

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Usia dini merupakan usia yang sangat penting bagi perkembangan anak sehingga disebut *golden age*. Anak usia dini sedang dalam perkembangan yang paling pesat, baik fisik maupun mental. Anak usia dini belajar dengan caranya sendiri. Pada masa ini anak memerlukan rangsangan stimulus guna mengembangkan segala aspek yang berkaitan dengan perkembangannya. Rangsangan stimulus bisa diperoleh dari orang tua, guru maupun dari masyarakat sekitar. Pada anak usia 0-6 tahun hendaknya memberikan layanan pendidikan dengan baik, pendidikan anak usia dini merupakan sebuah pendidikan yang dilakukan pada anak yang baru lahir hingga enam tahun.

Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam pendidikan lebih lanjut. Helmawati (2015:43), menyatakan bahwa sebagaimana yang telah dibahas dalam ilmu psikologi, tumbuh kembang dan pendidik anak usia dini memiliki tahapan-tahapan usia. Tahapan usia lahir hingga 2 tahun merupakan usia vital. Usia 2 hingga 3 tahun adalah masa perkembangan ingatan. Usia 4 hingga 6 tahun masa kecutan imajinasi dan perkembangan pengamatan.

Pada masa pertumbuhan dan perkembangan anak keadaan fisik maupun segala kemampuan anak sedang berkembang pesat. Salah satu kemampuan anak usia dini yang berkembang pesat adalah kemampuan motoriknya. Perkembangan motorik kasar yang baik tidak hanya didukung melalui pertumbuhan gizi saja, akan tetapi didukung juga oleh stimulus yang diberikan. Gerak motorik kasar adalah gerak anggota badan secara kasar atau keras. Menurut Laura E. Berk (dalam Suryadi, 2010:68) “Semakin anak bertambah dewasa dan kuat tubuhnya, maka gaya geraknya semakin sempurna. Hal ini mengakibatkan tumbuh kembang otot semakin membesar dan menguat, dengan membesar dan menguatnya otot tersebut keterampilan baru semakin bertambah kompleks.” Pada awal-awal tahun pascakelahiran, gerak motorik kasar anak sudah

kompleks dan selalu muncul yang baru walaupun masih sangat kaku. Usia 5-6 tahun anak telah mampu bergerak secara simultan dengan mengombinasikan secara terorganisir semua organ tubuhnya. Menurut piaget (dalam Madyawati,2016:144) “Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan”.

Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Filsuf Yunani, Plato, merupakan orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktif dari bermain. Anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika melalui situasi bermain. Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Istilah *bermain* menurut Anggani Sudono (2006) diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan perhatian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan imajinasi anak.

Perkembangan fisik motorik kasar anak dapat dilatih dengan berbagai teknik dan cara yang menarik dan menyenangkan bagi anak, salah satunya adalah dengan permainan. Montolalu (Erlinda, 2014: 2) mengatakan bahwa melalui permainan, aspek motorik kasar anak dapat dikembangkan. Adapun salah satu permainan yang dapat mengembangkan motorik kasar adalah permainan bermain lompat tali.

Pada penelitian di kelompok B RA AL-Wafi dalam kegiatan permainan lompat tali terdapat beberapa anak yang belum berkembang sesuai harapan, anak masih belum mampu melakukan gerak melompat dengan seimbang, anak masih merasa ragu (kurang percaya diri), sehingga hasil loncatan belum maksimal, anak masih belum seimbang dan kurang lincah, ataupun anak belum mampu melampaui rintangan tali dengan gerakan meloncat satu kaki maupun dua kaki. Permasalahan ini disebabkan karena otot-otot tangan, kaki anak belum terlatih sehingga hasil melompat belum tepat.

Hal ini pun sejalan dengan teori yang disampaikan oleh Harsono (1988:45) bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respons. Anak-anak di RA Al-Wafi ini masih belum berkembang sesuai harapan dalam motorik kasarnya. Dengan permainan lompat tali ini agar motorik kasar anak bergerak, dan otot-otot besar atau sebagian besar seluruh anggota tubuh yang di pengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Kemampuan menirukan gerakan anak menunjukkan sudah melebihi kemampuan yang seharusnya, koordinasi gerakan organ-organ yang dimiliki anak yang ditunjukkan dalam bentuk keterampilan gerakan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, terdapat hubungan antara kegiatan permainan lompat tali dengan motorik kasar anak. Maka dari itu penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian melalui sebuah judul “**HUBUNGAN AKTIVITAS BERMAIN LOMPAT TALI DENGAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI**”

(Di Kelompok B RA AL-wafi Bumi Panyileukan Bandung)

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi bahwa rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas bermain lompat tali di kelompok B RA Al-Wafi Bumi Panyileukan Bandung?
2. Bagaimana kemampuan motorik kasar anak di kelompok B RA AL-Wafi Bumi Panyileukan Bandung?
3. Bagaimana hubungan antara aktivitas bermain lompat tali dengan kemampuan motorik kasar anak usia dini di kelompok B RA Al-Wafi Bumi Panyileukan Bandung?

C. Tujuan Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang akan dicapai oleh peneliti sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui aktivitas bermain lompat tali di kelompok B RA Al-Wafi Bumi Panyileukan Bandung
2. Untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak di kelompok B RA AL-Wafi Bumi Panyileukan Bandung
3. Untuk mengetahui hubungan antara aktivitas bermain lompat tali dengan kemampuan motorik kasar anak usia dini di kelompok B RA Al-Wafi Bumi Panyileukan Bandung

D. Manfaat penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis
 - a. Menambah wawasan yang luas dan mendalam mengenai masalah yang diteliti
 - b. Sebagai latihan dan pengalaman bagi peneliti dalam melakukan serangkaian penelitian
2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa untuk dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak
- b. Bagi peneliti dapat menambah wawasan peneliti tentang penyediaan kegiatan yang mengembangkan kemampuan motorik kasar anak
- c. Bagi sekolah sebagai usaha untuk meningkatkan mutu dan kualitas peserta didik

E. Kerangka berpikir

Bermain merupakan kegiatan yang tak pernah anak lewatkan selama ada kesempatan. Bermain dapat dijadikan proses belajar bagi anak, karena lewat bermain anak akan mendapatkan pengetahuan baru. Melalui bermain anak juga anak dapat mengembangkan aspek-aspek yang ada pada tubuhnya, salah satunya adalah aspek motorik kasar, dimana motorik kasar ini terdiri atas tiga unsur yang mendukung yaitu otot, saraf, dan otak. Diperlukan koordinasi antara ketiga unsur ini agar motorik kasar yang dimiliki anak berkembang dengan baik. Sesuai dengan penelitian yang disampaikan oleh Joanne (2009:1) bahwa gerakan yang kreatif sangat berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak.

Menurut Harsono (1988:45) permainan lompat tali adalah permainan melompat dengan haling rintang berupa tali yang terbuat dari karet yang dirajut menjadi panjang. Permainan lompat tali diberikan pada anak dengan tujuan meningkatkan kemampuan kerja dari otot tungkai, dimana otot tungkai tersebut akan mengalami perubahan akibat permainan yang diberikan. Lebih lanjut menurut Anggaini Sudono, lompat tali/skiping sudah bisa dimainkan semenjak anak usia dini (TK), jadi sekitar 5-6 tahun karena motorik kasar mereka sudah siap. Apalagi bermain tali dapat menutupi keingintahuan mereka akan bagaimana rasanya melompat.

Seperti halnya bermain lompat tali yang bisa anak mainkan sehari-hari merupakan salah satu cara dalam memberikan dukungan untuk mengembangkan motorik kasar anak. Permainan lompat tali ini bisa dijadikan sebagai stimulus yang tepat dan dapat menimbulkan respon berupa motorik kasar anak. Bermain lompat tali pada dasarnya sangat menyenangkan bagi anak-anak, karena pada permainan tidak memerlukan biaya maupun peralatan yang banyak namun tentunya dapat berhubungan dengan perkembangan motorik kasar anak. Motorik kasar anak akan terdorong perkembangannya melalui berbagai kegiatan yang menuntut otot-otot besar yang ada dalam tubuh bergerak dan saling berkoordinasi satu sama lainnya. Otot-otot besar itu

akan berkoordinasi dengan adanya gerakan-gerakan yang dilakukan oleh anak yakni melalui aktivitas bermain.

Kegiatan lompat tali merupakan kegiatan yang sangat sederhana untuk dilakukan anak agar anak merasa senang. Hal ini sependapat dengan Hurlock (1996) yang menyatakan bahwa keterampilan motorik anak dapat menghibur dirinya untuk memperoleh perasaan senang seperti memainkan tali. Dengan kegiatan lompat tali, otot-otot kaki anak menjadi kuat, serta melatih keseimbangan anak dalam melakukan gerakan. Kegiatan sederhana ini tidak membuat anak bosan Karena anak selalu ingin mengulanginya dan membuat anak menjadi lebih percaya diri. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain lompat tali adalah salah satu permainan yang menstimulus untuk perkembangan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Sugiono (2012:109) mengungkapkan bahwa indikator dalam bermain lompat tali yaitu, kecepatan anak saat berlari ketika menuju tali, kelincihan anak saat meloncat dengan ketinggian 1 meter, keseimbangan saat anak mendarat, mempertahankan suatu posisi atau sikap tubuh yang efisien ketika tubuh dalam keadaan diam atau saat anak mendarat.

Surnadi dan Sunaryo, 2007: 113-114 mengatakan motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh motorik kasar diperlukan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya. Lebih lanjut menurut John W, Santrock (2002: 145) Mengatakan bahwa keterampilan motorik kasar (gros motor skill) meliputi otot-otot besar seperti menggerakkan lengan dan berjalan. Selain itu melompat juga bisa merangsang dan mengembangkan salah satu kecerdasan yang dimiliki oleh anak, yaitu kecerdasan kinestetik (fisik motorik) yang dalam hal ini ialah kemampuan motorik kasar anak. Karena melompat sangat bermanfaat untuk anak, maka salah satu permainan yang dapat dilakukan adalah permainan lompat tali. Mengasah kemampuan motorik kasar pada anak melalui aktivitas

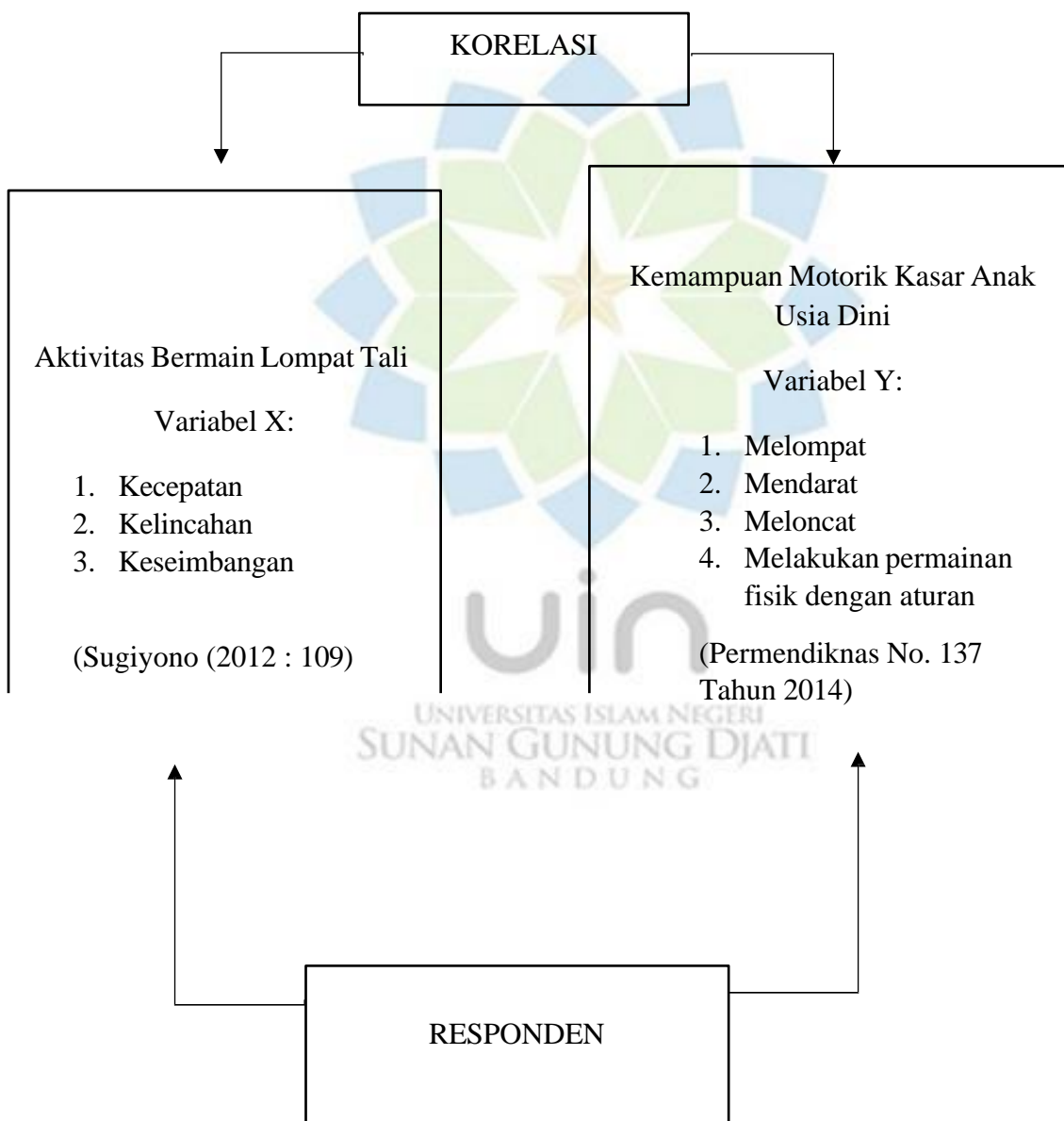
bermain lompat tali kemampuan anak bisa mengkoordinasikan bagian tubuh seperti mata, tangan dan aktivitas otot kaki, dapat menyeimbangkan badan dan kekuatan kaki. Motorik kasar sangat penting dikuasai oleh seseorang karena bisa melakukan aktivitas sehari-hari, tanpa mempunyai gerak yang bagus akan ketinggalan dari orang lain, seperti: berlari, melompat, mendorong, melempar, menangkap, menendang dan lain sebagainya.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014. Indikator dari kemampuan motorik kasar adalah melompat,

anak melompat dengan berbagai arah dengan dua kaki, mendarat, anak mendarat dengan tekukan kaki kanan, meloncat, anak meloncat dengan kedua kaki tanpa jatuh, anak melakukan permainan fisik dengan aturan.

Untuk lebih jelasnya mengenai hubungan aktivitas bermain lompat tali dengan kemampuan motorik kasar anak usia dini dapat dilihat pada kerangka berpikir di bawah ini:

Gambar 1.1
Bagan Kerangka Pemikiran



F. Hipotesis

Hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dalam menentukan hipotesis (jawaban sementara terhadap rumusan masalah dan hipotesis yang akan diuji dinamakan hipotesis kerja. Sebagai lawannya adalah hipotesis nol (nihil). Bentuk hipotesis ada hipotesis deskriptif, komparatif, dan asosiatif. Karakteristik hipotesis yang baik yaitu merupakan dugaan terhadap keadaan variabel mandiri, perbandingan keadaan variabel pada berbagai sampel, dan merupakan dugaan tentang hubungan antara dua variabel atau lebih. Dinyatakan dalam kalimat yang jelas, sehingga tidak menimbulkan berbagai penafsiran. Dan dapat diuji dengan data yang dikumpulkan dengan metode-metode ilmiah.

Peneliti ini mempunyai dua variabel yang menjadi fokus penelitiannya, yang mana untuk variabel X adalah “Bermain Lompat Tali”, kemudian Y adalah “Kemampuan Motorik Kasar”, Berdasarkan hipotesis diatas, maka penulis mencoba untuk merumuskan hipotesis, apakah hasil penelitian akan menerima atau menolak hipotesis tersebut, sebagai berikut:

Ha : Terdapat hubungan aktivitas bermain lompat tali dengan kemampuan motorik kasar anak usia dini di kelompok B RA AL-Wafi Bumi tertentu. Prosedur pengujungnya berpedoman pada ketentuan:

1. Jika $t_{hitung} > t_{table}$, maka hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak
2. Jika $t_{hitung} < t_{table}$, maka hipotesis nol (Ho) diterima dan hipotesis alternatif (Ha) ditolak

G. Penelitian yang relevan

Beberapa penelitian yang terdahulu yang kaitannya dengan penelitian ini adalah

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nunung Uswatun Hasanah FKIP Universitas Lampung, jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 yang berjudul “Bermain lompat tali dan perkembangan motorik kasar anak usia dini” Hasil penelitian ini menggunakan rubik yang memuat indikator dan kriteria dengan skor mulai dari angka 1-4 masing-masing indikator yaitu pada aktivitas bermain lompat tali dan perkembangan motorik kasar. Anak mendapatkan skor 1 apabila anak tidak dapat mengikuti kegiatan dalam aktivitas bermain lompat tali dan perkembangan motorik kasar, 2 apabila anak mengikuti kegiatan dalam aktivitas bermain lompat tali dan perkembangan motorik kasar namun masih harus didampingi, 3 apabila anak dalam kegiatan dalam aktivitas bermain lompat tali dan perkembangan motorik

kasar tanpa didampingi, 4 apabila anak aktif dengan sendiri mengikuti kegiatan dalam aktivitas bermain lompat tali dan perkembangan motorik kasar. Persamaan peneliti terdahulu dengan yang saya teliti adalah cara melihat kemampuan anak dalam motorik kasarnya. Perbedaannya yaitu peneliti sebelumnya memberi skor terhadap anak mengenai bermain lompat tali sedangkan penelitian membiarkan anak bermain bebas dengan gerakan-gerakan melompat, berlari saat bermain lompat tali dengan kemampuan motorik kasarnya.

2. Penelitian yang dilakukan oleh kamtini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan. 2016 yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Santa Lusia Medan T/A 2015/2016. Skripsi. Hasil penelitian ini dilakukan secara random sampling yaitu dengan memilih sampel dengan cara acak, karena populasi memiliki karakteristik yang sama terkhusus dilihat dari segi usia masing-masing memiliki usia 5-6 tahun, selain dilihat dari usia juga dilihat dari kemampuan anak. Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti adalah setiap hari memberi kesempatan pada anak bermain di halaman pada saat bermain agar merangsang pada motorik kasar anak. Jadi anak melakukan permainan sesuka hati tanpa adanya peraturan permainan yang diberikan oleh guru. Perbedaannya yaitu peneliti ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diberi perlakuan berbeda. Pada kelas eksperimen anak melakukan permainan lompat tali sedangkan pada kelas kontrol anak melakukan permainan engklek.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Samsiar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako. No. Stambuk A yang berjudul “Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Di Kelompok B RA AL-Muhajirin Palu” Hasil penelitian ini menggunakan kategori dan menilai semua aspek perkembangan motorik kasar anak. Persamaan peneliti terdahulu dengan yang saya teliti adalah saat bermain lompat tali melihat perkembangan anak dalam motorik kasarnya seperti kelincahan, keseimbangan, dan kekuatan tubuh anak agar terlihat berkembang sangat baik untuk masing-masing aspek yang diamati. Perbedaannya yaitu peneliti ini adalah setiap aspek pergerakannya di nilai berdasarkan kategori yang ditentukan