

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembinaan dan pengembangan potensi anak bangsa dapat diupayakan melalui pembangunan di berbagai bidang yang didukung oleh atmosfer belajar. Anak prasekolah kedudukannya sebagai tunas bangsa dan penerus cita-cita perjuangan bangsa perlu mendapatkan posisi dan fungsi strategis dalam pembangunan. Terutama pembangunan pendidikan yang menjadi bagian integral dalam pembangunan suatu bangsa dan kunci pembangunan potensi anak yang seyogyanya dilaksanakan dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat. Hal ini terbukti dengan banyaknya pembahasan tentang anak oleh para pakar dan praktisi melalui seminar dan konferensi baik nasional maupun internasional. Sebagaimana yang tertuang dalam hasil konferensi Genewa tahun 1979 bahwa aspek-aspek yang perlu dikembangkan pada anak prasekolah atau usia dini yaitu ; motorik, bahasa, kognitif, emosi, sosial, moralitas, dan kepribadian.

Seringkali perkembangan motorik anak prasekolah diabaikan atau bahkan dilupakan oleh orang tua, pembimbing, atau guru sendiri. Hal ini dikarenakan belum pahamnya mereka bahwa perkembangan motorik menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan anak usia dini.

Kemampuan motorik terbagi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah aktivitas dengan menggunakan otot-otot besar yang meliputi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulative sedangkan yang dimaksud dengan motorik halus adalah kemampuan anak prasekolah beraktivitas

menggunakan otot-otot halus (otot kecil) seperti menulis, menggambar dan lain-lain (Samsudin:2005). Pada umumnya, anak yang masih duduk di bangku taman kanak-kanak belum memiliki kemampuan 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 dan kordinasi gerak yang bagus perlu dilatih melalui sebuah permainan yang tertata, terarah dan terencana sesuai dengan tahapan perkembangan anak dalam sebuah pembelajaran.

Melalui pembelajaran yang mengacu pada karakteristik anak, kemampuan motorik kasar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal bila kemampuan untuk bergerak bebas didukung oleh situasi lingkungan yang memungkinkan untuk itu. Kegiatan di luar ruangan merupakan pilihan terbaik untuk menstimulus kemampuan otot anak seperti berlari, melompat, dan lain-lain.

Kemampuan motorik diperlukan anak dalam bermain, karena dengan bermain anak dapat mengekspresikan sesuatu yang ia rasakan dan pikirkan. Dengan aktivitas bermain anak dapat mempraktekan keterampilan yang dia dapatkan baik itu dari teman sebaya atau pun dari orang dewasa. Berkaitan dengan aktivitas Sujiono (2008 : 1.3) mengatakan bahwa :

Aktivitas anak terjadi di bawah kontrol otak. Secara simultan dan berkesinambungan, otak terus mengolah informasi yang ia terima. Bersamaan dengan itu, otak bersama jaringan syaraf yang membentuk system syaraf pusat yang mencakup lima pusat kontrol, akan mendiktekan setiap gerak anak. Dalam kaitannya dengan perkembangan motorik anak, perkembangan motorik berhubungan dengan perkembangan kemampuan gerak anak. Gerak merupakan unsur utama dalam pengembangan motorik anak. Oleh sebab itu, perkembangan kemampuan motorik anak dapat terlihat secara jelas melalui berbagai gerakan dan permainan yang dapat mereka lakukan.

Hal tersebut sependapat dengan yang diungkapkan Yusuf (2000:104) bahwa “perkembangan fisik merupakan dasar bagi kemajuan perkembangan berikutnya”. Berkaitan dengan perkembangan fisik Kuhlen dan Thopson (Hurlock, 1956) mengemukakan bahwa :

Perkembangan fisik individu meliputi empat aspek, yaitu (1) Sistem syaraf, yang sangat mempengaruhi perkembangan kecerdasan dan emosi; (2) Otot-otot yang mempengaruhi perkembangan kekuatan dan kemampuan motorik; (3) Kelenjar endokrin, yang menyebabkan munculnya pola-pola tingkah laku baru, seperti pada usia remaja berkembang perasaan senang untuk aktif dalam suatu kegiatan, yang sebagian anggotanya terdiri atas lawan jenis; dan (4) Struktur fisik/tubuh, yang meliputi tinggi, berat, dan proporsi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa lewat aktivitas permainan anak dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar.

Pada masa kanak-kanak kemampuan motorik berkembang sejalan dengan perkembangan kemampuan kognitif anak (Piaget :1952). Perkembangan kognitif merupakan sesuatu yang penting dikembangkan sejak masa kanak-kanak (Yudha M Saputra & Rudiyanto : 2005). Sejalan dengan pendapat para ahli di atas, Samsudin (2005:29) mengungkapkan bahwa “Perkembangan kognitif dan perkembangan motorik secara konstan berinteraksi, perkembangan kognitif lebih kuat bergantung pada kemampuan intelektual proses interaksi”. Guru harus mengembangkan metode-metode pembelajaran yang paling tepat bagi anak, khususnya guru taman kanak-kanak. Pengembangan metode tersebut berdasarkan karakteristik pertumbuhan dan perkembangan anak, dimana para ahli sering menyebutnya dengan istilah DAP (*Developmentally Appropriate Practice*).

Perkembangan kognitif terjadi melalui suatu proses yang disebut dengan adaptasi. Adaptasi merupakan penyesuaian terhadap tuntutan lingkungan dan intelektual melalui dua hal yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi merupakan proses anak dalam menafsirkan pengalaman barunya yang didasarkan pada inteprestasi dunia anak prasekolah. Akomodasi merupakan aspek kedua dari adaptasi, individu berusaha untuk menyesuaikan proses adaptasi dengan sejumlah pengalaman baru, misalnya seorang anak prasekolah mencoba memegang bola besar, akomodasi akan terjadi ketika anak mengenali bahwa bola tersebut lebih besar dari pada mainan yang biasa dimainkannya pada saat proses adaptasi. Anak prasekolah tersebut selanjutnya memodifikasi agar dapat melakukan proses adaptasi (Samsudin : 2005). Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa selain memberikan pengaruh terhadap motorik kasar, permainan juga efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Mengingat hal tersebut maka permainan modifikasi merupakan alternative dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar dan kognitif anak usia dini.

Sejalan dengan kemampuan fisik yang terjadi, lebih lanjut menurut Rini Handayani, anak usia 4-6 tahun yang melalui masa *preschool* memiliki banyak keuntungan dalam hal fisik motorik bila dilakukan lewat permainan-permainan atau dengan permainan modifikasi. Dalam Bachrudin M & Chaedar A (2008:37) mengatakan bahwa “permainan yang sesungguhnya belum bisa dilaksanakan pada anak usia dini, sehingga perlu dimodifikasi agar anak dapat bermain sesuai dengan perkembangan kemampuan anak”. Sejalan dengan pernyataan di atas Tinning (1987:16) menyatakan :

*With any education innovation there is a good deal of modification of the original ideas as it is implemented at the individual school and classroom level. The original notion of daily physical education as outlined by the south Australian materials has been modified in many ways*

Maksudnya dengan pesatnya inovasi pendidikan dewasa ini, sangat memungkinkan kalangan praktisi pendidikan, khususnya pendidikan jasmani untuk melakukan modifikasi. Modifikasi tersebut timbul berdasarkan tuntutan pengembangan untuk memecahkan beberapa masalah yang dijumpai di lapangan seperti kejenuhan anak, kurang tereksplotasinya kemampuan gerak anak, dan karakteristik anak usia dini yang berbeda dengan anak dewasa. Modifikasi tersebut dapat berupa perubahan luas lapangan, alat yang digunakan, peraturan yang digunakan, dan lain-lain. Tentang modifikasi Lutan (1997:9) mendefinisikan “Modifikasi diartikan sebagai perubahan dari keadaan lama menjadi keadaan baru. Perubahan itu dapat berupa bentuk, fungsi cara penggunaan dan manfaat tanpa sepenuhnya menghilangkan karakteristik semula”. Selanjutnya, tentang pengertian permainan modifikasi Ngasmain&Soepartono (1997:3) adalah “perubahan dalam permainan dari teknik bermain yang baku menjadi teknik yang sederhana sesuai dengan perkembangan anak”. Dari kedua pendapat ahli di atas maka penulis dapat mengambil simpulan bahwa permainan modifikasi adalah perubahan dalam permainan baik itu teknik, alat, dan peraturan menjadi lebih sederhana sesuai dengan aspek perkembangan anak, tanpa menghilangkan karakteristik dari permainan tersebut. Dengan permainan modifikasi dapat memudahkan anak dalam mengikuti pembelajaran gerak, karena pembelajaran

gerak ada tahapan-tahapannya. Selain itu permainan modifikasi membuat anak senang dan tereksplorasi kemampuan gerak dan kognitifnya.

Fenomena yang dipaparkan di atas, bila tidak teratasi secepat mungkin akan memberi dampak yang besar terhadap perkembangan anak berikutnya atau dikemudian hari. Permainan modifikasi menurut Ngasmain & Soepartono (1997) adalah sebuah pendekatan dalam pembelajaran yang menekankan kepada kegembiraan, kecakapan jasmani, dan pengayaan gerak anak. Berdasarkan paparan yang dikemukakan di atas yang menjadi isu sentral dalam penelitian ini adalah pengaruh permainan modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar dan kognitif pada anak usia dini.

### **B. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang berkembang di atas, maka masalah utama yang diteliti adalah “Bagaimanakah mengembangkan model pembelajaran permainan modifikasi yang efektif untuk membuat anak senang dan tereksplorasi kemampuan motorik dan kognitifnya?”

Supaya lebih terfokus, maka secara rinci pertanyaan dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini?
2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan modifikasi terhadap kemampuan kognitif anak usia dini?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan penelitian yang telah dirumuskan, maka tujuan pokok penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan modifikasi terhadap kemampuan kognitif anak usia dini.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Memberikan kontribusi yang berdaya guna secara teoritis, metodologi dan empiris bagi kepentingan Taman Kanak-kanak Labschool UPI dan TK Kartika KPAD dalam bidang pengkajian pengembangan kemampuan motorik kasar dan kemampuan kognitif pada anak usia dini melalui permainan modifikasi.
- b. Dapat dijadikan pola dan strategi pembelajaran dalam proses pengembangan kemampuan motorik kasar dan kemampuan kognitif pada anak usia dini.
- c. Dapat dijadikan sebuah alternative pembelajaran dalam pengembangan aspek motorik kasar dan kognitif.

#### **2. Manfaat Praktis**

Secara praktis, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi :

- a. Diharapkan dengan penelitian ini, guru dapat menerapkan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif bagi anak usia dini.
- b. Masukan bagi pimpinan sekolah Taman Kanak-kanak Labschool UPI dan TK Kartika KPAD supaya menjadi pertimbangan tentang pembelajaran permainan modifikasi diterapkan secara integral dalam kurikulum TK.
- c. Bagi peneliti selanjutnya sebagai pijakan untuk meneliti lebih lanjut tentang pengaruh permainan modifikasi terhadap dimensi kemampuan anak lainnya seperti emosi, sosial, dan kepribadian.

#### E. Variabel Penelitian

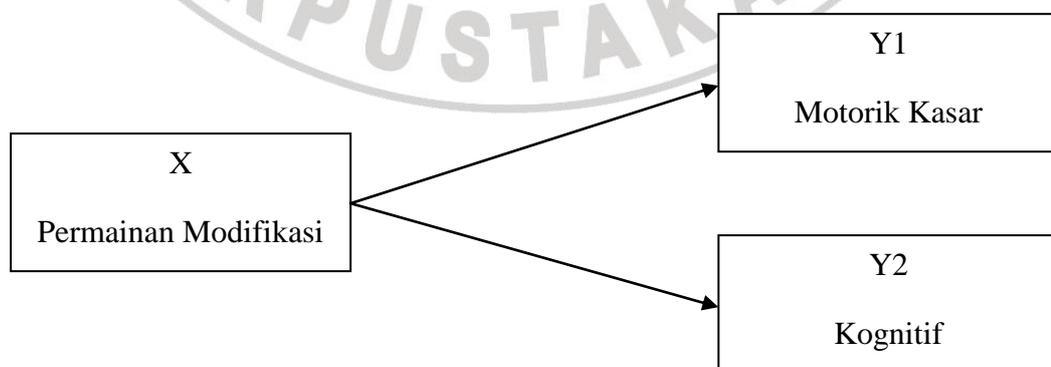
Penulis dalam penelitian ini mengajukan tiga variabel, yaitu satu variabel bebas dan dua variabel terikat. Adapun ketiga variabel di atas adalah sebagai berikut :

Variabel bebas (X) yaitu permainan modifikasi

Variabel terikat ( $Y_1$ ) yaitu kemampuan motorik kasar anak usia dini

Variabel terikat ( $Y_2$ ) yaitu kemampuan kognitif anak usia dini

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan 1.1 berikut :



Bagan 1.1 Variabel Penelitian

## F. Definisi Operasional

1. Permainan modifikasi adalah suatu versi khusus dari permainan yang beberapa aturan tertentu telah berubah disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan pemainnya, pengalaman-pengalaman khusus para pemain, dan fasilitas dan perlengkapan yang tersedia. Permainan modifikasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu permainan yang sudah baku tetapi dirubah disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini, baik itu dari segi bentuk permainan, peralatan, jumlah pemain, peraturan, dan luas lapangan. Permainan modifikasi yang peneliti aplikasikan adalah permainan basket dan futsal. Permainan basket dimodifikasi yang dimodifikasi yakni tinggi ring, bola, lapangan, jumlah pemain, dan peraturan permainan. Rencana pembelajarannya yaitu dimulai dari melempar bola ke atas dan menangkapnya, memantulkan bola dengan satu atau dua tangan, lempar tangkap bola antar siswa, bermain kucing bola, sampai main basket dengan peraturan yang dimodifikasi. Sedangkan untuk permainan futsal yang dimodifikasi yakni bola, gawang, lapangan, jumlah pemain, dan peraturan permainan. Rencana pembelajarannya dimulai dari men-*dribbling* bola, mengoper bola dengan temannya, menendang bola ke gawang, bermain kucing bola, sampai bermain futsal dengan peraturan yang dimodifikasi. Skor basket juga dimodifikasi menjadi bernilai satu setiap bola masuk ke dalam ring, supaya anak mudah untuk belajar menjumlahkan.

Kedua permainan di atas yakni basket dan futsal dilaksanakan sebanyak enam kali pertemuan. Permainan basket tiga kali pertemuan, dan permainan futsal tiga kali pertemuan.

2. Motorik kasar (Samsudin, 2005 : 22) adalah aktivitas yang menggunakan otot-otot besar, meliputi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulative.

Hasil belajar yang dicapai melalui permainan modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak adalah berupa penguasaan tugas gerak terhadap lari, lompat, lempar, menangkap dan menendang.

Kemampuan motorik kasar yang dimaksud dalam penelitian ini berkaitan erat dengan gerak dasar dalam pedoman observasi dan evaluasi gerak dasar menurut Suherman (2008:4-8) yaitu : (1) Lari yang mempunyai komponen gerak dasar meliputi : gerak tungkai dilihat dari samping, lengan, dan gerak tungkai dilihat dari belakang. (2) lompat yang mempunyai komponen gerak dasar meliputi : lengan, togok, serta tungkai. (3) Lempar yang mempunyai komponen dasar meliputi : lengan, togok, dan tungkai. (4) Menangkap mempunyai komponen gerak dasar meliputi : kepala, lengan, dan tangan. (5) Menendang mempunyai komponen gerak dasar meliputi : lengan, togok, dan tungkai.

3. Kognitif adalah proses untuk mengetahui sesuatu, menyangkut pemrosesan informasi melalui beberapa tahapan penginderaan dengan system syaraf sensoris yang ada dalam tubuh manusia hingga pemebentukan memori jangka panjang. (Webb, 1989 :160). Berkaitan dengan perkembangan

kognitif (Bambang A. 2010: 22) mengatakan bahwa “menganalisis, membandingkan, mengurutkan, dan mengevaluasi adalah bukti keterlibatan perkembangan kognitif yang perlu dilakukan siswa”. Menurut Piaget (1952) dalam Samsudin (2005: 30) mengatakan bahwa perkembangan kognitif terjadi melalui suatu proses yang disebut dengan adaptasi. Adaptasi merupakan penyesuaian terhadap tuntutan lingkungan dan intelektual melalui dua hal yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi merupakan proses anak dalam menafsirkan pengalaman barunya yang didasarkan pada interpretasi dunia anak TK. Akomodasi merupakan penyesuaian individu dengan pengalaman baru tersebut. Adapun kemampuan kognitif yang akan diobservasi diantaranya :

- a. Menyusun gambar yang sudah dipotong menjadi beberapa bagian
- b. Mencocokkan gambar dengan nama benda
- c. Mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah bendanya
- d. Penjumlahan dan pengurangan

## **G. Asumsi dan Hipotesis**

### **1. Asumsi**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan, maka demikian pentingnya pemilihan pendekatan pembelajaran penjas untuk anak usia dini agar sesuai dengan aspek perkembangan anak. Dengan permainan modifikasi, penulis berkeyakinan bahwa pendekatan tersebut sudah sesuai dengan aspek

perkembangan anak serta dapat merangsang perkembangan motorik kasar dan kognitif.

Berkaitan dengan kemampuan motorik kasar anak usia dini, permainan modifikasi sangat efektif dalam mengembangkan gerak dasar dan memberikan pengalaman gerak lainnya bagi anak. Anak usia 4-6 tahun yang melalui masa *preschool* memiliki banyak keuntungan dalam hal fisik motorik bila dilakukan lewat permainan-permainan atau dengan permainan modifikasi. Dalam Bachrudin M & Chaedar A (2008:37) mengatakan bahwa “permainan yang sesungguhnya belum bisa dilaksanakan pada anak usia dini, sehingga perlu dimodifikasi agar anak dapat bermain sesuai dengan perkembangan kemampuan anak”. Sejalan dengan pernyataan di atas Tinning (1987:16) menyatakan :

*With any education innovation there is a good deal of modification of the original ideas as it is implemented at the individual school and classroom level. The original notion of daily physical education as outlined by the south Australian materials has been modified in many ways*

Maksudnya dengan pesatnya inovasi pendidikan dewasa ini, sangat memungkinkan kalangan praktisi pendidikan, khususnya pendidikan jasmani untuk melakukan modifikasi. Modifikasi tersebut timbul berdasarkan tuntutan pengembangan untuk memecahkan beberapa masalah yang dijumpai di lapangan seperti kejenuhan anak, kurang tereksplotasinya kemampuan gerak anak, dan karakteristik anak usia dini yang berbeda dengan anak dewasa. Modifikasi tersebut dapat berupa perubahan luas lapangan, alat yang digunakan, peraturan yang digunakan, dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa lewat aktivitas permainan anak dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar. Salah satu aplikasi permainan adalah dengan cara permainan modifikasi.

Begitu juga dengan kemampuan kognitif, permainan modifikasi memberikan pengaruh yang signifikan dalam merangsang kemampuan intelektual anak. Pada masa kanak-kanak kemampuan motorik berkembang sejalan dengan perkembangan kemampuan kognitif anak (Piaget :1952). Perkembangan kognitif merupakan sesuatu yang penting dikembangkan sejak masa kanak-kanak (Saputra & Rudyanto : 2005). Sejalan dengan pendapat para ahli di atas, Samsudin (2005:29) mengungkapkan bahwa “Perkembangan kognitif dan perkembangan motorik secara konstan berinteraksi, perkembangan kognitif lebih kuat bergantung pada kemampuan intelektual proses interaksi”. Terdapat teori dari beberapa para ahli tentang keterkaitan komponen perkembangan motorik dengan aspek perkembangan anak yang lainnya. Menurut Singer (1970) serta Kephart dan Dalcato (1996) dalam Sinulingga, A (2000:15) “bahwa pertumbuhan intelektual dapat dirangsang melalui gerakan-gerakan sederhana, karena koordinasi gerak yang miskin dapat mengakibatkan lambatnya perkembangan intelektual”. Selanjutnya pendapat Frost dan Piaget (1969) dalam Wadsworth (1984) mengatakan ‘bahwa anak dapat mengekspresikan diri melalui gerakan, dan berpikir melalui gerak tubuh’. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa permainan modifikasi, motorik kasar, dan kemampuan kognitif saling berkaitan satu sama lainnya. Mengacu pada teori-teori di atas, dapat penulis asumsikan

bahwa melalui permainan modifikasi maka keterampilan motorik kasar dan kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan.

## 2. Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap suatu permasalahan dalam penelitian. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan modifikasi terhadap kemampuan kognitif anak usia dini.