

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak memiliki potensi kemampuan serta kecerdasan yang luar biasa, baik dari dalam kandungan maupun sejak dilahirkan ke bumi. Kemampuan yang dimiliki tidak bisa diabaikan begitu saja dan seyogyanya dapat dioptimalisasikan penggunaannya. Ini menjadi tugas dan tanggung jawab guru, orang tua dan masyarakat untuk mendeteksi, menemukan dan mengoptimalkan kemampuan tersebut. Para praktisi pendidikan telah menerapkan konsep bermain sambil belajar. Penerapan konsep tersebut diberlakukan untuk berbagai bidang pembelajaran. Konsep belajar sambil bermain ini memperlihatkan bahwa belajar tidak hanya menggunakan belahan otak kiri, akan tetapi belahan otak kanan yang dalam implementasinya mengarah pada keadaan acak, tidak teratur, intuitif dan holistik juga memiliki peran penting dalam perkembangannya.

Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini memfokuskan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasaran (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama) dan bahasa, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Pendidikan usia dini memegang peranan penting dalam pendidikan anak, anak dapat dididik oleh gurunya dengan metode dan kurikulum yang jelas. Mereka dapat bermain dan menyalurkan energinya melalui berbagai kegiatan fisik, musik atau keterampilan tangan. Pengenalan itu disesuaikan dengan dunia anak yakni

dunia bermain sehingga proses belajarnya menyenangkan

Anak usia dini menurut Mulyasa (2012: 16) adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibandingkan usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasan yang sangat luar biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan dan penyempurnaan, baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap, dan berkesinambungan.

Menurut Trianto (2011: 14) anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahap usianya. Masa usia dini (0-6 tahun) di mana seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas akhir selanjutnya. Kehidupan anak merupakan masa terpenting dalam rentang kehidupan seorang anak. Pada masa ini pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat. Pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang paling pesat (eksplosif), begitupun dengan perkembangan fisik. Dengan kata lain, bahwa anak usia dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang paling pesat.

Manusia lahir dengan potensi, namun untuk mengaktualisasikan potensi tersebut manusia perlu mendapat bimbingan dari lingkungan sekitarnya. Jika lingkungan tidak mendukung, maka potensi yang dimiliki manusia tidak akan

berkembang. Motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan.

Menurut Rita motorik kasar (2012:13) adalah kemampuan-kemampuan unjuk/tampilan seseorang yang dipengaruhi oleh faktor-faktor kekuatan, kecepatan, daya tahan dan koordinasi, dengan demikian akan lebih mempermudah dalam melakukan keterampilan gerak.

Proses motorik kasar ini melibatkan sebuah sistem pola gerakan yang terkoordinasi (otak, saraf, otot dan rangka) dan proses mental yang sangat kompleks disebut sebagai proses cipta gerak. Keempat unsur tersebut tidak bisa bekerja sendiri-sendiri melainkan selalu terkoordinasi. Apabila salah satu unsur mengalami gangguan, maka gerak yang dilakukan dapat gangguan. Dengan kata lain, gerakan yang dilakukan oleh anak secara sadar dipengaruhi oleh stimulus dari lingkungan (informasi verbal atau lisan dan gambar) yang dapat direspon anak.

Perkembangan motorik kasar anak dipengaruhi oleh organ dan fungsi sistem susunan saraf pusat atau otak. Sistem saraf yang sangat berperan dalam kemampuan motorik yang mengkoordinasi setiap gerakan yang dilakukan anak. Semakin matangnya perkembangan sistem saraf otak yang mengatur otot memungkinkan berkembangnya kompetensi atau kemampuan motorik anak. Ketika anak mulai meningkatkan kemampuan motorik kasarnya seperti menggerakkan lengan dan kakinya, dia juga mulai mengembangkan kemampuan motorik halusnya seperti menggenggam, menyentuh dan sebagainya. Tanpa

kemampuan motorik kasar yang layak, anak akan bermasalah dengan kemampuan halus yang nantinya akan dibutuhkan untuk hal-hal formal di sekolah.

Pembelajaran menurut Yamin dan Sanan (2010: 24) adalah suatu proses pembangunan situasi serta kondisi belajar melalui materi, metode, kondisi, media, waktu dan evaluasi yang tujuannya adalah pencapaian hasil belajar anak. Ada beberapa metode yang selalu digunakan pendidik dalam pembelajaran, metode pengajaran yang dimaksud antara lain terdiri dari metode: a) bermain, b) karyawisata, c) demonstrasi, d) proyek dan bercerita, dari beberapa metode yang dipaparkan di atas, bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat disenangi anak, dalam setiap aktivitas anak usia dini, selalu ada unsur bermain.

Bermain menurut Triharso (2013: 1) adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat, yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Sedangkan menurut Dockett (2000: 14) bermain adalah satu proses yang melibatkan diri dalam aktivitas-aktivitas tanpa tujuan, untuk pandangan yang bermain termasuk aktivitas berpura-pura dan untuk tujuan yang bermain tidak boleh ditakrifkan oleh aktivitas, sebaliknya ia adalah suatu sikap akal fikiran.

Menurut Triharso (2013: 14) kegiatan bermain terbagi atas dua kelompok, yaitu bermain aktif dan pasif. Bermain *aktif* menurut Ismail (2006: 46) adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dalam rangka memperoleh kesenangan dan

kepuasan dari aktivitas yang dilakukannya sendiri. Kegiatan bermain *aktif* juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang melibatkan banyak aktivitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh.

Dalam bermain membutuhkan media yang membantu mendukungnya jalannya permainan tersebut, untuk itu peneliti dalam penelitian ini fokus kepada bermain Egrang Batok Kelapa sebagai alat membantu kemampuan motorik kasar. Egrang menurut Achroni (2012: 114) merupakan salah satu permainan tradisional yang sangat populer, permainan ini dikenal di berbagai wilayah di nusantara. Selain menggunakan bambu, engrang dapat pula dibuat menggunakan batok kelapa.

Proses pembelajaran motorik kasar di RA Al-Hidayah Medan masih belum berjalan dengan lancar sesuai dengan diharapkan. Hal ini dapat dilihat dari tes awal menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak bermain engrang batok kelapa terlihat sangat rendah atau berkisar 36% dari 25 orang anak.

Biasanya guru untuk mengembangkan motorik kasar anak dengan berlari keliling lapangan sebanyak satu putaran, senam irama setiap seminggu sekali dilakukan bersama-sama anak di lapangan. Anak biasanya lebih sering bermain sendiri dengan permainan yang ada diluar lingkungan sekolah, misalnya ayunan, pelosotan, bola dunia dan lain-lain. Kegiatan yang dilakukan oleh guru di atas banyak anak yang bermain dan bercerita dengan temannya karena media yang digunakan dalam mengembangkan motorik kasar anak tidak menarik dan tidak

sesuai dengan jenis perkembangan anak.

Proses pembelajaran motorik kasar di RA Al-Hidayah belum mengikuti ketentuan tingkat pencapaian perkembangan kurikulum 2011 yang dikeluarkan Kementerian Agama Republik Indonesia, seperti melakukan permainan fisik dengan aturan, dan dalam praktiknya guru belum teratur dalam pemanfaatan media yang cocok untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini, dan juga tergantung pada akan media yang tersedia di sekolah, sehingga anak terpaku pada media yang ada di sekolah, metode yang diterapkan guru di sekolah kurang bervariasi, serta rendahnya pemberdayaan media tradisional. Hal inilah yang menyebabkan anak tidak mampu membawa benda dalam berjalan, tidak paham dalam variasi berjalan dan takut melewati papan titian.

Rendahya aktivitas anak, juga mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak, sehingga perkembangan motorik kasar anak belum maksimal, inilah yang menyebabkan anak kurang tertarik pada pembelajaran motorik kasar. Sedangkan perlakuan orang tua terhadap motorik kasar anak, kebanyakan orang tua tidak memberikan kebebasan kepada anak untuk memanjat, berlari-lari karena orang tua takut nanti anaknya terjatuh.

Dengan kondisi di atas penulis tertantang untuk melakukan penelitian tindak kelas tentang peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia dini dengan metode bermain egrang batok kelapa di RA Al-Hidayah Medan.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

a) Masih terbatasnya penggunaan media yang bersumber dari lingkungan, b) Perkembangan motorik kasar anak usia dini di RA Al-Hidayah belum maksimal, c) Metode pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, sehingga anak menjadi kurang tertarik, d) Belum maksimalnya guru memanfaatkan permainan untuk meningkatkan motorik kasar serta rendahnya aktivitas anak dalam pembelajaran fisik, e) Rendahnya pemberdayaan permainan tradisional di sekolah RA Al-Hidayah Medan.

C. Batasan Masalah

Sehubungan dengan latar belakang dan masalah di atas, maka akan lebih memfokuskan pembicaraan dalam penelitian ini perlu dibuat batasan masalah agar pembahasan tidak melebar dan dapat mencapai tujuan. Adapun masalah yang akan dibatasi adalah pada bermain egrang batok kelapa dan motorik kasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka perlu dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah” Apakah penggunaan egrang batok kelapa dapat meningkatkan motorik kasar anak usia dini?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini serta meningkatkan kualitas motorik kasar anak usia dini melalui metode bermain egrang batok kelapa”

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Teoretis:

Penggunaan metode bermain egrang batok kelapa dan motorik kasar

2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan berguna bagi:

- a. Pimpinan Program Studi Pendidikan Dasar

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan dalam memperkaya konsep pendidikan anak usia dini yang berhubungan dengan penggunaan metode sebagai sarana dalam belajar dan bermain untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini.

- b. Guru

Sebagai bahan referensi bagi guru dalam pengembangan kreativitas pada penciptaan metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam belajar dan bermain bagi anak usia dini.

- c. Penelitian Lanjutan

Sebagai informasi bagi peneliti untuk bahan penelitian lanjutan.