

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia Pendidikan tingkat kanak-kanak adalah sebuah dunia yang tidak terlepas dari bermain dan juga berbagai alat permainan anak-anak. Salah satu lembaga pendidikan yang berperan penting dalam proses pembelajaran dan peningkatan mutu dunia pendidikan kanak-kanak adalah Taman Kanak-kanak. Sebagai sebuah taman tentu saja TK merupakan sebuah tempat belajar dan juga bermain yang memiliki sarana dan prasarana untuk mendukung terlaksananya proses pembelajaran dengan baik dan berkualitas. Pada rentang usia 3-5 tahun, anak mulai memasuki usia prasekolah atau taman kanak-kanak, apabila pendidik dan orang tua memberikan respon yang kurang baik terhadap tingkah laku anak maka anak dikhawatirkan tidak akan dapat mengembangkan potensinya secara optimal.

Dunia anak adalah dunia bermain sehingga dekati dengan berbagai macam media yang membuat mereka belajar gerak dengan cara yang menyenangkan (*learning for fun*) berikan anak-anak kesempatan seluas-luasnya untuk mencoba berbagai macam cara untuk memainkannya (*learning for try*) dengan mencoba kemudian mengembangkannya maka pada tahapan tertentu dan pada usia tertentu ia akan meraih atau mencapai apa yang diharapkan oleh dirinya (*learning for competition, and learning for win*) mencerdaskan kemampuan gerak anak sejak dini sangat penting karena

bagaimanapun juga prestasi tidak pernah bisa dilahirkan melainkan harus diciptakan atau di disaen sedemikian rupa sehingga pada saat nanti ia akan mencapai prestasi sesuai dengan apa yang diharapkan, prestasi itu mahal harganya.

Menurut pakar pendidikan saat ini, anak yang cerdas bukan hanya anak yang lancar membaca atau jenius seperti Albert Einstein. Anak yang cerdas adalah anak yang mampu mengembangkan seluruh kemampuannya dengan baik, baik aspek kognitifnya, moralnya, sosial emosionalnya, dan juga fisik motorik yang baik sehingga memungkinkan anak dapat terampil bergerak. Seorang anak yang mempunyai fisik motorik yang baik akan memungkinkan anak suka dan dapat bergerak, misalnya dengan bermain bola, memanjat, berlari, menggambar atau meronce manik-manik menjadi sebuah kalung yang indah.

Banyaknya manfaat pengembangan fisik motorik anak tentunya memerlukan arahan yang tepat dari para pendidik di Taman Kanak-kanak selain dari orang tua anak-anak itu sendiri. Selain itu seorang pendidik (guru) di Taman Kanak-kanak (TK) perlu merangsang minat anak untuk membantu anak-anak tersebut tumbuh menjadi pribadi yang cerdas, mandiri, dan sehat. Hal itu tentunya dapat dilakukan melalui penerapan sebagai metode pembelajaran yang sesuai.

Dalam buku *Balita dan Masalah Perkembangannya* (2001) secara umum ada tiga tahap perkembangan ketrampilan motorik anak pada usia dini, yaitu tahap kognitif, asosiatif, dan *autonomous*. Pada tahap kognitif, anak

berusaha memahani ketrampilan motorik serta apa saja yang dibutuhkan untuk melakukan suatu gerakan tertentu. Pada tahapan ini, dengan kesadaran mentalnya anak berusaha mengembangkan strategi tertentu untuk mengingat gerakan serupa yang pernah dilakukan pada masa yang lalu.

Pada tahap asosiatif, anak banyak belajar dengan mencoba meralat olahan pada penampilan atau gerakan yang akan dikoreksi agar tidak melakukan kesalahan kembali di masa mendatang. Tahap ini adalah perubahan strategi dari tahapan sebelumnya, yaitu dari apa yang harus dilakukan menjadi bagaimana melakukannya.

Pada tahap *autonomous*, gerakan yang ditampilkan anak merupakan respon yang lebih efisien dengan sedikit kesalahan. Anak sudah menampilkan gerakan secara otomatis.

Anak-anak usia TK adalah anak-anak yang masih sangat memerlukan pengawasan dan bimbingan dari orang yang lebih tua. Salah satu cara belajar anak TK adalah dengan meniru perbuatan orang-orang yang lebih tua, misalnya orang tuanya atau gurunya. Anak TK biasanya juga sering mengikuti arahan dan bimbingan dari gurunya. Oleh karena itu, dalam mengembangkan berbagai kemampuan dasar anak di TK peran guru sangatlah penting.

Dalam merencanakan kegiatan fisik motorik seorang guru membutuhkan latar belakang yang kuat untuk memilih kegiatan fisik motorik yang bermakna dan sesuai untuk anak didiknya. Guru juga perlu menentukan tingkat keberhasilan yang sesuai dengan kemampuan anak. Jika ia menentukan tingkat keberhasilan yang terlalu tinggi sehingga anak sulit mencapainya maka

anak akan merasa tertekan karena ia tak dapat melakukan kegiatan tersebut. Oleh sebab itu, guru perlu mempelajari tingkat kemampuan anak didiknya sehingga dapat menentukan jenis kegiatan dan ukuran keberhasilan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Upaya tersebut tidaklah mudah, oleh sebab itu para pendidik harus membekali diri mereka dengan kemampuan merancang serta melaksanakan program kegiatan yang utuh yang dapat dicapai melalui permainan-permainan yang menarik dan beraneka ragam, yang mendukung minat, kebutuhan dan perkembangan anak. Karena bermain merupakan cara anak untuk belajar, maka diusia prasekolah anak-anak belajar melalui pengalaman yang menyenangkan berdasarkan permainan. Melalui bermain pengembangan fisik motorik dan sensitivitas anak dapat dikembangkan. Di sekolah, gurulah yang menentukan apa aktivitas fisik atau olah raga yang dapat dilakukan anak sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

Salah satu indikator dalam pengembangan fisik motorik anak adalah Bermain dengan simpai (digelindirkan sambil berjalan, berlari dan sebagainya). Banyak sekolah TK yang belum melakukan kegiatan dari indikator ini, kebanyakan kegiatan pengembangan kemampuan fisik motorik TK hanya melakukan kegiatan atau permainan-permainan yang kurang menarik dan cenderung membosankan seperti mengerjakan tugas melalui majalah berhitung, mewarnai, menggunting, membaca, menggambar dan menempel yang diberikan setiap tema sehingga terasa membosankan dan kurangnya pengalaman anak.

Berkaitan dengan hal tersebut di atas, maka penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul: **“UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK MELALUI PERMAINAN SIMPAI (HULAHOP) PADA ANAK TK B DI KBI-RA TAQIYYA KARTASURA, SUKOHARJO TAHUN AJARAN 2011/2012”**

B. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat diuji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini dilakukan pada anak TK B di KBI-RA Taqiyya Kartasura, Sukoharjo
2. Aspek perkembangan yang dikaji pada anak TK B di KBI-RA Taqiyya Kartasura, Sukoharjo terbatas pada aspek perkembangan fisik motorik melalui permainan simpai.

C. Perumusan Masalah

Apakah permainan simpai (hulahop) dapat meningkatkan kemampuan fisik motorik pada anak TK B di KBI-RA Taqiyya Kartasura, Sukoharjo ?

D. Tujuan Masalah

Tujuan penelitian merupakan arah pertama untuk menentukan langkah-langkah dalam penelitian. Agar penelitian ini dapat terlaksana dengan baik sesuai dengan yang diinginkan, maka tujuan dari penelitian ini yaitu :

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan fisik motorik pada anak di KBI-RA Taqiyya Kartasura, Sukoharjo melalui permainan simpai (hulahop).

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk :

- a. Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan anak usia dini tentang Upaya Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Simpai (hulahop) Pada Anak TK B di KBI-RA Taqiyya Kartasura, Sukoharjo
- b. Sebagai referensi bagi peneliti lain yang ingin mendapatkan bahan dalam melakukan penelitian tentang Upaya Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Simpai (hulahop) Pada Anak TK B di KBI-RA Taqiyya Kartasura, Sukoharjo.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat Bagi Anak
 - 1) Untuk melatih keseimbangan dan dasar ketrampilan gerak pada anak.
 - 2) Dapat memberikan kegiatan yang lebih bervariasi, sehingga anak tidak bosan dan jenuh dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan kemampuan fisik motorik anak.
- b. Manfaat Bagi Guru lain

Supaya para pendidik dapat memberikan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan fisik motorik pada anak didik yang sesuai dan bervariasi.

c. Manfaat Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman pada guru-guru lain sehingga memperoleh pengalaman baru untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik anak.