

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada masa anak – anak, bermain merupakan dasar pendidikan untuk perkembangannya. Kebanyakan anak lebih suka terhadap permainan. Siagawati (2007:2) menyatakan bahwa permainan merupakan esensi dari gambaran kehidupan nyata. Strukturnya dari permainan dapat merefleksikan proses kehidupan nyata. Ia menambahkan, dalam bermain anak – anak cenderung mengembangkan efektifitas dan kontrol peran mereka karena aksi yang mereka lakukan dan sebuah permainan yang dapat menghasilkan kesimpulan.

Menurut Siagawati (2007:2), permainan dapat diartikan sebagai “aktifitas manusia dalam berbagai bentuk sebagai cermin kebutuhan untuk memperoleh pengetahuan baru secara menyenangkan”. Kaitannya dengan anak – anak, permainan dapat di artikan sebagai “aktivitas yang dilakukan anak dalam berbagai bentuk secara spontan, tanpa paksaan, mendatangkan kegembiraan dan dalam suasana menyenangkan”.

Permainan tradisional merupakan sarana untuk mengenalkan anak – anak terhadap nilai-nilai budaya dan norma – norma sosial untuk dapat memainkan peran sesuai dengan kedudukan sosial dalam masyarakat.

Masa Modern sekarang ini selain anak dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan zaman juga diharapkan di kemudian hari anak – anak TK juga mengetahui akan jenis – jenis permainan tradisional yang ada di Indonesia.

Interaksi anak – anak dalam permainan akan membangkitkan kemampuan anak untuk menilai mana yang baik dan tidak baik, misalnya, ada anak yang bermain curang dalam permainan, pasti teman – temannya akan memberi hukuman moral dengan tidak mengikutkan anak yang curang tersebut dalam permainan. Permainan tradisional mampu menumbuhkan nilai sportivitas kejujuran, dan gotong royong.

Permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok dapat melatih kepekaan sosial anak – anak. Permainan berkelompok akan membangkitkan rasa saling membutuhkan antar anak sehingga akan dapat tumbuh saling menghargai. Permainan tradisional sangat beragam bentuk dan jumlahnya, namun dapat dikelompokkan menjadi beberapa, yaitu berdasarkan arena permainan, berdasarkan kebutuhan akan alat tertentu, berdasarkan cara bermain, berdasarkan hukuman pihak yang kalah dalam permainan, berdasarkan akibat yang ditimbulkan, berdasarkan maksud yang dikandung.

Permainan tradisional dapat digunakan sebagai media yang penting untuk mencapai tujuan pendidikan, sehingga permainan tradisional sangat tepat dimanfaatkan sebagai wahana untuk memberikan pendidikan, baik untuk pendidikan jasmani maupun rohani dengan berbagai segi misalnya, sifat sosial, disiplin, etika, kejujuran, kemandirian, dan percaya diri. Permainan tradisional yang bersifat beregu atau kelompok dapat memupuk rasa sosial anak, sehingga sifat egois yang ada pada diri anak dapat dihindarkan. Anak dapat menentukan siapa yang menang dan yang kalah dengan adanya aturan – aturan permainan sehingga anak dituntut untuk disiplin.

Permainan tradisional biasanya menghendaki anak – anak untuk saling belajar banyak hal anatara lain: melatih anak untuk tidak malu dan dapat menumbuhkan rasa percaya diri anak. Aktivitas anak dalam bermain merupakan media yang tepat untuk mengembangkan, mengungkapkan jati dirinya, pembentukan karakter, anak bisa memiliki kesiapan mental, dan kesiapan diri untuk mengatasi masalah sehari – hari (Astuti 2009:38). Permainan yang dilakukan oleh anak merupakan suatu kegiatan yang banyak menggunakan unsur berlari, melompat, dan kejar – kejaran sehingga otot – otot tubuh dapat bergerak dan berfungsi sebagaimana mestinya. Tanpa disadari hal ini sangat membantu menjaga kesehatan anak, seorang anak yang sehat akan terlihat dari kelincahan dalam bergerak.

Permainan tradisional pada dasarnya dapat membantu kepribadia anak. Anak dapat memahami dan mengenalkultur atau budaya bangsa serta pesan – pesan moral yang terdapat dalam permainan tradisional. Adanya pesan moral tersebut, maka diharapkan permainan tradisional yang hampir dilupakan oleh sebagian masyarakat dapat ditumbuhkan kembali.

Bagi anak – anak, bermain memiliki manfaat yang sangat penting, bermain bukan hanya untuk kesenangan tetapi juga suatu kebutuhan yang harus dipenuhi. Melalui kegiatan bermain, anak dapat belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungannya. Anak usia TK biasanya mengalami masa–masa peka, dimana anak mulai sensitive untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi. Masa ini adalah masa yang sangat bagus dan cocok untuk meletakkan dasar pertumbuhan dalam

mengembangkan kemampuan fisik motorik kasar, kognitif, bahasa, sosial, ekonomi, konsep diri, disiplin, seni, moral, dan nilai – nilai agama.

Usaha untuk mewujudkan kegiatan belajar sambil bermain di lingkungan anak – anak, harus dengan cara menimbulkan kesenangan bagi anak. Guru Taman kanak – kanak merupakan salah satu pihak yang menentukan dan berperan dalam menciptakan situasi belajar anak dalam bermain. Bermain sambil belajar adalah suatu istilah yang digunakan untuk menandai bahwa anak belajar melalui bermain. Bermain dilakukan sambil belajar yang dilakukan dengan rileks tanpa paksaan dan tentunya menjadi sesuatu yang menyenangkan untuk anak.

Permainan merupakan suatu hal yang sudah umum di kalangan masyarakat. Seperti di lingkungan anak – anak, pemuda, dan orang dewasa. Sebuah permainan selalu dilakukan dengan gerakan. Permainan gobag sodor mempunyai bermacam – macam jenis nama sesuai dengan daerah yang ada di Indonesia. Nama gobag sodor terkenal di daerah Jawa Tengah, nama ini mempunyai arti tersendiri, arti dari sodor sendiri dalam bahasa Indonesia adalah sebuah bambu, dimana bambu sodor ini bisa digunakan untuk membantu suatu pekerjaan. Biasanya sodor digunakan untuk menyenggek sesuatu / buah – buahan yang berada di ketinggian.

Permainan gobag sodor merupakan suatu permainan yang sangat menyenangkan bagi anak permainan gobag sodor ini tidak menuntut anak untuk mendapatkan hasil akhir, seperti suatu pekerjaan yang harus menuntut hasil akhir yang didapat serta membutuhkan pemikiran yang serius. Melalui

permainan ini anak akan menjadi sehat, hal ini dapat dilihat dari kelincuhan anak pada saat bermain gobag sodor. Selain itu melalui permainan ini kemampuan anak akan berkembang, seperti kemampuan motorik kasar dan kognitifnya.

Kemampuan motorik kasar dan kognitif pada anak sangat penting untuk dikembangkan, sebagai dasar untuk kemampuan gerak maupun berfikir di usia selanjutnya. Kognitif adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Sujiono, 2005:1.2). Melalui kognitif tersebut anak akan mempunyai ide di dalam memainkan permainan gobag sodor, yaitu pada saat ia ingin menerobos garis akan berusaha mengalihkan perhatian anak lain yang sedang menjaga garis, kemudian dengan kelincuhan motorik kasarnya ia berlari masuk ke dalam petak.

Hasil observasi yang dilakukan di TK Dharma Wanita II Karangjati, Kalijambe, Sragen pada anak didik kelompok B menunjukkan bahwa anak kelompok B mengalami kesulitan dalam melakukan permainan gobag sodor. Hal ini dapat diperkuat dengan adanya fakta yang muncul yaitu, anak-anak terlihat diam saat guru mendemonstrasikan permainan gobag sodor, sedikit dari mereka yang ikut bermain bersama guru sedangkan yang lainnya hanya melihat saja.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka kemampuan fisik motorik kasar anak didik kelompok B di TK Dharma Wanita II Karangjati, Kalijambe, Sragen sehingga kegiatan belajar mengajar yang dilakukan selama ini berjalan

tidak maksimal. Untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak, guru hendaknya dapat memilih metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia kanak-kanak.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk meneliti tentang “UPAYA MENGEMBANGKAN FISIK MOTORIK KASAR KASAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL GOBAG SODOR PADA ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA II KARANGJATI KALIJAMBE, SRAGEN TAHUN AJARAN 2013/2014”.

B. Identifikasi Masalah

1. Guru belum menunjukkan kemampuannya dalam mengembangkan permainan tradisional.
2. Guru belum mengembangkan fisik motorik kasar kasar anak yang tepat dalam mengembangkan permainan tradisional Gobag Sodor.
3. Anak masih pasif karena belum mengetahui cara permainan Gobag Sodor

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah, dan dapat diuji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah : Pengembangan yang dikaji anak TK Dharma Wanita II Karangjati, Kalijambe, Sragen Tahun Ajaran 2013/2014 terbatas pada perkembangan fisik motorik kasar kasar melalui permainan tradisional.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang tersebut di atas maka rumusan penelitian ini adalah: Apakah permainan tradisional gobag sodor dapat mengembangkan

fisik motorik kasar anak TK Dharma wanita II Karangjati Kecamatan Kalijambe Kabupaten Sragen pada Tahun Ajaran 2013/2014?

E. Tujuan

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

Untuk mengembangkan fisik motorik kasar anak TK Dharma wanita II Karangjati, Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen pada Tahun Ajaran 2013/2014.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari pembahasan masalah, rumusan masalah, dan tujuan tersebut, maka penelitian ini diharap mempunyai manfaat atau kegunaan untuk pendidik dan khususnya untuk anak TK Dharma Wanita II Karangjati, kalijambe, Sragen pada Tahun Ajaran 2013/2014. adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pembelajaran dan referensi pembanding bagi penelitian yang sama di bidang pendidikan untuk tahun-tahun yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, GuruTaman Kanak – kanak, dan peneliti, dapat menggali kembali jenis – jenis permainan tradisional khususnya permainan tradisional yang dapat digunakan untuk membantu merangsang aspek – aspek perkembangan fisik motorik kasar .

- b. Bagi orang tua, dapat mengingatkan kembali permainan tradisional serta mengajarkan pada anaknya.
- c. Bagi anak, melalui permainan tradisional dapat mengembangkan fisik motorik kasar dan dapat menumbuhkan rasa emosional yang diperlukan dalam masa pertumbuhan, dapat juga menimbulkan rasa suka cita anak.