

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan motorik kasar anak TK perlu mendapatkan perhatian oleh guru agar anak dapat menjalankan tugas perkembangannya dengan baik. Namun seringkali perkembangan motorik kasar yang berupa kemampuan melompat anak pra-sekolah diabaikan atau bahkan dilupakan oleh orang tua, pembimbing, atau guru sendiri. Hal ini dikarenakan belum pahamnya mereka bahwa perkembangan motorik kasar salah satu jenisnya adalah kegiatan melompat menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan anak usia dini.

Kemampuan melompat yang merupakan salah satu jenis kemampuan motorik kasar merupakan gerakan yang mungkin dapat dilakukan oleh seluruh tubuh atau merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang di bawah kontrol otak. Untuk itu, anak belajar dari guru tentang pola gerakan yang dapat mereka lakukan yang dapat melatih ketangkasan, kecepatan, kekuatan, kelenturan, serta ketepatan koordinasi tangan dan mata. Mengembangkan kemampuan melompat sangat diperlukan anak agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Pada umumnya, anak yang masih duduk di bangku Taman Kanak-Kanak belum memiliki kemampuan melompat yang baik seperti anak yang sudah duduk di bangku Sekolah Dasar. Dengan demikian untuk mengembangkan kemampuan melompat yang berfungsi untuk menjaga kestabilan dan kordinasi gerak yang bagus perlu dilatih melalui sebuah permainan yang tertata, terarah dan terencana sesuai dengan tahapan perkembangan anak dalam sebuah pembelajaran.

Pada pembelajaran di Taman Kanak-Kanak dapat dilakukan dengan belajar sambil bermain, melalui permainan diharapkan dapat mengembangkan kemampuan melompat dengan bantuan panduan guru sedangkan di rumah anak dibantu oleh orang tua. Salah satu permainan anak yang sering dimainkan di sekolah maupun di rumah adalah permainan tradisional. Permainan tradisional di Indonesia khususnya di wilayah Jawa dan Madura sangatlah banyak jumlahnya. Mengajar dengan permainan tradisional disamping untuk melestarikan budaya nenek moyang, permainan tradisional perlu dilestarikan karena memberikan banyak manfaat edukatif bagi anak. Bermain sangat signifikan dengan perkembangan anak secara fisik, sosial, emosional, dan kognitif. Bermain adalah cara untuk mengeksplorasi dan mengembangkan kemampuan melompat anak, termasuk memahami nilai-nilai kehidupan. Melalui permainan sebenarnya seseorang sedang menciptakan pengalaman. Biarkan kita melakukan aktivitas sendiri yang menyenangkan tanpa harus terganggu oleh batasan-batasan yang diciptakan. Bila ini terjadi, seseorang akan mempunyai sifat penakut dan bersikap ragu-ragu. Dengan mengoptimalkan permainan tradisional maka anak diarahkan memiliki aktivitas berupa kecepatan, kelincahan, ketangkasan, dan sebagainya yang memadupadankan antara intelektual dan kreatifitas.

Namun pada kenyataan di lapangan, masih banyak guru yang enggan mengenalkan dan menggunakan permainan tradisional untuk membantu mengembangkan perkembangan anak didiknya dan guru sering menggunakan cara mengembangkam perkembangan anak didik bersifat monoton. Mereka lebih suka menggunakan strategi pembelajaran yang biasa dengan hanya menggunakan media papan tulis. Karena strategi tersebut dianggap lebih

mudah, praktis, efisien, dan dilaksanakan tanpa memerlukan persiapan yang matang. Dengan hanya menggunakan media papan tulis kurang menarik membuat siswa sulit memahami konsep yang dipelajari sehingga siswa merasa cepat bosan dan terpecahnya konsentrasinya dalam kegiatan belajarnya.

Pembelajaran yang bertujuan meningkatkan perkembangan kemampuan melompat anak didik di TK Al Fatah, Karanganyar masih menggunakan strategi pembelajaran biasa dan pemberian tugas tanpa memadukan dengan permainan dan alat peraga. Alat peraga yang digunakan berupa papan tulis dan tidak dilakukan dengan cara bermain sehingga membuat siswa menjadi bosan dan malas. Akibatnya kemampuan melompat pada TK Al Fatah Karanganyar pada awal pembelajaran siswa yang telah dinyatakan tuntas (memiliki aktifitas menunjukkan kemampuan melompat memadai) ada 4 anak dari 24 siswa (16,67 %), sedangkan yang belum tuntas ada 20 anak dari 24 siswa (83,33 %). Hal ini terjadi karena tidak tersedianya alat peraga yang bisa mengembangkan kemampuan melompat dengan maksimal dan kebanyakan alat peraganya mengembangkan motorik halus anak didik. Di TK Al Fatah, sedangkan alat permainannya hanya tersedia memasang puzzle dan mewarnai gambar-gambar yang sudah disediakan oleh guru. Meskipun demikian hal ini juga masih membuat siswa merasa bosan karena permainan tidak bisa dilakukan secara berkelompok dan menggunakan media yang selalu sama setiap harinya.

Dari uraian diatas, agar perkembangan motorik kasar meningkat salah satunya adalah dalam proses pembelajaran guru yang dipadukan dengan permainan Encrak. Hal ini yang mendorong penulis mengambil judul **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Melompat Melalui Permainan tradisional**

**Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Al Fatah, Karanganyar
Tahun Ajaran 2012/2013.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat dibuat suatu identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Banyaknya anak dalam perkembangan kemampuan melompatnya kurang maksimal sehingga tidak sesuai harapan kurikulum.
2. Dalam pembelajaran permainan tradisional dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan melompat anak.
3. Permainan tradisional merupakan permainan yang dapat dijadikan sarana bermain sekaligus olahraga sehingga mengembangkan kemampuan melompat anak.

C. Pembatasan Masalah

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

1. Pengembangan kemampuan motorik kasar anak dibatasi pada kemampuan melompat menggunakan permainan tradisional dengan sarana yang ada di sekolah atau sekitar sekolah
2. Masalah dalam penelitian ini dibatasi kemampuan melompat pada anak kelompok B di TK Al Fatah, Karanganyar tahun ajaran 2012/2013

D. Rumusan Masalah

Berpijak pada latar belakang masalah maka masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: Apakah melalui permainan tradisional dapat

meningkatkan kemampuan motorik kasar anak pada kelompok B di TK Al Fatah, Karanganyar tahun ajaran 2012/2013?

E. Tujuan Penelitian

Yang menjadi tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah:

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan motorik kasar (kegiatan melompat) melalui permainan tradisional di Pendidikan Anak Usia Dini.

2. Tujuan Khusus

Untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar (kegiatan melompat) melalui permainan tradisional di TK Al Fatah, Karanganyar tahun ajaran 2012/2013.

F. Manfaat Penelitian

Pelaksanaan suatu pekerjaan yang dimulai dengan suatu prosedur sistematis, tentunya akan memiliki kegunaan baik secara langsung maupun tak langsung. Demikian juga dalam penelitian ini diharapkan berguna bagi :

1. Manfaat Teoritis

- a. Diharapkan hasil penelitian ini sebagai masukan untuk menambah serta memperkaya pengetahuan cara penerapan pembelajaran guna mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B di TK Al Fatah, Karanganyar.
- b. Dapat memperkaya kajian pelaksanaan pembelajaran motorik kasar.

- c. Sebagai bahan pertimbangan dan bahan masukan untuk meneliti permasalahan lain atau sebagai referensi lain terhadap penelitian yang hampir sama atau sejenis.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Dapat memberikan solusi terhadap masalah atau kendala pelaksanaan pembelajaran guna mengembangkan kemampuan melompat dengan permainan tradisional pada anak kelompok B di TK Al Fatah, Karanganyar.
- 2) Meningkatkan ketrampilan dan kreativitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran guna mengembangkan kemampuan motorik kasar bagi anak.
- 3) Dapat memberikan masukan kepada guru untuk dapat menerapkan metode pendekatan dan strategi pembelajaran yang tepat dalam penerapan pembelajaran guna mengembangkan kemampuan motorik kasar pada kelompok B di TK Al Fatah, Karanganyar.

b. Bagi Siswa

- 1) Dapat melompat dengan cara yang benar
- 2) Dapat menambah kelincahan tangan dan melatih koordinasi mata dengan tangan

- c. Bagi Orang tua, memberikan informasi sebagai wacana dalam mengembangkan kemampuan melompat dapat dilakukan dengan Permainan Tradisional.