

BAB I

LATAR BELAKANG

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan anak usia dini merupakan bagian dari pencapaian tujuan pendidikan nasional, sebagaimana diatur dalam undang-undang Nomor 2 tahun 1989 tentang sistem pendidikan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia indonesia seutuhnya yaitu manusia yang beriman bertaqwa terhadap tuhan yang maha esa dan berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan (Sofyan, 2015:71).

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupanselanjutnya. Rentangan usia anak berada pada usia 0-8 tahun, dimana proses pertumbuhan dan perkembangan dari berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan manusia. Pada masa ini segala potensi anakberkembang secara menyeluruh baik segi kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan fisik motoriknya (Berk, 1992:18).

Pada usia dini kegiatan motorik anak sangat aktif dan mereka bergerak seolah-olah tidak pernah lelah. Mengoptimalkan aktivitas fisik anak sangatlah penting untuk mengembangkan keterampilan yang kuat, rasa permainan, kesadaran taktis, (Howarth & Bailey, 2009). Salah satu perkembangan yang sangat penting adalah keterampilan motorik kasar anak yaitu Menurut (Sunardi Dan Sunaryo 2007:113) motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau seluruh anggotatubuh motorik kasar diperlukan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya.

Perkembangan motorik berkaitan dengan perkembangan kemampuan dalam menggerakkan tubuh baik secara sebagian (nonlokomotorik), dan kemampuan dalam menggerakkan tubuh secara keseluruhan (lokomotorik). Perkembangan kemampuan menggerakkan sebagian dari tubuh, seperti menjangkau, meremas, menulis, menggelengkan kepala. Adapun bentuk motoris menggerakkan tubuh secara keseluruhan terjadi pada waktu berjalan, berlari, melompat, olah raga, dan gerakan pada waktu menarik dan mendorong.

Salah satu fungsi bermain bagi anak adalah meningkatkan perkembangan motoriknya. Anak lahir dengan kemampuan refleks, kemudian ia belajar dengan menggabungkan gerak refleks, dan akhirnya anak mampu mengontrol gerakannya. Melalui bermain anak dapat belajar mengontrol gerakannya, sehingga kegiatan bermain dalam mengembangkan motorik ini perlu menjadi perhatian (Suyanto 2005:119).

Piaget dalam Mayesty (1990:42) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang, sedangkan Parten (Mayesty, 1990:61-62) memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi di mana diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu, kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup, serta lingkungan di mana ia hidup.

Sirkuit adalah ukuran keberhasilan dalam menyelesaikan beberapa rangkaian butiran latihan yang berbeda-beda (Sukadiyanto, 2011:30). Sirkuit permainan ini sangat bermanfaat untuk mendorong anak melakukan usaha dalam bergerak semaksimal mungkin. Bahan-bahan yang digunakan tidak harus membeli. Guru dapat membuat sendiri dengan kreativitas dan

inovasi dari bahan-bahan yang ada di lingkungan sekitar, seperti botol bekas, tali rafia, kardus dan lain sebagainya. Penciptaan permainan harus dibuat secara sederhana sesuai tingkat tahap usia anak. Permainan sirkuit ini hanya diperuntukkan siswa kelompok B karena terdapat tingkat kesukaran yang harus dilalui anak.

Kemampuan motorik merupakan salah satu komponen yang sangat penting, maka dari itu dapat dikembangkan melalui permainan sirkuit. Permainan sirkuit sangat bermanfaat untuk mendorong anak melakukan usaha dalam bergerak semaksimal mungkin. Namun permasalahannya adalah belum semua TK bisa mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak. Dalam penelitian Lita (2016:11) dia mengatakan bahwa pengamatan yang ia lakukan disalah satu lembaga PAUD anak belum optimal dalam aspek motorik kasar sehingga sikap kooperatif dan motivasi anak untuk bergerak sangat rendah. Menurut Fetriananingtyas (2017:5) dalam skripsinya mengatakan bahwa di KB Fatimatuz Zahra di Desa Pesayang minat untuk belajar dan kemampuan motorik kasar anak belum berjalan semestinya.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan diatas peneliti juga menemukan hal yang serupa, yaitu pada saat anak melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, kelincahan ditemukan ada 6 orang anak yang belum bisa mengerakan tubuhnya secara optimal. Karena pada saat proses pembelajaran berlangsung di kelompok B3 di TK Islam Al-Muttaqin Kota Jambi guru lebih senang mengajak anak belajar didalam kelas. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan lebih mengarah pada motorik halus saja.

Hasil pengamatan yang dilakukan di TK Islam Al-muttaqin kota jambi terdapat 6 dari 13 orang anak yang perkembangan motoriknya belum berkembang secara optimal. Data hasil pengamatan tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.1 data hasil observasi awal

No	Kriteria	Jumlah Anak	Presentase
1	Belum Berkembang (BB)	6 orang	46 %
2	Mulai Berkembang (MB)	7 orang	54 %
Jumlah		13 orang	100%

Data diperoleh dari TK Islam Al-muttaqin kota jambi

Berdasarkan data diatas untuk mengoptimalkan permasalahan di TK peneliti mencoba permainan sirkuit sebagai pengaruh yang akan dilakukan untuk motorik kasar anak di TK Islam Al-Muttaqin kota jambi. Dalam pembelajaran harus mampu menciptakan dan mengembangkan permainan yang bisa memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak dalam kemampuan motorik kasar. Permainan sirkuit adalah permainan yang terdiri dari berbagai pos, pos pertama hingga pos ketujuh. Anak harus menyelesaikan pos pertama baru bisa ke pos kedua dan begitupun sebaliknya. Hal ini agar anak bermain secara bertahap dan taat akan aturan.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

1.2.1 Masalah motorik kasar anak

1.2.2 Kemampuan motorik kasar anak kurang berkembang

1.2.3 Motorik kasar dengan permainan sirkuit

1.3 PEMBATAHAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka penelitian ini penulismembatasi masalah yaitu :

1.3.1 Permainan sirukuit yang digunakan disini adalah permainan yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak.

2.3.1 Motorik kasar disini seperti melompat, merayap, berjalan, naik turun tangga, dan sebagainya.

3.3.1 Usia anak penelitian ini dibatasi pada usia 5-6 tahun.

1.4 RUMUSAN MASALAH

Adakah pengaruh permainan sirkuit terhadap perkembangan motorik kasar anak?

1.5 TUJUAN PENELITIAN

Untuk mengetahui bagaimana pengaruh permainan sirkuit terhadap perkembangan motorik kasar anak.

1.6 MANFAAT PENELITIAN

1.6.1 Bagi anak

Meningkatkan perkembangan motorik kasar; Meningkatnya perkembangan motorik kasar terhadap permainan sirkuit pintar; Melatih sosial anak.

1.6.2 Bagi guru, sebagai bahan ajar untuk meningkatkan motorik kasar anak

1.6.3 Bagi peneliti, sebagai masukkan dalam penelitian dan sebagai penelitian yang relevan.

1.7 DEFENISI OPERASIONAL

Untuk mempermudah pemahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan peneliti ini, maka istilah yang perlu didefenisikan adalah sebagai berikut:

1.7.1 Permainan sirkuit yang dimaksud dalah permainan latihan pada cabang olahraga, adapun setiap permainan dibagi menjadi beberapa pos. Setiap pos akan memberikan hasil dengan perubahan-perubahan pada kemampuan motorik anak.

1.7.2 Motorik kasar adalah gerak tubuh dengan menggunakan otot besar seperti berlari, menendang, naik turun tangga dan lain sebagainya.