

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan anak usia dini merupakan peletakan dasar pertama dan utama dalam pengembangan pribadi anak. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”. Mengingat pentingnya pendidikan bagi anak maka pendidikan anak usia dini perlu diberikan melalui berbagai rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar lebih siap memasuki pendidikan lebih lanjut.

Proses perkembangan manusia secara utuh dimulai dari janin hingga usia 6 tahun. Pada masa tersebut merupakan masa peka bagi anak sehingga para ahli menyebutkan bahwa usia 0-6 tahun adalah usia emas (*the golden age*) karena perkembangan kecerdasannya mengalami peningkatan yang sangat signifikan.

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya, karena 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. Montessori dalam Hurlock, 1978 (dalam Mulyasa, 2012: 20) mengemukakan bahwa “usia dini merupakan periode sensitif atau masa peka pada anak, yaitu suatu periode ketika fungsi tertentu perlu dirangsang, dan diarahkan sehingga tidak terhambat perkembangannya”.

Bermain merupakan cara belajar yang sangat penting bagi anak usia dini karena pada hakikatnya belajar harus berlangsung sepanjang hayat. Untuk itu perlu mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini terutama pada usia emas (*the golden age*). Bermain bagi anak usia dini dapat mempelajari dan belajar banyak hal yakni dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi dan menjunjung tinggi nilai sportivitas. Aktivitas bermain juga dapat mengembangkan kecerdasan mental, spiritual, bahasa, dan ketrampilan motorik anak usia dini karena melalui bermain, gerakan motorik anak akan senantiasa terlatih dengan baik.

Perkembangan motorik merupakan perubahan kemampuan gerak dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan gerak. Perkembangan motorik pada setiap anak memiliki tingkatan yang berbeda-beda. Pada perkembangan anak, kemampuan motorik kasar anak biasanya lebih dahulu berkembang dari pada motorik halus, hal ini terbukti ketika anak sudah mampu berjalan dengan menggunakan otot-otot kakinya dan mampu mengontrol tangan tetapi dan jari-jarinya.

Motorik kasar merupakan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh menggunakan otot-otot besar dengan menggunakan sebagian atau seluruh anggota tubuh. Perkembangan motorik anak

berlangsung secara bertahap, akan tetapi setiap anak memiliki alur kecepatan perkembangan yang berbeda.

Permasalahan secara umum yang terjadi pada banyak lembaga TK yakni kemampuan motorik kasar anak sering diabaikan mengingat banyaknya guru yang lebih mementingkan perkembangan kognitif, dan bahasa. Seharusnya perkembangan motorik kasar lebih di latih dan ditingkatkan mengingat perkembangan motorik kasar anak adalah modal dasar anak untuk bisa melakukan gerakan motorik halus seperti memegang pensil, meremas kertas dan lain sebagainya. Pada dasarnya kegiatan motorik kasar anak membuat anak merasa senang pada saat bermain, atau bergaul dengan teman sebayanya. Perkembangan motorik anak perlu dilatih agar berkembang dengan baik. Adapun cara untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak agar dapat terlatih dengan baik adalah melalui permainan *hula hoop*.

Hula hoop adalah permainan yang menggunakan alat seperti gelang besar dan diputar sambil badan bergoyang mengikuti gerakan agar tidak jatuh. Keunggulan permainan *hula hoop* tidak hanya dapat diputar di pingang saja namun *Hula hoop* juga bisa dimainkan pada saat kegiatan bermain lainnya yakni dengan membentuk grup individu atau kelompok dengan permainan dan media yang menarik dan menyenangkan sehingga anak tidak merasa bosan dan dapat bergerak aktif.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sumiarsih (2015) menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak meningkat setelah dilakukan tindakan dengan bermain simpai (*hula hoop*). Peningkatan dapat dilihat dari observasi yang telah dilakukan pada hasil observasi Pra tindakan

diperoleh 12,5% atau 1 anak dari 8 anak yang berada pada kriteria sangat baik. Setelah pelaksanaan Siklus I hasil penelitian kemampuan motorik anak meningkat menjadi 25% atau 2 anak dari jumlah keseluruhan anak yang mencapai kriteria sangat baik. Setelah pelaksanaan Siklus II hasil penelitian meningkat menjadi 87,5% atau 7 anak dari jumlah keseluruhan anak yang mencapai kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian membuktikan bahwa melalui bermain simpai dapat meningkatkan motorik kasar anak kelompok A

Permasalahan yang menjadi indikator tidak berkembangnya kemampuan motorik kasar pada anak terlihat dalam observasi awal yang dilakukan di TK IT Al-Husna Jember. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 17 maret 2017 terhadap anak kelompok B, sebagian besar anak anak masih belum mampu melakukan gerakan seperti merangkak melewati *playground*, menjaga keseimbangan tubuh pada saat berlari dan melompat, menggerakkan tangan dan kaki dengan lentur pada saat bergelantung dan hanya ada 4 anak yang telah mampu melakukan kegiatan tersebut. Hal tersebut terjadi karena keterbatasan media yang digunakan untuk dapat melatih motorik kasar serta minimnya pengetahuan guru tentang media dan metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti mengambil judul “Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *Hula Hoop* di TK IT Al-Husna Jember Tahun ajaran 2016-2017”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan berikut : Bagaimana meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *hula hoop* kelompok B di TK IT Al-Husna Jember tahun pelajaran 2016-2017?

1.3 Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana cara meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *hula hoop* kelompok B di TK IT Al-Husna tahun pelajaran 2016-2017”

1.4. Definisi operasional

Definisi operasional digunakan untuk menghindari kesalah fahaman terkait istilah-istilah yang terkandung dalam penelitian ini, maka peneliti memberikan pengertian tentang variabel satu dan variabel dua yakni kemampuan motorik kasar dan permainan *hula hoop*.

1.4.1 Kemampuan motorik kasar

Motorik kasar merupakan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh menggunakan otot-otot besar dengan menggunakan sebagian atau seluruh anggota tubuh. Kemampuan motorik kasar anak dalam penelitian ini adalah kemampuan melakukan gerak tubuh secara lentur, menjaga keseimbangan tubuh, dan mampu bergerak dengan lincah.

1.4.2 *Hula Hoop*

Hula hoop adalah permainan yang menggunakan alat seperti gelang besar dan diputar sambil badan bergoyang mengikuti gerakan agar tidak jatuh.

Keunggulan permainan *hula hoop* tidak hanya dapat diputar di pingang saja namun *Hula hoop* juga bisa dimainkan pada saat kegiatan *bermain lainnya* yakni dengan membentuk grup individu atau kelompok dengan permainan dan media yang menarik dan menyenangkan sehingga anak tidak merasa bosan dan dapat bergerak aktif.

Bermain hula hoop dalam penelitian ini adalah kemampuan anak ketika anak mampu merunduk melewati *hula hoop*, ketika anak mampu memindahkan *hula hoop* tanpa melepaskan ikatan tangan dari teman yang satu ke teman yang lain, dan ketika anak mampu mendapatkan *hula hoop* dan melompat.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian tentang meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *hula hoop* antara lain :

1. Bagi Anak

Penelitian ini dapat berguna bagi anak dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar. Melalui permainan *outbound hula hoop* anak akan merasa senang, dan dengan media yang menarik berupa *hula hoop* yang terbuat dari bahan alam atau rotan yang berwarna-warni dapat menjadikan suasana yang ceria dan tidak membosankan bagi anak.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru sebagai masukan dan pertimbangan dalam menggunakan strategi baru pada saat proses belajar

mengajar sehingga bermain *hula hoop* dapat digunakan sebagai salah satu strategi mengajar alternatif dalam pembelajaran motorik kasar dan dapat membuat guru lebih kreatif dalam membuat permainan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar.

3. Bagi Lembaga

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi lembaga sebagai pedoman guna meningkatkan kualitas lembaga, terutama dalam pembelajaran dengan metode bermain untuk meningkatkan motorik kasar anak.

1.6 Ruang lingkup penelitian

Berdasarkan uraian diatas bahwa meningkatkan kemampuan motorik kasar dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai cara. Namun, pada penelitian ini peneliti memilih permainan *hula hoop* sebagai kegiatan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar. Penelitian ini akan diimplementasikan pada anak kelompok B TK IT Al-Husna Jember dengan judul penelitian “Meningkatkan Kemampuan Motorik kasar Anak melalui Permainan *hula hoop* pada anak kelompok B di TK IT Al-Husna Jember.

Berdasarkan judul di atas terdapat dua variabel yaitu kemampuan motorik kasar dan permainan *hula hoop*. Permainan *hula hoop* merupakan variabel bebas karena dapat mempengaruhi kemampuan motorik kasar anak. Sedangkan kemampuan motorik kasar merupakan variabel terikat karena kemampuan motorik kasar merupakan akibat dari permainan *hula hoop*.