

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting karena tidak ada seseorang pun dilahirkan dalam mengetahui segalanya, maka setiap orang membutuhkan pendidikan karena pendidikan diperlukan buat kelangsungan hidup (kecerdasan). Pakar pendidikan Belanda Prof. Langeveld berpendapat bahwa instruksi hanyalah bimbingan orang dewasa yang diberikan kepada anak belum dewasa dengan tujuan membantu mereka tumbuh. Garis Besar Haluan Negara (GBHN) tahun 1973 menggambarkan pendidikan sebagai usaha seumur hidup untuk meletakkan dasar bagi pengembangan kemampuan dan kepribadian manusia, baik didalam maupun diluar sekolah. Ki Hadjar Dewantara selaku bapak pendiri pendidikan Indonesia berpartisipasi dalam diskusitentang pendidikan di Kongres Taman Siswa pada tahun 1930. Dalam pandangannya, pendidikan adalah upaya untuk meningkatkan karakter, pertumbuhan, dan pikiran (akal) anak (karakter, kekuatan batin).

Pendidikan anak merupakan salah satu pendidikan yang diterapkan sejak anak di dalam kandungan sampai lahir. Menurut Lesmana (2012: 1), mengungkapkan bahwa anak adalah seorang yang dilahirkan dari perkawinan antara seorang perempuan dengan laki-laki meskipun tidak melakukan pernikahan tetap dikatakan anak. Anak merupakan anugerah terindah yang diberikan Allah SWT kepada umatnya. Anak merupakan aset yang sangat penting bagi keluarga dan Negara. Anak adalah sumber daya manusia yang memegang perjalanan bangsa Indonesia di masa depan. Setiap anak yang terlahir mempunyai kekurangan dan kelebihan akan tetapi anak adalah rezeki yang wajib disyukuri. Masa kanak-kanak adalah masa dimana anak cenderung menghabiskan kesehariannya dengan bermain, dengan bermain anak dapat belajar mengenal lingkungan sekitarnya, sehingga mereka lebih peka terhadap apa yang terjadi pada dirinya. *Childhood*

(masa kanak-kanak) merupakan periode yang dimulai pada usia 2 tahun sampai usia pubertas (Yusuf, 2005: 10).

Pendidikan yang bermutu dalam praktek merupakan proses pembelajaran yang harus bisa memenuhi seluruh kebutuhan peserta didik atau bisa disebut suatu proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Peserta didik harus merasa nyaman, senang dan tidak tertekan seperti pendidikan jasmani dan rohani. Pendidikan jasmani yang menuju kepada keselarasan antara tumbuhnya badan dan perkembangan jiwa ialah salah satu usaha untuk membuat bangsa Indonesia menjadi bangsa yang sehat dan bangsa yang kuat lahir batin. Dalam rangka mendidik anak seutuhnya yang dilaksanakan di sekolah pendidikan harus meliputi kesatuan jasmani dan rohani. Pendidikan yang dilaksanakan di Indonesia mengacu pada pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945 tentang sistem pendidikan.

Pendidikan jasmani bukan hanya merupakan aktivitas pengembangan fisik saja, akan tetapi harus berada dalam konteks pendidikan secara umum (*general education*). Proses tersebut dilakukan dengan sadar dan melibatkan interaksi sistematis antara pelakunya dengan tujuan yang akan ditetapkan. Pendidikan jasmani sangat berkaitan dengan perkembangan motorik anak. Perkembangan motorik merupakan faktor penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan. Perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian gerak tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, dan *spinal cord*. perkembangan motorik meliputi motorik halus dan motorik kasar. Motorik halus adalah gerakan-gerakan yang menggunakan otot-otot halus contohnya menggambar, menuliskan, menggunting. Sedangkan motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar contohnya berjalan, berlari, melompat, melempar dan menaiki. Setiap gerakan tubuh manusia dikendalikan oleh otak, maka dari itu otak sangat mempengaruhi dalam perkembangan motorik. Semakin berkembangnya sistem saraf otak maka memungkinkan berkembangnya kemampuan manusia untuk bergerak.

Menurut Bambang Sujiono (2008: 13) gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak gerakan ini memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot anak yang tertentu yang dapat membuat mereka melompat, memanjat, berlari, menaiki sepeda roda tiga, serta berdiri dengan satu kaki. Menurut Ami Sisilia Sari (2012: 3) motorik kasar ialah bagian dari aktivitas motorik yang mencakup keterampilan otot-otot besar, gerakan ini lebih menuntut kekuatan fisik dan keseimbangan, gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh anak, gerakan ini menggandakan kematangan dalam koordinasi, berbagai gerakan motorik kasar yang di capai anak sangat berguna bagi kehidupannya kelak seperti merangkak, berjalan, berlari, melompat atau berenang.

Kemampuan *motoric ability* tidak lepas dari unsur—unsur kondisi fisik yang ada didalamnya. Tampilan gerak yang dilakukan seseorang dalam kehidupan sehari-hari atau aktivitas olahraga tidak terlepas dari unsur kondisi fisiknya, kondisi fisik tersebut terdiri dari factor-faktor yang harus diteliti yaitu control gerak keseimbangan, koordinasi gerak motorik besar maupun koordinasi mata-tangan, kekuatan gerak yaitu kecepatan, power dan kelincahan. Faktor-faktor tersebut cukup besar dalam mempengaruhi *motor performance* (penampilan motorik).

Mengungkapkan permainan tradisional ialah suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah-daerah tertentu, yang mengandung syarat dan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat yang telah diajarkan turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya, menurut Kurnia (2016: 2)

Mengungkapkan bahwa permainan tradisional lompat tali dapat melatih kemampuan motorik kasar anak. Dalam permainan ini anak akan belajar cara atau teknik melompat yang baik, cara mendarat yang baik mengukur tinggi lompatan, dan sebagainya. Inilah yang akan membuat anak tumbuh menjadi cekatan, berisi, kuat, serta terlatih. Lompat tali juga bisa mengurangi obesitas pada anak. Selain itu, emosi anak turut ikut dilatih, yakni keberanian untuk melakukan lompatan yang tantanganya semakin tinggi. Dalam permainan lompat tinggi secara

kelompok, anak membutuhkan teman hingga memberi kesempatan untuk bersosialisasi. Anak juga dapat belajar empati, bergiliran, menaati peraturan, dan lain-lain Novia, Mulyani (2016: 78).

Lembaga pendidikan atau sekolah dasar (SD) merupakan pondasi pertama, keadaan siswa Sekolah Dasar perlu mendapatkan perhatian lebih dan berkelanjutan. Dengan kemampuan motoric yang baik maka siswa mempunyai landasan untuk menguasai tugas kemampuan motoric yang khusus. Prestasi siswa di sekolah maupun diluar sekolah akan lebih baik lagi jika ditunjang dengan keadaan siswa yang memiliki kemampuan motoric yang khusus. Maka dari itu sangat penting pendidikan jasmani di sekolah. Melalui pendidikan jasmani di sekolah siswa bisa mengembangkan kemampuan motoric, dapat bergaul dengan teman sebayanya tentu kesehatan dan kebugaran jasmaninya bisa terjaga dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara dari kepala sekolah pada tanggal 19 juni 2023, bahwasanya upaya yang dilakukan untuk pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan aspek anak sudah dilakukan secara optimal oleh guru kelas masing-masing, tetapi untuk perkembangan motoric kasar anak masih perlu dilakukan untuk peningkatannya. Secara keseluruhan pembelajaran di SDN Patrang 02 sudah baik, akan tetapi dalam mengembangkan perkembangan aspek motoric kasar anak masih perlu variasi dan inovasi metode yang lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara guru kelas 1 terdapat 28 anak, 12 laki-laki dan 16 perempuan. Motoric kasar anak masih kurang diterapkan. Metode dan media dalam pembelajaran untuk meningkatkan motoric kasar anak kurang dalam penerapannya. Perkembangan motoric kasar anak harus lebih ditingkatkan dengan cara bermain. Melalui kegiatan bermain anak dapat belajar tentang diri sendiri, orang lain, dan lingkungannya. Bermain dilakukan sambil belajar dengan rileks tanpa paksaan sehingga menjadi suatu yang menyenangkan. Untuk aktivitas kegiatan motoric kasar sudah sangat baik tetapi masih kurang dalam melatih gerakan motoric kasar secara bertahap. Berdasarkan kenyataan tersebut, perlu

dilakukan perbaikan melalui pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan motoric kasar anak. Perkembangan motoric ini berlanjut dari seluruh anggota tubuh. Karena itu, aktivitas-aktivitas yang melibatkan kepala dan berkembang sebelum aktivitas yang melibatkan tangan dan jari. Khususnya motoric kasar anak dapat melakukan sendirinya dengan baik, dapat melakukan gerakan-gerakan permainan seperti berlari, melompat, dan dapat melakukan keterampilan berolahraga dan keterampilan yang di ajarkan dalam pendidikan taman kanak-kanak. Adapun upaya yang akan dilakukan adalah dengan menerapkan bermain, salah satunya adalah dengan permainan tradisional lompat tali. Sebagai suatu metode pembelajaran, Permainan lompat tali mempunyai beberapa manfaat, diantaranya Fadillah (2017: 109) 1). Melatih motoric kasar anak 2). Melatih keberanian anak dalam mengasah kemampuannya untuk mengambil keputusan melompat 3). menciptakan emosi positif bagi anak 4). menjadi media bagi anak untuk bersosialisasi 5). membangun sportifitas anak

Permainan anak-anak akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman, serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa. Permainan tradisional secara umum memberikan kegembiraan kepada anak-anak yang melakukannya. Permainan lompat tali yang digunakan menyerupai tali yang disusun dari karet gelang. Sederhana tapi bermanfaat, bisa dijadikan sarana bermain sekaligus berolahraga. Motoric kasar anak dalam bermain lompat tali merupakan suatu kegiatan yang baik bagi tubuh. Secara fisik anak jadi lebih terampil, karena bisa belajar cara dan teknik melompat kerana permainan ini memerlukan keterampilan sendiri. Jika sering dilakukan, anak dapat tumbuh menjadi cekatan, tangkas dan dinamis. Otot-ototnya pun padat dan berisi, kuat serta terlatih. Selain melatih fisik, permainan ini juga bisa membuat anak anak mahir melompat tinggi dan mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Dengan menggunakan permainan tradisional lompat tali dapat melatih kemampuan anak menggerakkan tubuh,

melatih ketangkasan dan kelincihan anak dalam permainan. Selain itu, anak akan terlihat aktif dalam pembelajaran pengembangan fisik motoric dan mempunyai minat dan motivasi untuk melakukan permainan tersebut dengan hati yang menyenangkan.

Berdasarkan dari hasil penjelasan latar belakang diatas, untuk meningkatkan motoric kasar anak dapat menggunakan permainan tradisional lompat tali karena permainan tradisional sangatlah bermanfaat bagi anak. Oleh karena itu, oeneliti tertarik untuk memilih judul, yaitu ***“Peningkatkan Motorik Kasar Siswa Kelas 1 Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Di SDN Patrang 02”***.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana upaya meningkatkan motoric kasar siswa kelas1 melalui permainan tradisional lompat tali di SDN Patrang 02
2. apakah permainan tradisional lompat tali dapat meningkatkan motoric kasar siswa kelas 1 di SDN Patrang 02?

1.3 Fokus Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 1 SDN Patrang 02. Focus dalam penelitian ini yaitu siswa kelas 1 dapat meningkatkan motoric kasarnya melalui metode permainan tradisional lompat tali. Penelitian ini dilakukan karena masih rendahnya kemampuan motoric kasar pada anak di SDN Patrang 02.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan sasaran yang ingin dicapai dalam penelitian. Isinya dari rumusan tujuan penelitian harus mengacu pada isi dan rumusan masalah penelitian. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bahwa permainan tradisional lompat tali dapat meningkatkan motoric kasar siswa kelas 1 di SDN Patrang 02.

2. Untuk meningkatkan kemampuan motoric kasar melalui permainan tradisonal lompat tali di SDN Patrang 02

1.5 Manfaat Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan harus memiliki kontribusi realistis baik bagi peneliti, yang diteliti, ataupun bagi khalayak. Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dengan adanya penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diantisipasi bisa menjadi khazanah ilmiah untuk menambah wawasan dan memperluas pengetahuan peneliti dan para pembaca nantinya, khusus nya bagi cendikiawan pendidikan olahraga di perguruan tinggi yang berelasi dengan meningkatkan motoric kasar siswa kelas 1 melalui permainan tradisonal lompat tali di SDN PATRANG 02.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai panduan untuk penulis karya ilmiah dengan metode kualitatif.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi lembaga
Dapat memanfaatkan penelitian ini dalam meningkatkan kemampuan motoric kasar anak dengan menyediakan waktu dalam kegiatan pembelajaran serta media permainan tradisional lompat tali agar bisa menunjang kegiatan keterampilan motoric kasar anak.
 - b. Bagi Pendidik
Hasil penelitian ini diharapkan dapat di manfaatkan oleh pendidik anak yaitu guru, praktisi pendidikan, pembimbing, pengasuh atau dengan kata lain untuk meningkatkan pengetahuan dan mengimplikasinya dalam mendidik anak.
 - c. Orang tua dan Masyarakat

Bisa menciptakan suasana bermain yang menyenangkan bagi anak khususnya yang terkait dengan kegiatan motoric kasar pada anak, salah satunya dengan permainan tradisional lompat tali yang sudah mulai ditinggalkan masyarakat sekarang ini.

d. Peneliti selanjutnya

Diharapkan dapat memberikan gambaran tentang bagaimana permainan tradisional lompat tali bisa meningkatkan motoric kasar anak. Dengan demikian hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.

1.6 Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian adalah hipotesis awal (poslutat) diyakini kebenarannya tapi belum ditetapkan kebenarannya atau premis suatu argumentasi yang kebenarannya diakui oleh peneliti. Hipotesis penelitian dilakukan. Focus meningkatkan motoric kasar siswa dihipotesiskan berdampak pada permainan tradisional lompat tali di SDN Patrang 02.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Patrang 02 yang berlokasi di jalan Srikoyo No. 85. Krajan, Patrang, Kec, Patrang Kab. Jember, Prov. Jawa timur kode pos 68111 dan yang menjadi objek penelitian adalah meningkatkan motoric kasar siswa dengan permainan tradisional lompat tali dan subjek penelitiannya yaitu siswa kelas 1 SDN PATRANG 02.

1.8 Definisi Istilah

Definisi istilah berisi tentang pengertian istilah-istilah penting yang menjadi titik perhatian penelitian. Tujuannya agar tidak terjadi kesalah pahaman terhadap makna istilah sebagaimana dimaksud oleh peneliti. Pada karya ilmiah yang berjudul *“Peningkatan Motorik Kasar Siswa Kelas 1 Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Di SDN Patrang 02”*. Adapun istilah yang perlu ditegaskan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Motorik Kasar Anak

motorik kasar merupakan gerakan yang melibatkan seluruh gerakan anggota tubuh yang melibatkan otot-otot besar dan gerakan tungkai, seperti melompat, berenang, dan menembak. Sedangkan anak yaitu seorang yang dilahirkan dari perkawinan antara seorang perempuan dan laki-laki meskipun tidak dilakukan pernikahan tetap dikatakan anak.

2. Permainan tradisional

Permainan tradisional ialah suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah-daerah tertentu , mengandung syarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat yang telah diajarkan turun menurun dari suatu generasi ke generasi.

3. Lompat Tali

Lompat tali ialah salah satu permainan tradisional yang sangat populer dikalangan anak-anak pada era 80-an yang bisa meningkatkan motorik kasar, menimbulkan kebebasan anak untuk bergerak, dan berkomunikasi. Dimainkan secara bersama-sama dengan menggunakan karet gelang yang dijalin hingga panjangnya mencapai sekitar 3-4 meter yang dimainkan di tempat terbuka seperti halaman dan lapangan sekolah.