

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Dunia pendidikan sekarang ini secara nyata telah berkembang pesat, hal ini terlihat jelas dengan adanya usaha meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, melalui proses belajar mengajar dengan paradigma baru yaitu bahwa pengetahuan tidak begitu saja bisa ditransfer oleh guru ke pikiran siswa, tetapi pengetahuan tersebut dikonstruksi di dalam pikiran siswa itu sendiri. Guru bukanlah satu-satunya sumber belajar bagi siswa (*teacher centered*), tetapi yang lebih diharapkan adalah bahwa pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*). Dalam kondisi seperti ini, guru atau pengajar lebih banyak berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran. Jadi, siswa atau pembelajar sebaiknya secara aktif berinteraksi dengan sumber belajar, berupa lingkungan. Lingkungan yang dimaksud adalah guru itu sendiri, siswa lain, kepala sekolah, petugas perpustakaan, bahan atau materi ajar (berupa buku, modul, selebaran, majalah, rekaman video, atau audio, dan yang sejenis).

Berkembangnya paradigma diatas dibarengi juga dengan perkembangan teknologi media pendidikan. Dunia pendidikan diharapkan mampu mempersiapkan sumber daya manusia yang dapat bersaing di era globalisasi melalui pengajaran yang berbasis student-centered dan juga penggunaan teknologi media pembelajaran yang sesuai dengan zaman. Media pembelajaran merupakan

**Heri Sutanto, 2014**

***Penggunaan Permainan Egrang Untuk Meningkatkan Motorik Kasar***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

wahana dan penyampaian informasi atau pesan pembelajaran pada siswa. Dengan adanya media dalam proses belajar mengajar, diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan prestasi belajar pada siswa. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat menghadirkan media yang sesuai bagi kurikulum dan tentunya menarik, demi tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran setiap tahun selalu mengalami perkembangan, karena masing-masing media memiliki kekurangan berdasarkan penggunaannya. Peserta didik juga cepat dapat merasakan kebosanan dan kejenuhan apabila media yang digunakan itu-itu juga, tidak menarik dimana media yang kurang menarik akan bersifat verbalistik, seperti media yang berupa teks book panjang yang membosankan. Oleh karena itu perlu sekali diadakannya perbaikan media guna menunjang proses belajar mengajar. Harus diakui, bahwa keberhasilan dalam proses pembelajaran tidak lepas dari media dan bahan ajar yang baik yaitu yang dapat menarik minat siswa, sesuai dengan bidang studi dan tidak melenceng dari kurikulum.

Mutu pendidikan Taman Kanak – kanak dapat meningkat sekarang ini dan tentunya akan meningkat terus di masa mendatang dengan keberadaan awal yang telah mengenal dan memberikan pembelajaran dengan teknologi media pembelajaran yang menarik minat siswa, membangkitkan kembali minat siswa untuk mempelajari kembali materi yang disajikan dan memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan media ajar tersebut. Salah satu penunjang kecerdasan anak adalah kemampuan motorik kasar anak yang baik.

**Heri Sutanto, 2014**

***Penggunaan Permainan Egrang Untuk Meningkatkan Motorik Kasar***

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

Pesatnya perkembangan dunia pendidikan juga dapat dilihat dari berkembangnya materi pembelajaran atau kurikulum, seperti adanya kurikulum merangsang kemampuan motorik kasar anak di tingkat Pendidikan Anak Usia Dini. Kemampuan motorik kasar pada anak usia dini sangat penting sekali, karena kemampuan motorik kasar merupakan yang menentukan keseimbangan anak secara fisik, mulai kemampuan berjalan, loncat dan yang lainnya. Kemampuan motorik kasar akan menjadi permasalahan yang sangat berpengaruh pada anak apabila tidak dirangsang penggunaannya sejak dini. Oleh karena itu kami mencoba menggunakan permainan egrang sebagai salah satu alternative untuk merangsang perkembangan motorik kasar anak.

Selama ini proses merangsang atau meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak di PAUD Harapan Bunda salah satunya adalah dengan menggunakan teknik permainan egrang. Permainan egrang ini oleh para guru dirasakan cukup efektif, karena siswa dapat menggunakan panca indera yang dimilikinya secara cukup optimal (mendengar, melihat dan juga menjaga keseimbangan badan). Semakin banyak panca indera yang digunakan oleh siswa maka sesuatu yang dipelajari akan mudah diterima dan diingat, akhirnya media dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih baik dan menyerap pelajaran lebih cepat.

Berdasarkan uraian di atas penulis membuat penelitian yang berjudul “Penggunaan Permainan Egrang Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak di PAUD Harapan Bunda”.

**Heri Sutanto, 2014**

***Penggunaan Permainan Egrang Untuk Meningkatkan Motorik Kasar***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Kemampuan motorik kasar anak di PAUD Harapan Bunda kurang maksimal.
2. Kurang efektifnya metode pembelajaran dalam merangsang motorik kasar di PAUD Harapan Bunda.
3. Apakah penggunaan permainan egrang dapat mempermudah anak dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar?

## **C. Perumusan Masalah**

Untuk mengarah kepada pokok permasalahan yang di teliti maka masalanya di rumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi objektif kemampuan motorik kasar anak di PAUD Harapan Bunda?
2. Bagaimana penerapan penggunaan permainan egrang untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di PAUD Harapan Bunda?
3. Bagaimana peningkatan kemampuan motorik kasar anak di PAUD Harapan Bunda setelah menggunakan menggunakan permainan egrang sebagai media ajar?

**Heri Sutanto, 2014**

***Penggunaan Permainan Egrang Untuk Meningkatkan Motorik Kasar***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

#### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak di PAUD Harapan Bunda.
2. Untuk mengetahui penerapan penggunaan permainan egrang daam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.
3. Untuk mengetahui adakah pengaruh pelaksanaan penggunaan permainan egrang terhadap kemampuan motorik kasar anak di PAUD Harapan Bunda.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan dari tujuan penelitian yang dikemukakan diatas maka hasil penelitian diharapkan memberi manfaat secara teoritis dan manfaat praktis. Adapun maanfaat teoretis dan manfaat praktis yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan referensi dibidang pendidikan pada anak usia dini, terutama dalam hal kemampuan motorik kasar anak yang sangat ber pengaruh pada pengembangan minat belajar anak melalui media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

**Heri Sutanto, 2014**

***Penggunaan Permainan Egrang Untuk Meningkatkan Motorik Kasar***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Adapun manfaat praktis yang diharapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Sebagai bahan informasi tentang pentingnya metode dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.
- b. Para guru khususnya dan para praktisi pendidikan pada umumnya sebagai referensi bahwa kemampuan motorik kasar anak, penting untuk di perhatikan secara spesifik berdasarkan kemampuan dan karakteristik anak.
- c. Memberikan masukan kepada mahasiswa dan pendidik anak usia dini dalam membuka cakrawala berfikir mereka akan pentingnya media pembelajaran.

## **F. Struktur Organisasi Skripsi**

1. BAB 1 PENDAHULUAN
  - a. Latar belakang penelitian
  - b. Rumusan masalah penelitian
  - c. Tujuan penelitian
  - d. Manfaat penelitian
  - e. Struktur organisasi skripsi
2. BAB II KAJIAN PUSTAKA
3. BAB III METODE PENELITIAN
  - a. Lokasi dan subjek
  - b. Desain penelitian

**Heri Sutanto, 2014**

***Penggunaan Permainan Egrang Untuk Meningkatkan Motorik Kasar***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- c. Definisi Operasional
  - d. Instrumen
  - e. Teknik pengumpulan data
  - f. Analisis data
- 4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN
  - 5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

**Heri Sutanto, 2014**

***Penggunaan Permainan Egrang Untuk Meningkatkan Motorik Kasar***

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)