit, ayunan. Sarana untuk bermain anak masih kurang, apalagi dengan jumlah anak didik anak banyak, sehingga pada saat istirahat masih banyak anak yang hanya duduk-duduk saja tidak bisa ikut bermain karena terbatasnya alat bermain. Jika keadaan itu dibiarkan saja maka bisa berdampak pada perkembangan jasmani anak terutama motorik kasarnya. Sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Pertiwi pengalusan, maka peneliti tertarik untuk meningkatkan dan memotivasi kepada anak didik. Agar pertumbuhan dan perkembangan motorik kasar dapat berhasil sesuai dengan yang diharapkan, karena perkembangan jasmani merupakan salah satu bagian pengembangan kemampuan dasar di taman kanak-kanak.

Penelitian tindakan kelas perlu dilakukan sebagai upaya perbaikan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Dalam hal ini peneliti menggunakan metode bermain melalui permainan lompat kolam ikan untuk meningkatkan motorik kasar anak kelompok B TK Pertiwi Pengalusan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga semester genap tahun ajaran 2012-2013.

B. Rumusan Masalah

Dari hasil analisis peneliti dapat menyajikan rumusan masalah sebagai berikut : “Apakah metode permainan lompat kolam ikan dapat meningkatkan perkembangan fisik motorik kasar pada anak kelompok B TK Pertiwi Pengalusan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga Tahun 2012/2013 ?”.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan perkembangan fisik motorik kasar pada anak kelompok B TK Pertiwi Pengalusan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga Tahun 2012/2013 dengan metode permainan lompat kolam ikan.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi :

a. Bagi Guru

Dapat membantu guru dalam menjadikan kegiatan pembelajaran sebagai sesuatu yang dinamis, menarik dan menantang sertamendorong guru agar lebih kreatif dalam menciptakan berbagai model pembelajaran dan kegiatan yang sesuai dengan situasi dan kebutuhan. Peneliti itu yang dapat memperbaiki proses pembelajaran melalui metode alat peraga yang tepat, Guru akan memperoleh wawasan tentang stimulasi yang tepat dalam

merangsang dan meningkatkan perkembangan fisik motorik kasar pada anak usia dini.

b. Bagi siswa

Penelitian ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan minat anak dalam berlatih melompat yang baik dan semakin meningkatkan kemampuan anak dalam melompat. *Kedua*, terciptanya suasana pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan sehingga anak-anak tertarik dengan kegiatan permainan melompat.

c. Bagi Sekolah

Melalui metode bermain yang menarik dan menyenangkan membuat hasil belajar anak meningkat hingga mutu pendidikan di sekolah juga meningkat.

d. Manfaat bagi Masyarakat

Masyarakat lebih terbuka luas dan pengetahuannya akan pola-pola pembelajaran yang bermakna kreatif dan inovatif bagi anak.