

BAB I

PENDAHUUAN

A. Latar Belakang

Banyak pelajaran, pengetahuan, dan kemampuan untuk berperilaku sesuai dengan kebutuhan Anda dapat dipelajari melalui pendidikan. Sebagaimana dinyatakan dalam Amandemen UUD 1945 Pasal 28c, “setiap anak berhak atas pendidikan”, pendidikan harus dimulai sejak usia dini agar dapat memberikan pengaruh positif bagi perkembangan anak. Semua anak dilindungi oleh undang-undang yang diuraikan di atas, menurut Nur'aeni (2016), dan ini memastikan bahwa setiap anak memiliki kesempatan yang sama di sekolah.

Sekolah dini adalah investasi yang sangat baik dalam perkembangan masa depan anak Anda. Pasal 28 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mendefinisikan pendidikan anak usia dini sebagai upaya pembinaan anak usia satu sampai enam tahun. Akibatnya, kesejahteraan fisik dan spiritual individu dipupuk melalui stimulasi pendidikan. Mahasiswa harus dapat melanjutkan ke jenjang studi berikutnya, yang merupakan pertimbangan terpenting.

Sementara itu usia dini dianggap sebagai *golden age* bagi pertumbuhan anak. Fase tersebut sangat menentukan karakter, cara berfikir dan imajinasi seorang anak. Sehingga seorang anak sangat tepat untuk mendapatkan Pendidikan di usia tersebut. Karena jika seseorang mendapatkan Pendidikan dengan baik maka akan berimbas pada keberhasilan Pendidikan selanjutnya (Syahbudin, 2015).

Masa bayi awal adalah jendela kesempatan bagi orang tua untuk mengamati perkembangan keterampilan anak-anak mereka. Pada titik waktu ini, ia memperoleh berbagai kemampuan fisik. Perkembangan motorik mereka terkait erat dengan gerakan anak-anak. Agar kemampuan motorik anak berkembang, gerakan sangat penting. Perkembangan motorik anak dapat dilihat dari banyak aktivitas dan gerakan yang mereka ikuti sebagai hasil dari pengalaman ini. Memiliki kontrol yang lebih baik atas gerakan seseorang sebagai orang dewasa adalah hasil dari lebih banyak olahraga sebagai anak

muda. Ini juga akan membantu anak tumbuh menjadi pribadi yang lebih percaya diri dan mandiri (Siti, 2010).

Masa bayi awal seorang anak memiliki kemampuan luar biasa untuk menangkap petunjuk dari lingkungan selain lingkungan mereka sendiri. Saat itu, salah satunya sedang berada di sekolah. Keterlibatan guru dalam keadaan ini dapat berdampak signifikan terhadap perkembangan motorik kasar anak. Perkembangan seorang anak akan terkena dampak negatif jika upaya ini tidak dilaksanakan dengan baik. Karena anak-anak dengan keterampilan motorik kasar yang lemah mengalami tantangan perilaku dan emosional sebagai akibat dari kemampuan motorik kasar mereka yang buruk, keterampilan motorik kasar sangat penting. Misalnya, jika seorang anak mencoba untuk mandiri tetapi gagal, ia menjadi putus asa dan akan selalu membutuhkan bantuan orang lain, sehingga tidak mungkin bagi anak untuk mandiri di masa depan (Papalia, 2009).

Mengembangkan keterampilan motorik kasar memiliki pengaruh langsung pada kapasitas anak untuk bergerak, menentukan kemampuan mereka untuk bergerak. Selain itu, cara anak memandang diri sendiri maupun orang lain secara langsung dipengaruhi oleh perkembangan motorik kasar mereka (Sujiono, 2007).

Sarana utama ekspresi diri anak-anak selama tahap perkembangan ini adalah melalui bermain. Kegiatan gerakan yang paling menyenangkan bagi bayi adalah yang dilakukan selama beberapa bulan pertama kehidupan. Game seperti kelereng, zig zag berjalan, bermain peran makro, melemparkan dan menangkap bola, dan yang lain dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak kecil. Pemain melempar dan menangkap bola dalam bentuk permainan di mana medium adalah bola. Keterampilan motorik kasar anak-anak dapat ditingkatkan dengan melemparkan dan menangkap bola di kelas pendidikan awal (Furqon, 2008).

Dalam hal mengasah keterampilan melempar, koordinasi adalah faktor yang paling penting untuk dipertimbangkan. Terkait masalah koordinasi.

Koordinasi mengacu pada kemampuan seorang atlet untuk menggabungkan banyak gerakan menjadi satu gerakan yang harmonis.

Koordinasi mata-tangan diperlukan bagi seorang anak muda untuk melempar dan menangkap bola. Mempelajari cara melempar dan menangkap bola memerlukan pengembangan koordinasi mata-tangan. Menangkap dan melempar bola dalam permainan ini memerlukan suatu derajat koordinasi yang dapat diamati pada kemampuan gerak yang bervariasi dalam olahraga bola seperti menangkap dan melempar bola (Sumantri, 2005).

Anak-anak di RA Sekolah Alam Gaharu bermain menangkap dan melempar dengan bola ringan dalam penelitian ini agar mereka tidak merasakan beratnya. Bola-bola ini dimanfaatkan dalam pengembangan kemampuan motorik kasar anak serta sebagai sarana untuk menarik mereka kedalam kegiatan rekreasi.

Pada saat observasi terdapat 15 siswa kelas B di RA Sekolah Alam Gaharu. Sebagai contoh, ia mengamati bahwa koordinasi mata dan tangan anak masih kurang, yang mengakibatkan anak kesulitan untuk melempar dan menangkap bola, serta tidak adanya media dalam kegiatan belajar dan tingkat aktivitas yang rendah selama inkuirinya. Bakat motorik kasar anak, khususnya koordinasi mata-tangan, dapat ditingkatkan melalui latihan motorik kasar yang merupakan salah satu bentuk permainan rekreasi.

Oleh karena itu, sedang dilakukan penelitian tentang pengaruh permainan tangkap dan lempar terhadap koordinasi mata dan tangan anak di RA Sekolah Alam Gaharu. Perkembangan motorik kasar pada anak-anak diperkirakan terbantu oleh praktik ini. Dengan demikian saya akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Bermain Lempar Tangkap Bola Terhadap Koordinasi Mata dan Tangan”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah yang didapatkan adalah:

1. Bagaimana kemampuan bermain lempar tangkap bola kelompok B di RA Sekolah Alam Gaharu?

2. Bagaimana proses bermain lempar tangkap bola terhadap koordinasi mata dan tangan anak kelompok B di RA Sekolah Alam Gaharu?
3. Seberapa besar pengaruh bermain lempar tangkap bola terhadap koordinasi mata dan tangan anak kelompok B di RA Sekolah Alam Gaharu?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitiannya adalah:

- a. Untuk mengetahui kemampuan bermain lempar tangkap bola kelompok B di RA Sekolah Alam Gaharu.
- b. Untuk mengetahui proses bermain lempar tangkap bola terhadap koordinasi mata dan tangan anak kelompok B di RA Sekolah Alam Gaharu.
- c. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh bermain lempar tangkap bola terhadap koordinasi mata dan tangan anak kelompok B di RA Sekolah Alam Gaharu.

D. Manfaat Penelitian

Penulis mengharapkan banyak manfaat dari penelitian ini, diantaranya:

1. Manfaat teoritis

Kami berharap hasil penelitian ini dapat membantu kita lebih memahami dan mengajar anak-anak usia 5 hingga 6 tahun yang berpartisipasi dalam kegiatan melempar dan menangkap bola untuk mengembangkan koordinasi tangan-mata dan keterampilan motorik mereka.

2. Manfaat praktis

i. Bagi Peneliti

Guru dan siswa di RA Sekolah Alam Gaharu menggunakan ini sebagai alat pengajaran untuk meningkatkan koordinasi mata-tangan mereka dengan melempar dan menangkap bola. Hasilnya akan digunakan untuk membantu mereka menulis karya ilmiah.

ii. Bagi Guru

Pemberian masukan motivasi untuk memfasilitasi kegiatan belajar melalui bermain, serta bahan penilaian dan referensi, dapat membantu meningkatkan proses pembelajaran di PAUD.

E. Kerangka Berpikir

Dimulai pada usia yang sangat muda, pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan anak usia dini dapat diakses di negara-negara tertentu sejak seorang anak lahir sampai dia berusia enam tahun, tergantung pada negaranya. Setiap aktivitas yang membawa kegembiraan atau kepuasan bagi individu yang terlibat di dalamnya dianggap sebagai bentuk permainan oleh Hati Nurani Piaget (Nurani, 2010).

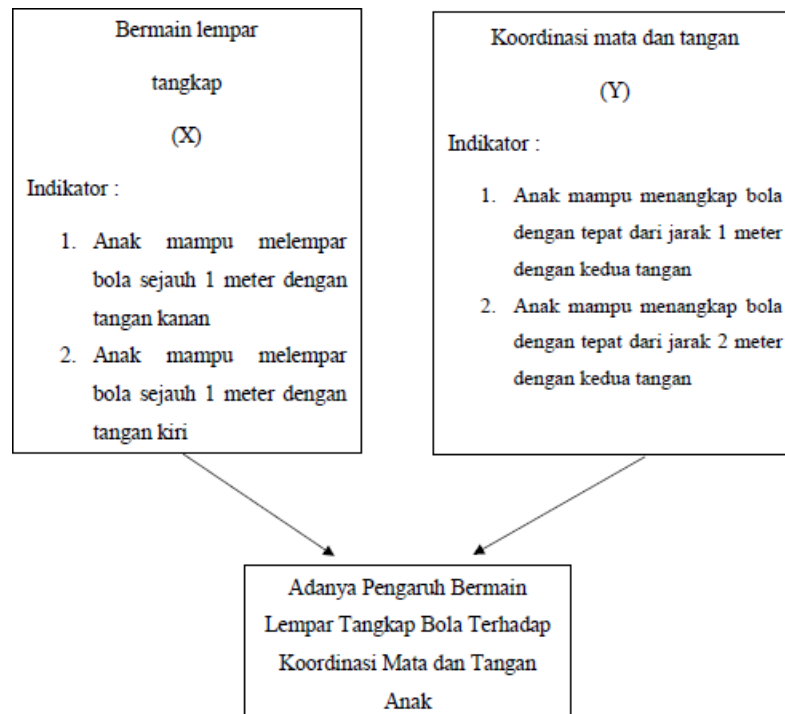
Ketika anak-anak bermain, mereka tenggelam dalam dunia imajiner yang tidak nyata atau tidak nyata selama waktu bermain, menurut Furqon (Furqon, 2008). Untuk mengarahkan benda atau bola yang Anda lempar, Anda mengayunkan tangan dengan cara tertentu. Kekuatan tangan dan lengan diperlukan, serta koordinasi dengan bagian tubuh lainnya, untuk melakukan tugas ini. Beberapa komponen ini harus disinkronkan agar dapat melakukan manuver ini dengan benar. Misalnya, melepaskan benda yang dicengkeram pada waktu yang tepat memerlukan koordinasi tangan dan jari yang tepat (Sujiono, 2007).

Lempar dan tangkap bola adalah permainan dimana bola digunakan sebagai bentuk komunikasi antar pemain. Merupakan praktik umum untuk mengekspos balita kecil pada permainan lempar dan tangkap untuk membantu mereka mengembangkan kemampuan motorik kasar mereka. Bola dengan berbagai ukuran digunakan dalam permainan ini. Bermain tangkap dan lempar dipermudah dengan menggunakan media bola dalam penelitian ini (Sujiono, 2007).

Koordinasi adalah kapasitas biomotor yang menggabungkan fitur dari berbagai kondisi fisik ke dalam tindakannya. 'Koordinasi' Hal ini sesuai dengan kesimpulan Harsono bahwa semua faktor tersebut berkontribusi dan bergabung dalam koordinasi gerak, karena semuanya memiliki hubungan yang kuat satu sama lain (Harsono, 1998).

Dalam penelitian ini, tindakan melempar dan menangkap bola sepak menjadi fokus perhatian. Perlu menggunakan kedua tangan untuk melempar dan menangkap bola, dan kedua tangan harus digunakan secara bersamaan. Bola kecil digunakan dalam permainan ini, yang dimainkan dengan kedua tangan.

Berikut adalah diagram kerangka penelitian peneliti, yaitu sebagai berikut:



Gambar 1.1 Diagram Kerangka Berpikir

Gambar di atas menunjukkan bagaimana koordinasi mata dan tangan anak-anak terganggu ketika mereka bermain lempar tangkap. Agar seorang anak muda berhasil melempar dan menangkap bola tangan, mata harus dilatih untuk fokus pada sasaran sedangkan tangan harus dilatih untuk menangkapnya dengan cepat.

F. Hipotesis Tindakan

Jawaban atas pertanyaan penelitian diberikan dalam bentuk pertanyaan, dan inilah definisi hipotesis. Statistik dan penelitian menggunakan dua macam hipotesis: hipotesis nol (H_0), dan hipotesis alternatif (H_a) (H_a). Hipotesis nol valid selama tidak ada hubungan antara dua variabel, tidak ada perbedaan

populasi/sampel, dan tidak ada perbedaan nilai yang diharapkan dan nilai aktual dari setidaknya satu variabel. Tunjukkan orang-orang Di sisi lain, hipotesis alternatif adalah kebalikan dari hipotesis nol. Ini menegaskan adanya hubungan dan perbedaan antara apa yang diprediksi dan apa yang sebenarnya terlihat dalam satu atau lebih variabel dalam populasi atau sampel yang sama (Sugiyono, 2011).

H_0 : Tidak terdapat pengaruh bermain lempar dan tangksp bola terhadap koordinasi mata dan tangan anak kelompok B di RA Sekolah Alam Gaharu.

H_a : Terdapat pengaruh bermain lempar tangkap bola terhadap koordinasi mata dan tangan anak kelompok B di RA Sekolah Alam Gaharu.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini dan menjadi rujukan dalam penelitian adalah:

- a. Anggiat Marudut gultom: judul penelitiannya ialah “Pengaruh Bermain lempar Tangkap Bola dan Menggambar terhadap Kemampuan Motorik Anak Usia. Persamaannya menerapkan metode dan media yang sama, sama-sama meneliti dibidang PAUD. Perbedaannya subyek dan lokasipenelitian, materi yang diteliti, tujuan yang hendak diteliti, judul yang berbeda.
- b. Hesti Wijayanti: Peningkatan Kemampuan Mototik kasar Anak Melalui Bermain Lempar Tangkap Bola Besar Kelompok B di Tk Al Hidayah Semawung Banjaroyo Kalibawang Kulon Progo. Persamaan yaitu menerapkan metode dan media yang sama, sama-sama meneliti di bidang PAUD. Perbedaannya tujuan yang hendak dicapai, judul yang berbeda, materi yang diteliti, subjek dan lokasi yang diteliti.
- c. Frida Citra Cuacicha: Pengaruh Bermain Lempar Tangkap Bola Terhadap Motorik Kasar Anak Kelompok B di Tk Pertiwi Sumberrejo Kota Gajah Lampung Tengah. Persamaan menerapkan metode dan media yang sama,

sama-sama meneliti di bidang PAUD. Perbedaannya materi yang diteliti, judul yang berbeda, tujuan yang hendak dicapai, subjek dan lokasi yang diteliti.

- d. Dewi Anita Sari: Pengaruh Pembelajaran Lempar Tangkap Terhadap Peningkatan Koordinasi Mata Tangan Pemain Kasti. Persamaan menerapkan metode dan media yang sama. Perbedaan materi yang diteliti, judul yang berbeda, tujuan yang hendak dicapai, subjek dan lokasi yang hendak diteliti, dan bidang yang diteliti.

