

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 8 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan ruhani agar anak dapat mempersiapkan pendidikan yang lebih lanjut serta kesiapan menjalani kehidupannya di masa yang akan datang. Pendidikan tersebut diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan informal.

Berkembangnya kemampuan anak serta terbentuknya karakter pada diri seorang anak sangat dipengaruhi oleh kualitas pendidikan yang diperoleh pada usia 0-8 tahun, baik dari pola asuh orang tua, lingkungan masyarakat, maupun pendidikan formal di sekolahnya. Pada anak usia dini juga sering disebut *golden age* (masa emas), dimana perkembangan seorang individu dalam menyerap suatu informasi dalam otaknya adalah 80%, dan perkembangan yang berlangsung dalam prosesnya berkembang secara *holistik* yaitu menyeluruh. Melihat pentingnya pada masa anak – anak maka diperlukan suatu stimulus untuk merangsang tumbuh kembang anak agar ke lima aspek perkembangan seperti fisik-motorik, sosial-emosional, kognitif, bahasa, dan moral-agama, pada proses tumbuh-kembangannya dapat berlangsung secara optimal.

Kemampuan motorik kasar adalah salah satu kemampuan yang penting untuk dikembangkan dan ditingkatkan. Tanpa motorik kasar yang baik, maka dapat mengganggu perkembangan dan pertumbuhan aspek lainnya seperti sosial-emosional, moral-agama, kognitif, maupun bahasanya. Karena tumbuh kembang anak berkaitan satu sama lain dengan perkembangan fisik dan psikis. Kemampuan motorik kasar sangatlah penting untuk memperkenalkan dan melatih gerak kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerak tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan gerak tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat, dan terampil.

Berdasarkan observasi yang saya lakukan ketika mengajar kelompok B2 TK Aisyiyah Bustanul Atfal 1 Kalibagor, bahwa dari 26 peserta didik 20 diantaranya kemampuan motorik kasar peserta didik belum optimal. Terbukti dari beberapa peserta didik yang terlambat kemampuan motorik kasarnya, yaitu terdapat beberapa peserta didik yang kesulitan dalam mengikuti kegiatan yang berhubungan dengan motorik kasar. Seperti, ketika menirukan gerakan pesawat terbang dengan mengangkat satu kaki dan mengepakan tangan serta berjalan menggunakan satu kaki kanan atau kiri masih banyak yang kurang seimbang.

Saat ini pembelajaran di TK pada umumnya lebih ditekankan pada aspek kognitif saja seperti halnya kegiatan calistung (baca, tulis,

hitung). Kegiatan motorik kasar dalam pembelajaran menjadi berkurang karena kegiatan yang dilakukan hanya di dalam kelas yang klasikal. Harapannya melalui permainan menyenangkan yang diciptakan oleh pendidik, mampu meningkatkan kemampuan motorik kasarnya, sehingga anak tidak mengalami kesulitan dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang lainnya.

Bermain adalah dunia anak, bermain adalah salah satu kebutuhan anak yang harus dipenuhi, maka dari itu dalam setiap proses pembelajaran yang dilakukan diharapkan dengan cara – cara yang menyenangkan, menarik, dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan dan yang paling penting adalah aman serta terdapat unsur – unsur bermain lainnya. Dewasa ini anak sering mengalami bosan dalam kegiatan proses pembelajaran, sehingga pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas kurang mendapat perhatian dari anak didik, mereka lebih asik bermain sendiri atau sekedar ngobrol dengan teman sebangku. Bahkan anak sering tidak mau melakukan kegiatan yang ditugaskan oleh guru. Menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, serta aman bagi anak merupakan hal penting bagi dunia pendidikan saat ini. Tidak terkecuali kemampuan motorik kasar yang juga sangat membutuhkan situasi pembelajaran yang nyaman, aman, dan menyenangkan.

Saat ini alat permainan yang beredar di kalangan masyarakat, banyak beredar alat permainan yang bisa mengakibatkan seorang anak menjadi individualis dan emosi yang tidak stabil. Salah satunya adalah

timezone, permainan game di gadget, dan alat permainan lainnya baik yang dapat merusak fisik maupun psikis. Banyak pula alat permainan yang dapat merusak kesehatan anak karena bahan yang digunakan dalam pembuatan alat permainan mengandung zat – zat yang berbahaya, bahkan hal tersebut dapat menghambat perkembangan dan pertumbuhan pada anak. Maka dari itu orang tua ataupun pendidik harus lebih jeli dalam memilih alat-alat permainan edukasi demi tercapainya kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan anak.

Permainan *dart board let's wiggle* adalah salah satu inovasi baru dalam menciptakan permainan sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dan yang paling penting adalah aman bagi anak. Permainan *dart board let's wiggle* ini, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasarnya. Karakteristik permainan *dart board let's wiggle* ini salah satu permainannya melemparkan anak panah ke papan dart (papan sasaran) dengan membutuhkan konsentrasi dan fokus serta perkiraan yang tepat pada saat melempar anak panah agar anak panah yang dilempar tepat pada sasaran yang dikehendaki pelempar, sehingga diduga permainan ini dapat mengasah pikiran dan juga mengembangkan ketangkasan tangan, permainan *dart board let's wiggle* juga diduga dapat meningkatkan kemampuan melakukan koordinasi gerakan tubuh, ketrampilan gerak dasar sederhana untuk meningkatkan kelincahan, kelentukan, keseimbangan, dan kekuatan otot-otot tangan dan kaki dikarenakan di dalam permainan *dart board let's wiggle* ini terdapat

gerakan-gerakan sederhana seperti berdiri dengan tumit, berdiri dengan satu kaki dengan seimbang, menopang badan dengan satu kaki dan satu tangan, dua kaki dan dua tangan, melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki, serta mengekspresikan berbagai gerakan kepala, tangan/kaki sesuai dengan irama musik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti mengajukan rumusan masalah sebagai berikut :

“Apakah kemampuan motorik kasar dapat meningkat melalui kegiatan permainan *dart board let's wiggle* pada anak kelompok B2 TK Aisyiyah Bustanul Atfal 1 Kalibagor Kecamatan Kalibagor Kabupaten Banyumas Tahun Ajaran 2014/2015”.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak pada kelompok B2 TK Aisyiyah Bustanul Atfal 1 Kalibagor melalui permainan *dart board let's wiggle*.

D. Manfaat Penelitian

Kegiatan pengembangan motorik kasar melalui permainan *dart board let's wiggle* diharapkan memiliki banyak manfaat baik bagi siswa, guru, ataupun bagi sekolah. Diantara manfaat yang diharapkan oleh peneliti adalah:

1. Bagi Peserta didik

Penelitian diharapkan membantu mengoptimalkan kemampuan fisik motorik kasar peserta didik agar tidak menghambat pertumbuhan yang lainnya, dan dapat membantu meningkatkan seluruh kemampuan anak untuk aspek perkembangan lainnya.

2. Bagi guru

Memberikan motivasi kepada guru untuk lebih berkreasi dan kreatif dalam menciptakan media pembelajaran khususnya bagi peningkatan kemampuan motorik kasar untuk peserta didik.

3. Bagi sekolah

Diharapkan membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar peserta didik sehingga mutu pendidikan di sekolah dapat lebih meningkat, serta dapat membantu mencapai tujuan pendidikan sekolah.