

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir daya cipta kecerdasan emosi kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap yang dilalui oleh anak usia dini (Sugiono, 2009:6).

Anak usia dini berada pada masa keemasan karena di mana ada banyak aspek yang harus dikembangkan aspek tersebut meliputi bahasa, moral agama, seni, fisik motorik, kognitif, dan sosial emosional. Menurut Sumsudin (dalam Yuliati 2008:129) mengemukakan bahwa perkembangan fisik motorik sebagai suatu penguasaan pola dan variasi gerak yang telah ah bisa dilakukan anak. Bermain (play) merupakan cara untuk meningkatkan ketepatan gerakan anak dan mengajar dirinya untuk mengatasi kesulitan – kesulitan yang praktis, Debre dalam Montolalu dkk,(2009 : 4.31). setiap anak ingin selalu bermain, sebab dengan bermain anak merasa rileks, tidak tertekan. Dimana dan kapanpun anak akan selalu berusaha mencari sesuatu untuk di jadikan sebagai alat bermain.

Bermain akan meningkatkan aktivitas fisik anak. Maxsim, dalam Sujiono (2010 : 1.7) menyatakan bahwa aktivitas fisik akan meningkatkan pula rasa keingintahuan anak dan membuat anak – anak akan memperhatikan benda-benda, menangkapnya, mencobanya, melemparkanya atau menjatuhkannya, mengambil, mengocok-ngocok, dan meletakan kembali benda – benda ke dalam tempatnya.

Menurut Sujiono, dkk (2015:1.12) bahwa perkembangan motorik anak terbagi menjadi dua, yaitu: gerakan motorik halus dan gerakan motorik kasar. Gerakan motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan otot-otot kecil anak dan melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu, gerak motorik kasar adalah kemampuan yang membuat koordinasi dan lain-lain.

Sujiono, dkk (2015:1.13) mengatakan, “pengembangan gerakan motorik kasar juga memerlukan koordinasi kelompok otot-otot anak yang tertentu yang dapat membuat mereka dapat melompat, memanjat, berlari, menaiki sepeda roda 3, serta berdiri dengan satu kaki.

Gerakan motorik kasar melibatkan otot tangan kaki dan seluruh tubuh anak gerakan ini mengandalkan kematangan dalam koordinasi. Menurut Sahara (dalam sujiono, dkk 2015:4.6) gerak lokomotor merupakan gerak dasar yang menjadi fondasi untuk dipelajari diperkenalkan pada anak usia TK. gerak lokomotor merupakan bagian dari aspek fisik motorik anak yang harus dikembangkan di usia dini, untuk itu media yang menyenangkan untuk anak Zaman dan Eliyawati (2010:15) menyatakan media pembelajaran yang dipilih hendaknya memenuhi persyaratan kualitas yang telah ditentukan antara lain relevansi dengan tujuan persyaratan fisik, kuat dan tahan lama sesuai dengan dunia anak sederhana aktif dan berwarna terkait dengan aktivitas bermain anak serta kelengkapan yang lainnya.

Berdasarkan hasil observasi awal media yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar kurang mendukung selain itu metode yang di gunakan juga kurang tepat, dan masih banyak anak yang kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu dalam hal di saat jam istirahat anak lebih focus kepada teman yang belum selsai mengerjakan tugas sekolah, danak juga lebih cendrung diam ketimbang bermain permainan yang di sediakan oleh guru kelas dangan itu menunjukkan bahwa masih rendahnya kegiatan pembelajaran

pada motorik kasar, oleh karena itu guru sebagai pendidik dapat mencari metode yang tepat dalam kegiatan bermain dan dapat melakukan inovasi yang menarik dalam bermain.

Zaman dan Hermawan (2014:3.4) mengatakan peran media dalam komunikasi pembelajaran di PAUD semakin penting artinya mengingat perkembangan anak pada masa itu berada pada masa konkret.

“Permainan sebagai media pembelajaran melibatkan siswa dalam proses pengalaman dan sekaligus menghayat tentang mendapat inspirasi terdorong untuk kreatif dan berinteraksi dalam kegiatan dengan sesama siswa dalam melakukan permainan ini” (Dananjaya, 2010:165).

Pengembangan motorik anak dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satunya menggunakan permainan ular tangga. Permainan ular tangga dimaksudkan untuk melatih anak melompat satu kaki. “jika anak kurang terampil berdiri di atas kaki nya berarti penguasaan kemampuan lainnya seperti berlari akan terpengaruh karena berarti anak tersebut masih belum dapat mengontrol keseimbangan tubuhnya” (sujiono, 2015:1.13).

Berdasarkan uraian di atas maka saya mencoba mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh permainan karpas ular tangga terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun di TK Aisyah 40 Surabaya”. Hal-hal yang berhubungan dengan identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian akan diuraikan di bawah ini.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat disimpulkan rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut: “Bagaimana pengaruh permainan karpas ular tangga terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 Tahun di TK Aisyah 40 Surabaya?”

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan di atas maka tujuan penelitian ini antara lain: “untuk mengetahui pengaruh permainan karpet ular tangga terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun di TK Aisiyah 40 Surabaya”.

D. Variabel penelitian

Variable dalam suatu penelitian ini adalah:

1. Identifikasi variable

menurut sugiyono(2017:60) menjelaskan bahwa variable penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan.

1. Definisi operasional variable

a. Variable bebas (X) yaitu kemampuan keterampilan motorik kasar.

Keterampilan motorik kasar adalah keterampilan yang harus dimiliki anak usia 3-4 tahun untuk menyelesaikan gerak yang menggunakan otot lengan dan kaki dengan baik yang ditunjukkan melalui keterampilan anak dalam berjalan dan melompat.

b. Variable terkait (Y) yaitu permainan karpet ular tangga.

Media karpet ular tangga merupakan media yang terbuat dari banner, berukuran 3x3m dan terdiri dari 100 kotak media ini digunakan untuk pengaruh perkembangan motorik kasar anak usia 3-4 tahun.

E. Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Manfaat bagi peneliti

Dapat menambah pengaruh dan pengalaman pribadi untuk menjadi seorang calon guru PAUD yang profesional. Sebagai penambahan wawasan ilmu pengetahuan tentang media karpet

ular tangga untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini. Sebagai bekal terjun dalam kegiatan belajar mengajar disekolah. Dan dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya

b. Manfaat untuk guru

1. Dapat menambah pengetahuan guru tentang motorik kasar anak.
2. Dapat menambah wawasan tentang media karpet ular tangga pada anak usia dini.
3. Dapat meningkatkan kualitas mengajar guru.

c. Manfaat bagi sekolah

1. Dapat dijadikan acuan untuk mmengembangkan mutu guru dan anak.
2. Dapat dijadikan pertimbangan sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai untuk mengembangkan kemampuan anak.

Dapat dijadikan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif.

