

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Usia prasekolah yang berlangsung antara empat sampai enam tahun merupakan masa awal yang penting bagi anak untuk merasakan bermain. Mengingat usia prasekolah merupakan usia bermain, maka bermain dapat digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak seperti aspek kognitif, sosial, emosi, bahasa dan motorik. Hal inilah yang menjadikan bermain sebagai salah satu kebutuhan dasar manusia, baik bagi anak-anak maupun orang dewasa. Dengan bermain, manusia diberikan kesempatan untuk merasakan kegembiraan dan kepuasan emosional.

Taman Kanak-kanak (TK) yang dilukiskan sebagai taman yang paling indah banyak yang telah berubah menjadi taman penuh dengan tuntutan dan tugas-tugas yang membebani anak. Ketidaksesuaian kegiatan yang ada di TK dengan tugas perkembangannya membuat anak menjadi jenuh dan bosan. Akibatnya, anak sering malas untuk pergi ke sekolah karena anak merasa sekolah merupakan tempat yang membuat mereka jenuh dan bosan. Waktu yang seharusnya digunakan untuk bermain menjadi terkikis dan anak harus belajar secara formal. Hal ini menyebabkan dunia bermain sebagai sarana belajar yang menyenangkan bagi anak menjadi berkurang.

Anak usia TK yang berada pada masa lima tahun pertama yang disebut *the golden years* merupakan masa emas perkembangan anak. Pada masa tersebut anak

mempunyai potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangannya, termasuk keterampilan geraknya. Artinya, keterampilan gerak merupakan perkembangan unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Ada hubungan yang saling mempengaruhi antara kebugaran tubuh, keterampilan gerak dan kontrol gerak. Keterampilan gerak anak usia TK tidak akan berkembang tanpa adanya kematangan kontrol gerak (Santoso, 2002:1).

Taman Kanak-kanak (TK) sebagaimana diatur dalam UUD No. 20 tahun 2003 dan diungkapkan dalam pasal 28 merupakan bentuk pendidikan anak usia dini yang terdapat di jalur formal (Hapidin, 2007:1.4). Sebagai salah satu lembaga pendidikan anak usia dini, TK mengelola anak usia empat sampai enam tahun. Jika ditelusuri lebih mendalam makna TK maka akan sampailah pada pengertian taman yang mengandung makna filosofis bahwa TK merupakan taman yang indah, tempat anak-anak bermain sehingga anak mempunyai teman yang banyak dan bersosialisasi.

Dari hasil pengamatan di beberapa TK, anak diarahkan untuk menguasai kemampuan akademik, sehingga seringkali keterampilan gerak anak pada usia ini diabaikan atau bahkan dilupakan oleh orang tua, pembimbing atau guru itu sendiri. Keterampilan gerak kasar anak usia TK masih dirasakan belum lengkap atau memadai, yang berakibat pada keterampilan gerak kasar anak menjadi kurang variatif dan berkembang. Hal itu lebih disebabkan belum pemahamannya mereka terhadap keterampilan gerak kasar yang merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan anak usia TK.

Berdasarkan hasil pengamatan sementara, salah satu kasus yang terjadi di TK penulis menemukan permasalahan bahwa pembelajaran gerak kasar anak TK kurang bervariasi dan berkembang. Di TK pembelajaran gerak kasar anak hanya dilatih pada kegiatan-kegiatan tertentu saja seperti pada waktu berolahraga dan bermain bebas di luar kelas. Selain itu kurang variasinya permainan yang menggunakan nyanyian yang dapat meningkatkan motivasi anak dalam pembelajaran gerak kasar, hal ini terlihat dalam proses pembelajarannya, aktivitas duduk lebih banyak dilakukan oleh anak.

Pembelajaran gerak yang dilaksanakan di lapangan (TK) kenyataannya cenderung hanya menuntut anak untuk mengikuti gerakan-gerakan yang monoton dalam setiap kegiatannya, seperti saat berolahraga gerakan yang dilakukan kurang variatif yang mengakibatkan dalam kegiatan pengembangan gerak yang selama ini ada di TK belum mampu melibatkan seluruh anak. Anak yang mengikuti gerakan dalam olahraga hanya berkisar 70-80%. Hal ini dikarenakan pembelajaran gerak yang diberikan menjenuhkan, sehingga anak dalam melakukan aktivitas gerak tidak secara sungguh-sungguh dan kurang optimal. Dampak yang teramati adalah rendahnya kualitas kemampuan gerak anak. Hal ini sangat boleh jadi karena ruang gerak bagi anak semakin terbatas dan permainan bernyanyi (*singing games*) yang memerlukan aktivitas fisik khususnya gerak kasar jarang dilakukan.

Opini masyarakat tentang kelangsungan pembelajaran gerak di lembaga pendidikan selanjutnya (formal) relatif rendah mutunya. Kiram (1997:1) yang dikutip dari Arifin (1999:1) mengungkapkan bahwa:

Hal ini terbukti dari hasil penelitian secara nasional diketahui bahwa 45,9% pelajar usia 16-19 tahun, memiliki tingkat kesegaran jasmani dalam

kategori kurang dan kurang sekali. Selanjutnya juga terungkap bahwa 37% pelajar usia 13-15 tahun, memiliki tingkat kebugaran jasmani kurang dan kurang sekali, sementara itu hasil penelitian tersebut juga memperlihatkan bahwa, tidak satu persennya pelajar yang berusia 13-19 tahun memiliki tingkat kebugaran jasmani dalam kategori baik sekali. Hanya 11% pelajar usia 16-19 tahun, dan 14,8% pelajar berusia 13-15 tahun yang memiliki tingkat kebugaran jasmani dalam kategori baik.

Permasalahan tersebut diakibatkan oleh berbagai faktor penyebab antara lain: faktor anak, metode dan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi pembelajaran gerak di TK menuntut guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan keterampilan mengajar, sehingga dapat menarik perhatian anak dan merangsang motivasi belajar gerak anak untuk mengikuti proses pembelajaran gerak secara sungguh-sungguh. Anak yang memiliki motivasi belajar gerak akan mempunyai dorongan dalam dirinya baik berupa gairah, kesenangan dan semangat untuk belajar, sehingga tujuan pembelajarannya pun akan tercapai dengan baik. Masalahnya adalah bagaimana cara memotivasi anak agar mempunyai keinginan untuk belajar gerak dengan sungguh-sungguh dan tidak lagi menganggap belajar gerak sebagai kegiatan yang tidak penting dan membosankan.

Melihat kenyataan tersebut, penulis merasa perlu adanya perubahan strategi pembelajaran di kelas. Untuk itu penulis mencoba meneliti penerapan permainan bernyanyi (*singing games*) pada anak usia Taman Kanak-kanak (untuk meningkatkan motivasi dalam pembelajaran gerak kasar).

Menurut Djiwandono (2002:329) dalam Dimiyati dan Mudjiono (2006:80) motivasi adalah:

Salah satu prasyarat yang penting dalam belajar. Motivasi belajar merupakan kekuatan mental yang mendorong terjadinya belajar. Motivasi

dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia termasuk perilaku belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar.

Menurut Delphie dalam Arifin (1999:19), belajar gerak (*motor learning*) merupakan studi tentang proses keterlibatan dalam memperoleh dan menyempurnakan keterampilan gerak (*motor skills*). Keterampilan gerak sangat terikat dengan latihan dan pengalaman individu yang bersangkutan. Belajar gerak khusus dipengaruhi oleh berbagai bentuk latihan, pengalaman, atau situasi belajar gerak manusia.

Gerak kasar merupakan keterampilan yang bercirikan gerak yang melibatkan yang melibatkan kelompok otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya. Dikatakan demikian karena seluruh tubuh biasanya berada dalam gerakan yang besar, menyeluruh, penuh dan nyata (Singer: 1980, Malina dan Bouchard: 1991 dalam Ma'mun dan Saputra, 1999:67).

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi anak dalam pembelajaran gerak kasar adalah melalui permainan bernyanyi (*singing games*). Permainan bernyanyi (*singing games*) ini dapat mengembangkan keterampilan gerak kasar anak. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Solehuddin (2000:95) bahwa bernyanyi dapat membantu membangun keterampilan-keterampilan gerak. Bernyanyi dapat disajikan dalam bentuk permainan (*singing games*) adalah menyenangkan buat anak. Nyanyian-nyanyian permainan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh otot besar membuat anak bernyanyi dengan sehat dan berolahraga dengan senang. Melalui kegiatan ini

diharapkan motivasi anak dalam belajar gerak meningkat dan mengalami perubahan ke arah yang lebih baik.

Sheppard dalam Dewanto (2007:113) mengemukakan tentang penelitian yang dilakukan pada 60 orang di Dusseldorf. Hasilnya ditemukan bahwa perubahan fisik pada struktur dan bentuk otak yang disebabkan oleh pembuatan musik secara aktif, terutama terjadi pada orang-orang yang mulai belajar musik sebelum usia 7 tahun.

Weiberger (1996) dalam jurnal *MUSICA* (Djohan, 2003:133) melaporkan bahwa efek menyanyi pada anak normal dalam penelitian jangka panjang dengan menggunakan metode pendidikan musik memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan motor dan kognitif pada anak yang mengikuti program musik.

Beranjak dari permasalahan yang telah dipaparkan di atas, penulis merasa perlu untuk meningkatkan dan mengembangkan motivasi anak dalam pembelajaran gerak kasar melalui permainan bernyanyi (*singing games*). Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis merumuskan judul **“UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI ANAK TK DALAM PEMBELAJARAN GERAK KASAR MELALUI PENERAPAN PERMAINAN BERNYANYI (SINGING GAMES)”**.

B. Rumusan dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis bermaksud mencoba melakukan penelitian dengan sumber data anak TK Al Barokah kelompok A.

Permasalahan mendasar dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi anak dalam pembelajaran gerak kasar karena kurang bervariasinya metode dan media pembelajaran.

Dari permasalahan di atas, dapat dirinci rumusan masalah secara operasional sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi motivasi anak dalam pembelajaran gerak kasar di TK Al Barokah dilihat dari perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran sebelum diterapkannya permainan bernyanyi (*singing games*) ?
2. Bagaimana penerapan permainan bernyanyi (*singing games*) di TK Al Barokah untuk meningkatkan motivasi anak dalam pembelajaran gerak kasar dilihat dari perencanaan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran?
3. Bagaimana motivasi anak dalam pembelajaran gerak kasar di TK Al Barokah setelah diterapkannya permainan bernyanyi (*singing games*) ?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang penerapan permainan bernyanyi (*singing games*) untuk meningkatkan motivasi anak dalam pembelajaran gerak kasar.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui kondisi objektif motivasi anak TK Al Barokah dalam pembelajaran gerak kasar.
- b. Untuk mengetahui penerapan permainan bernyanyi (*singing games*) dalam rangka meningkatkan motivasi anak TK Al Barokah dalam pembelajaran gerak kasar.
- c. Untuk mengetahui peningkatan motivasi anak TK Al Barokah dalam pembelajaran gerak kasar setelah diterapkannya permainan bernyanyi (*singing games*).

D. Manfaat Penelitian

Dari informasi yang didapat, diharapkan penelitian ini mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi informasi bagi pengembangan karya tulis ilmiah lain di bidang Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan konsep dan prinsip baru tentang penerapan permainan bernyanyi (*singing games*) untuk meningkatkan motivasi anak dalam pembelajaran gerak kasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Sebagai penambah wawasan/ilmu pengetahuan tentang motivasi anak dalam pembelajaran gerak kasar pada umumnya, dan bagaimana menerapkan permainan bernyanyi (*singing games*) untuk meningkatkan motivasi anak dalam pembelajaran gerak kasar.

b. Bagi Guru

Diharapkan hasil dari penelitian ini akan memberikan masukan bagi guru dalam menerapkan variasi permainan bernyanyi (*singing games*) dalam meningkatkan motivasi anak dalam pembelajaran gerak kasar.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat dijadikan bahan kajian lebih lanjut bagi peneliti selanjutnya mengenai hal yang sama secara lebih mendalam.

E. Asumsi

Penelitian ini bertolak dari asumsi:

1. Permainan bernyanyi (*singing games*) dapat mengembangkan keterampilan motorik anak (Solehuddin, 2000:95). Melalui lagu dan gerak, anak dapat menghayati makna dari setiap kata seperti maju, mundur, depan, belakang dan sebagainya.
2. Frigyes Sandor (1975) mengatakan bahwa bernyanyi dan latihan gerak tubuh sangat berhubungan erat, karena irama lagu dapat mempengaruhi dan mengendalikan pusat syaraf (Megasari, 2008:16)

3. Keterampilan gerak dan kegiatan bermain adalah hal mendasar untuk mengoptimalkan kemampuan anak usia dini. Kurangnya pengalaman bermain dan atau kesempatan berpartisipasi dalam salah satu kegiatan fisik dapat memperlambat pertumbuhan fisik maupun intelektualnya (Sumantri, 2005:121).

F. Metode dan Desain Penelitian

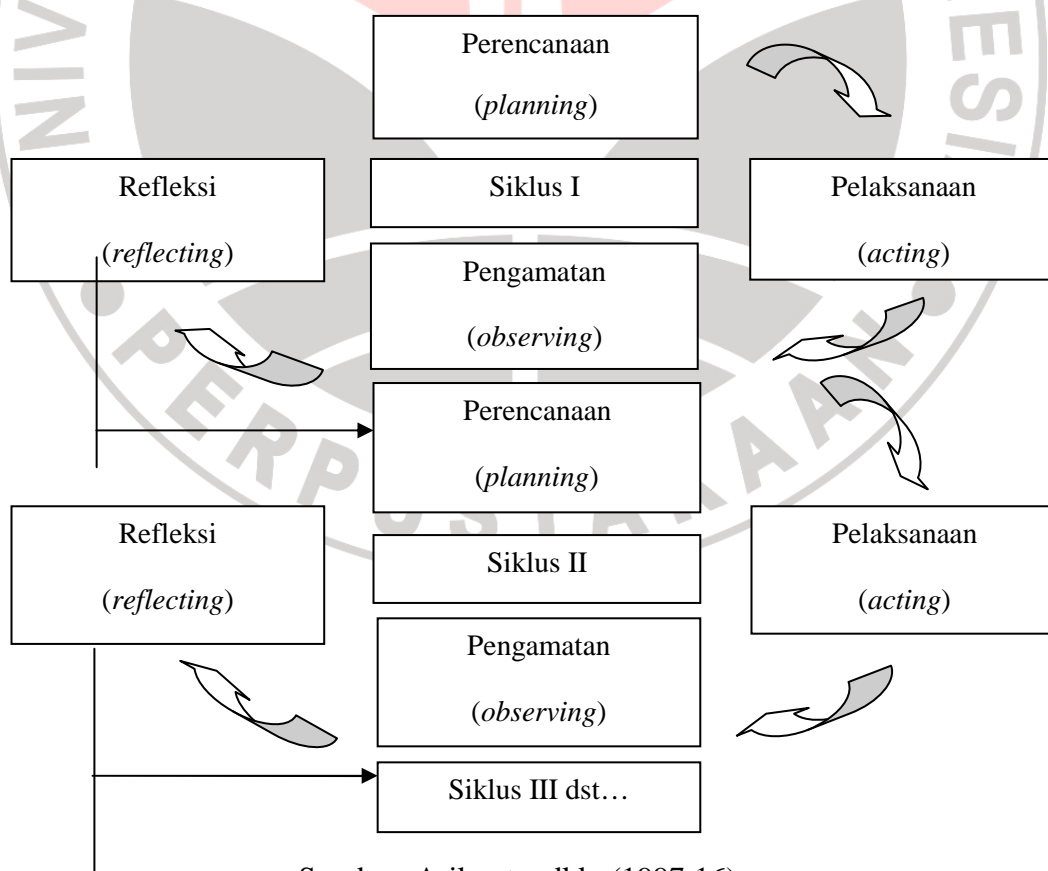
Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian “*Classroom Action Research*” atau penelitian tindakan kelas yang berkaitan dengan pembelajaran dan dilaksanakan dalam sebuah kelas. Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas, yaitu sebagai upaya untuk mencari jawaban atas permasalahan yang diangkat dari kegiatan pelaksanaan tugas sehari-hari di kelas.

Arikunto (2006:57) menyebutkan bahwa penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas bekerjasama dengan peneliti yang menekankan pada penyempurnaan atau peningkatan proses pembelajaran.

Penggunaan PTK langsung ditujukan pada kepentingan partisipatif dan kolaboratif, artinya PTK diharapkan dapat mendorong dan membangkitkan para guru agar memiliki kesadaran diri, melakukan refleksi, kritik diri terhadap aktivitas maupun kinerjanya bagi peningkatan iklim pembelajaran yang lebih kondusif di lingkungan kerjanya.

Kemmis dan Taggart (Wiriaatmadja, 2005:66-67) menjelaskan bahwa prosedur penelitian tindakan kelas adalah dipandang sebagai suatu siklus spiral yang terdiri atas komponen perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi yang selanjutnya akan diikuti dengan siklus spiral berikutnya.

Siklus di atas akan dilaksanakan secara *continue* sampai peneliti menemukan solusi yang bisa mengubah proses pembelajaran ke arah yang lebih baik sehingga permasalahan yang terjadi dapat diperbaiki dan diselesaikan dengan optimal. Selain itu, dengan siklus seperti ini peneliti juga akan memperoleh alternatif jalan keluar untuk menentukan rencana tindakan yang akan di laksanakan pada tindakan berikutnya. Untuk lebih jelasnya siklus tindakan yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.



Sumber: Arikunto, dkk. (1997:16)

G. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di TK Al Barokah Jalan Raya Puncak 154 Cisarua Bogor. Subjek penelitiannya adalah anak TK Kelompok A yang berjumlah 12 orang dan 1 orang guru.

Alasan melakukan penelitian di TK ini karena kurang berkembangnya motivasi anak dalam pembelajaran gerak kasar di TK Al Barokah. Hal ini memerlukan penanganan khusus. Dari hal tersebut, peneliti akan mencoba menerapkan permainan bernyanyi (*singing games*) untuk meningkatkan motivasi anak dalam pembelajaran gerak kasar.

