

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Dunia anak adalah dunia bermain, di mana masa ini secara naluriah anak selalu aktif bergerak, dan cenderung berkembang, baik terhadap fisik maupun secara psikis. Secara umum, bermain dilakukan di rumah, di tempat bermain, dan di sekolah serta di lingkungan masyarakat. Bila diamati secara cermat, lewat permainan anak mampu mengembangkan kreativitas, bereksperimen, bereksplorasi, dan belajar secara aktif.

Partisipasi anak dalam permainan dapat dikembangkan dan dibimbing oleh orang tua, pengasuh dan guru di sekolah. Pada usia tersebut, masing-masing bagian tubuh anak mengalami perkembangan yang berbeda. Perkembangan kemampuan anak usia 3–6 tahun, yang biasa juga disebut masa *early childhood* atau masa kanak-kanak awal, mengalami pertumbuhan fisik sangat meningkat namun dalam pertumbuhan tinggi dan berat badan mengalami perlambatan dibanding pada masa bayi atau belajar jalan (*toddler*).

Sejalan dengan kemampuan fisik yang terjadi, anak usia 3-6 tahun, yang mulai memasuki masa *preschool* memiliki banyak keuntungan dalam hal fisik motorik bila dilakukan lewat permainan. Setiap bentuk kegiatan permainan anak pra sekolah mempunyai nilai positif terhadap perkembangan kemampuan kepribadiannya, dan juga berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan motorik, meskipun perkembangan tersebut berbeda pada setiap anak, hal ini sesuai dengan perkembangan usianya. Lebih dari 70% dari sejumlah anak mengalami gangguan perkembangan, juga mengalami kesulitan pada pengaturan keseimbangan tubuh. Pengaturan keseimbangan tubuh ini diperlukan anak dalam kegiatan bermain. Lewat bermain anak memiliki kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang ia rasakan dan pikirkan. Dengan

bermain anak sebenarnya memperaktekkan keterampilan dan mengembangkan dirinya sendiri sehingga anak mendapatkan kepuasan dalam melakukan permainan.

Pada umumnya, anak yang masih duduk di bangku Pendidikan Usia Dini (PAUD ) belum memiliki motorik kasar yang baik seperti anak yang sudah duduk di bangku sekolah dasar. Dengan demikian untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar yang berfungsi untuk menjaga kestabilan yang mantap perlu dilatih melalui sebuah permainan yang tertata dan terencana sesuai dengan tahapan perkembangan anak dalam sebuah adegan pembelajaran.

Melalui adegan pembelajaran yang mengacu pada karakteristik anak, kemampuan motorik kasar dan permainan anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal, apabila kemampuan untuk bergerak bebas didukung oleh situasi lingkungan yang memungkinkan untuk kegiatan tersebut. Pada prinsipnya anak senang bermain, yang penting bagi anak mendapat kesempatan bermain merupakan kebahagiaan tersendiri bagi dirinya. Kegiatan di luar ruangan bisa menjadi pilihan yang terbaik untuk menstimulus kemampuan otot anak, seperti di lingkungan sekolah. Selain di luar ruangan, kegiatan tersebut juga dapat dilaksanakan dalam ruangan dengan cara menata dan memaksimalkan ruangan sebagai tempat bermain demi kebebasan anak untuk bergerak, berlari, melompat, menangkap, melempar dan menendang. Lebih lanjut, anak juga bebas menggerakkan seluruh tubuhnya dengan cara yang tidak terbatas dan terbebas dari bahaya. Lingkungan di luar ruangan sangat cocok dijadikan sebagai tempat untuk meningkatkan semua kemampuan motorik kasar anak, karena di luar ruangan anak merasa bebas dan tidak terkekang seperti di dalam kelas.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di PAUD Dahlia Desa Motolohu Kecamatan Randangan Kabupaten Pohuwato menunjukkan kemampuan motorik kasar dalam hal ini kemampuan melompat tali masih rendah, hal ini terbukti dari 17 anak, hanya 3

anak atau 18 % yang mempunyai motorik kasar baik sedangkan 14 orang anak atau 82 % masih rendah. Belum adanya penerapan metode demonstrasi dalam peningkatan motorik kasar. Disisi lain, Anak tidak dilibatkan secara langsung dalam proses pemecahan masalah. Media yang digunakan tidak menarik bagi anak dalam peningkatan motorik kasar anak. Rendahnya kemampuan guru dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui teknik permainan melompat tali.

Melihat permasalahan di atas, tentu hal ini perlu pemecahan masalah dan penanganan dari pihak guru sebagai tenaga pengajar. Adapun langkah pemecahan masalah adalah dengan pemberlakuan model atau metode pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam memecahkan permasalahan di atas adalah dengan menggunakan metode demonstrasi. Sebab metode ini menekankan pada proses praktek dimana guru mempraktekkan terlebih dahulu dan setelah itu para siswa mempraktekkan satu persatu.

Metode demonstrasi menjadi salah satu alternatif yang bisa diterapkan dalam kegiatan lompat tali, karena melalui metode demonstrasi anak dapat melihat langsung proses berlangsung, ikut mempraktekkan secara langsung, sehingga hal ini menarik bagi anak, metode demonstrasi juga dapat meningkatkan daya pikir anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal dan mengingat.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis memformulasikan sebuah judul sebagai berikut **“Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Teknik Permainan Melompat Tali Dengan Metode Demonstrasi Pada Anak Kelompok A PAUD Dahlia Desa Motolohu Kecamatan Randangan Kabupaten Pohuwato”**

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kemampuan motorik kasar dalam hal ini melompat tali masih rendah, hal ini terbukti dari 17 anak, hanya 3 anak atau 18 % yang mempunyai motorik kasar baik sedangkan 14 orang anak atau 82 % masih rendah.
2. Belum adanya penerapan metode demonstrasi dalam peningkatan motorik kasar bagi anak usia dini di PAUD Dahlia.
3. Anak tidak dilibatkan secara langsung dalam proses pemecahan masalah.
4. Media yang digunakan tidak menarik bagi anak dalam peningkatan motorik kasar anak.
5. Rendahnya kemampuan guru dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan melompat tali.

### **1.3. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah kemampuan motorik kasar melalui teknik permainan melompat tali dengan metode demonstrasi pada Anak Kelompok Bermain PAUD Dahlia Desa Motolohu Kecamatan Randangan Kabupaten Pohuwato dapat ditingkatkan?”

### **1.4. Cara Pemecahan Masalah**

Berdasarkan permasalahan tersebut maka kemampuan motorik kasar dapat ditingkatkan melalui teknik melompat tali dengan metode demonstrasi. Selanjutnya dalam pemecahan masalah dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a). Guru menyediakan alat peraga yang diperlukan dalam kegiatan pengajaran berupa tali.
- b). Guru membuka pembelajaran.
- c). Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan.

- d). Guru menghargai yang dilakukan anak ketika dalam kegiatan berlangsung dan mengevaluasi gerakan berjalan bervariasi pada akhir kegiatan.
- e). Guru mendemostrasikan di depan kelas cara melakukan lompat tali.
- f). Melakukan *treatment* (perlakuan) bimbingan individual dimana guru mempersilakan anak mempraktekkan melompat tali satu persatu di depan kelas.
- g). Anak diberikan motivasi berupa pujian atau hadiah.
- h). Menutup kegiatan pembelajaran.

### **1.5. Tujuan Penulisan.**

Yang menjadi tujuan penulisan ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui teknik melompat tali dengan metode demonstrasi pada Anak Kelompok Bermain PAUD Dahlia Desa Motolohu Kecamatan Randangan Kabupaten Pohuwato.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru : dengan adanya penelitian ini bisa mengembangkan kemampuan motorik kasar melalui penggunaan metode demonstrasi
2. Bagi anak didik : dengan adanya penelitian ini dapat bermanfaat dalam rangka mengembangkan potensi anak.
3. Bagi peneliti : menjadi bahan pertimbangan untuk tindakan lanjutan bagi peneliti yang akan datang, serta mengimplemantasikan ilmu dibidang pendidikan dan pengembangan strategi serta pengelolaan pembelajaran khususnya peningkatan kemampuan motorik kasar.

4. Bagi sekolah : pada umumnya dapat dijadikan sebagai sumber inspirasi untuk menerapkan metode demonstrasi dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar.