

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan dapat diartikan secara sempit, dan dapat pula diartikan secara luas. Secara sempit, pendidikan adalah suatu hal yang diberikan kepada anak-anak sampai dewasa, yaitu berupa bimbingan. Sedangkan dalam arti luas adalah upaya penanaman dan pengembangan nilai-nilai bagi anak didik yang menyangkut proses perkembangan manusia. Sehingga anak akan menjadi orang pandai, baik, menjadi orang yang berguna bagi lingkungannya dan mampu bertahan hidup, semua itu bagian dari nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan tersebut (Nata, 2003: 10).

Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada saat anak lahir sampai anak berusia enam tahun dilakukan dengan tujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan rohani dan jasmani dengan memberikan sesuatu kepada anak yang dapat merangsang pendidikannya, supaya anak memiliki persiapan untuk pendidikan yang lebih lanjut. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya ialah penyelenggaraan pendidikan yang bertujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini juga memberi kesempatan kepada anak agar anak mampu mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Konsekuensinya, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan potensi anak yang mencakup berbagai aspek perkembangan.

Secara institusional, pendidikan anak usia dini juga adalah salah satu bentuk pendidikan yang diselenggarakan dengan menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan anak. Masa usia dini adalah masa emas (*golden age*) dalam rentang perkembangan seorang individu. Pada masa ini, tumbuh kembang anak berkembang sangat pesat, baik dari segi emosi, fisik-motorik, psikososial ataupun kognitif. Pada masa ini, perkembangan anak berjalan

dengan pesat, masa ini merupakan masa yang fundamental bagi kehidupan individu, perkembangan fisik-motorik anak sangat menonjol pada masa ini (Lismadiana, 2013: 4).

Menurut Sumantri (2005: 48) perkembangan motorik adalah perubahan gerak dari anak sejak lahir sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku. Perkembangan gerak pada anak dapat distimulasi agar berkembang secara optimal. Sementara itu Lismadiana (2003: 2) mengungkapkan bahwa secara keseluruhan faktor yang penting dalam perkembangan setiap individu salah satunya adalah perkembangan fisik motorik. Kegiatan serta aktivitas olahraga yang membutuhkan keterampilan fisik anak dapat dilatih dan dipelajari pada masa awal perkembangan anak, karena itu mempelajari perkembangan fisik motorik dengan suasana yang menyenangkan adalah hal yang sangat penting.

Motorik adalah semua gerakan yang mungkin dapat dilakukan oleh seluruh tubuh. Perkembangan motorik adalah pengendalian gerak tubuh dan perkembangan unsur kematangan, dengan berjalannya kematangan syaraf dan otot dengan baik, maka keterampilan motorik akan berkembang dengan optimal (Sujiono, dkk. 2014: 9). Perkembangan motorik anak terbagi menjadi dua bagian, yaitu gerakan motorik kasar (*Gross Motor skill*) dan gerakan motorik halus (*Fine Motor Skill*). Saat anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan hampir seorang dewasa, saat itulah perkembangan motorik kasar anak terbentuk. Gerakan motorik kasar adalah kemampuan anak yang membutuhkan koordinasi dari sebagian besar tubuhnya. Oleh karena itu, biasanya dilakukan oleh otot-otot besar yang sangat membutuhkan tenaga. Sedangkan gerakan motorik halus adalah gerakan yang dilakukan oleh otot-otot kecil yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu. Oleh karena itu, motorik halus adalah gerakan yang membutuhkan koordinasi yang teliti tetapi tidak membutuhkan tenaga (Depdiknas, 2007: 1).

Perkembangan motorik kasar anak dapat dilatih dengan berbagai teknik dan cara yang menarik dan menyenangkan bagi anak, salah satunya adalah dengan permainan. Montolalu (Erlinda, 2014: 2) mengatakan bahwa aspek motorik kasar anak dapat dikembangkan melalui permainan, yaitu salah satunya adalah dengan permainan lempar bola. Melempar bola merupakan kegiatan yang menggunakan

satu atau dua tangan yang termasuk ke dalam keterampilan manipulatif dengan tujuan untuk melontarkan bola menjauh badan ke udara (Erlinda, 2014: 29).

Hasil pengamatan awal di RA Nurul Bayan Garut menunjukkan fenomena yang menarik untuk dikaji. Kegiatan-kegiatan olah tubuh yang sering dilaksanakan di RA Nurul Bayan Garut diantaranya, permainan lempar bola, senam, bermain lompat tali dan kegiatan olah tubuh lainnya. Permainan olah tubuh tersebut sangat penting untuk menguatkan otot-otot besar maupun kecil di dalam tubuh anak. Permainan lempar bola dilakukan setiap satu minggu satu kali, namun di sisi lain kemampuan motorik kasar anak masih rendah, karena memperoleh nilai rata-rata sebesar 54, sedangkan permainan lempar bola memperoleh nilai rata-rata sebesar 73. Penulis menemukan fenomena rendahnya kemampuan motorik kasar anak pada saat pembelajaran. Hal tersebut dilihat dari anak kurang aktif saat pembelajaran motorik kasar, anak terlihat diam dan jarang bergerak walaupun kondisi fisiknya terlihat sehat dan gerakan keseimbangan dan koordinasi pada sebagian anak masih belum terlihat.

Berdasarkan uraian di atas dan fenomena yang ditemukan di lapangan, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian melalui sebuah judul **“Hubungan Antara Kegiatan Permainan Lempar Bola Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak (Penelitian di Kelompok B RA Nurul Bayan Garut)”**.

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kegiatan permainan lempar bola di kelompok B RA Nurul Bayan Garut?
2. Bagaimana kemampuan motorik kasar anak di kelompok B RA Nurul Bayan Garut?
3. Bagaimana hubungan antara kegiatan permainan lempar bola terhadap kemampuan motorik kasar anak di kelompok B RA Nurul Bayan Garut?

### **C. Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Kegiatan permainan lempar bola di kelompok B RA Nurul Bayan Garut.
2. Kemampuan motorik kasar anak di kelompok B RA Nurul Bayan Garut.
3. Hubungan antara kegiatan permainan lempar bola terhadap motorik kasar anak di kelompok B RA Nurul Bayan Garut.

### **D. Kegunaan Hasil Penelitian**

Kegunaan atau manfaat yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi peserta didik, memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik agar dapat mengoptimalkan perkembangan fisik motoriknya melalui permainan lempar bola.
2. Bagi guru, dapat meningkatkan kemampuan guru dalam merancang aktivitas pembelajaran dengan menggunakan permainan lempar bola, sehingga pembelajaran akan lebih efektif, kreatif, dan efisien.
3. Bagi peneliti yang lain, dapat dipakai sebagai bahan acuan untuk dasar pengembangan penelitian berikutnya yang terkait dengan penelitian ini.

### **E. Kerangka Pemikiran**

Menurut Abu Ahmadi dalam Abdul Khobir (2009: 196) permainan adalah perbuatan yang dilakukan atas kehendak sendiri yang bersifat menyenangkan dan dilakukan dengan bebas dan sukarela. Karena itu, anak-anak perlu diberi kesempatan dan sarana yang memadai pada saat kegiatan permainan berlangsung.

Permainan adalah kebutuhan dasar yang dapat dilakukan oleh siapapun atau dilakukan oleh semua orang, dari berbagai kalangan, baik dari anak-anak maupun yang sudah dewasa, permainan merupakan bagian dari kehidupan semua individu yang tidak dapat dipisahkan, termasuk orang yang berkebutuhan khusus. Para ahli pendidikan juga mengatakan bahwa seluruh hidup anak-anak itu berkaitan dengan bermain, maka dari itu hidup anak identik dengan bermain (Fitriyatul, 2013: 2).

Suyadi dan Ulfah (2017: 34) mengungkapkan bahwa bermain adalah suatu pendekatan dalam melaksanakan pendidikan untuk anak usia dini. Permainan dapat diikuti oleh anak secara menyenangkan jika menggunakan strategi, metode,

bahan/material, dan media yang lebih menarik. Anak dapat bereksplorasi menemukan, memanfaatkan benda yang ada di sekitarnya dengan melalui bermain.

Samsudin (2008: 29) mengungkapkan bahwa bermain merupakan dunia anak. Tujuan bermain harus sejalan dengan kurikulum yang telah ditetapkan, bermain merupakan cara yang paling baik. Anak dapat memperoleh dan mempelajari hal-hal yang baru untuk melatih keterampilan yang ada adalah melalui bermain. Bermain sambil belajar (unsur bermain lebih besar) ke belajar sambil bermain (unsur belajar lebih besar) menyesuaikan dengan perkembangan anak. Jadi, dengan bermain anak bisa menghabiskan sebagian waktunya, karena bermain bagi anak adalah aktivitas yang menyenangkan. Dengan bermain anak dapat bebas mengeluarkan perasaan emosinya yang terpendam. Selain itu, bermain dapat meningkatkan aktivitas fisik/motorik anak.

Melempar bola merupakan kegiatan yang menggunakan satu atau dua tangan yang termasuk ke dalam keterampilan manipulatif dengan tujuan untuk melontarkan bola menjauh badan ke udara (Erlinda, 2014: 29). Operan jarak pendek dilakukan dengan operan dua tangan. Bukan hanya tenaga lengan, prinsipnya ketika melempar bola kerahkan tenaga tubuh terhadap bola yang akan dilempar dilakukan dengan menggunakan dua tangan. Menurut Sudarminto dan Soeparman (1993: 324) kemampuan melempar bola adalah kemampuan dalam mempertimbangkan jarak yang sangat jauh untuk melakukan lemparan. Besarnya gaya yang digunakan dan kecepatan tangan pada saat pelepasan berhubungan dengan kecepatan jarak yang dilemparkan. Pertumbuhan fisik terutama pada perkembangan lengan dan bahu bisa meningkat saat seseorang melempar bola. Hurlock (1978: 160) mengemukakan bahwa anak bisa memegang benda kecil di sekitar tangan dimulai dari umur kurang dari 6 bulan.

Mahendra (2015: 11) mengatakan bahwa mengoper/melempar bola memerlukan tenaga yang dihasilkan dari tubuh saat bergerak ke depan kemudian terjadi penyaluran atau penggabungan tenaga pada lengan, dan pergelangan tangan. Untuk operan jarak jauh atau untuk mengecoh lawan yaitu dengan menggunakan operan satu tangan. Menurut Hafifah (2016: 39) indikator kegiatan permainan lempar bola terdiri dari: 1) Ketepatan; 2) Keseimbangan; dan 3) Kelincahan.

Menurut Gallahue (Samsudin, 2008: 10) motorik berasal dari kata “motor” yang merupakan mekanika penyebab terjadinya suatu gerak atau dasar biologis. Dengan kata lain, gerak (*movement*) adalah proses gerak motorik yang mendasari kulminasi suatu tindakan. Muhibbin (2003: 13) mengatakan bahwa motorik berasal dari kata “motor” yang berarti melibatkan gerakan otot yang ditunjukkan pada hal/keadaan. Motor juga dapat dipahami sebagai keadaan yang meningkatkan atau menghasilkan stimulasi/rangsangan terhadap kegiatan organ-organ fisik).

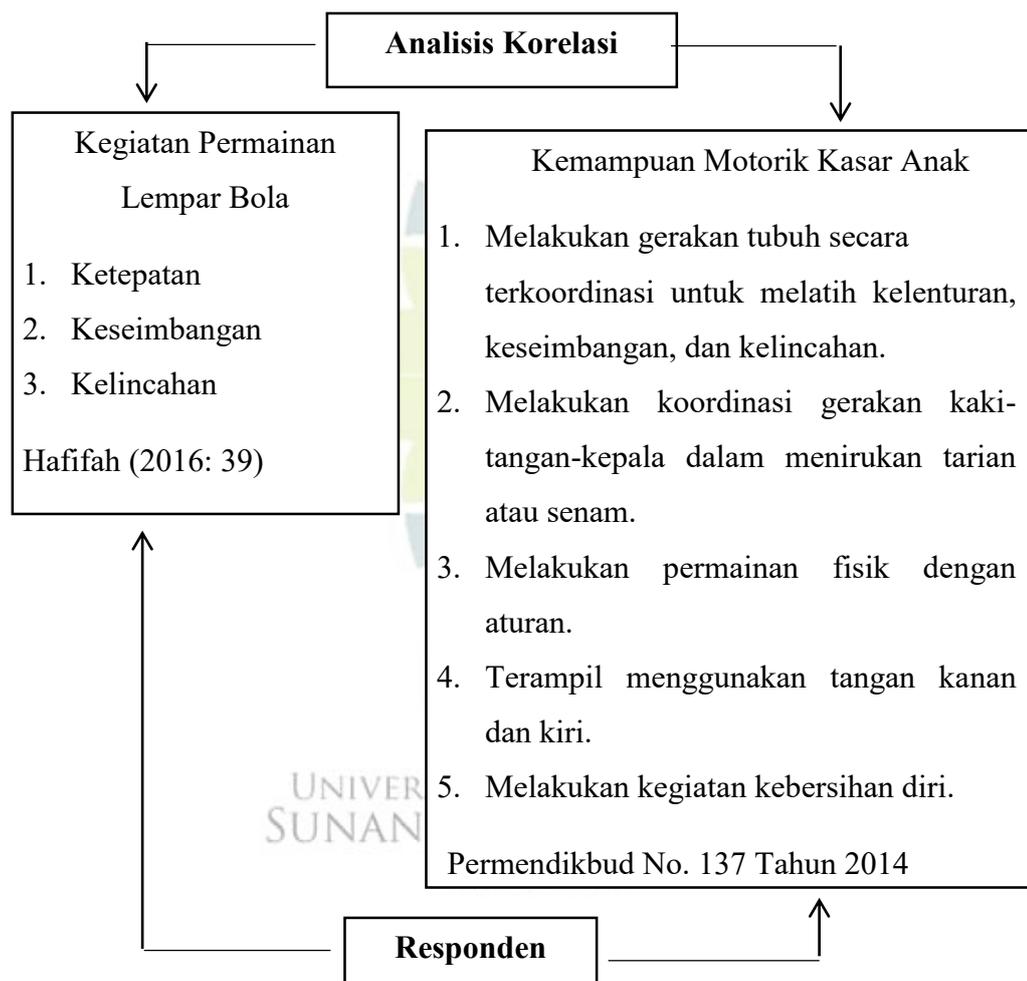
Rachmadya (2017: 17) mengatakan bahwa motorik kasar adalah anggota badan yang bergerak secara kasar. Laura E. Berk (Rachmadya, 2017: 17-18) mengungkapkan bahwa gerakan yang berbeda itu adalah ketika anak lebih dewasa tubuhnya besar dan lebih kuat. Sedangkan menurut Hurlock (1998: 74) motorik kasar adalah kematangan anak yang mempengaruhi gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar anak itu sendiri, seperti melompat, anak dapat berlari, berdiri di atas satu kaki, memanjat, bermain bola, dan mengendarai sepeda roda tiga. Motorik kasar (*gross motor skill*) yaitu otot-otot besar yang digunakan untuk perkembangan keterampilan motorik.

Menurut Samsudin (2008: 9) kemampuan motorik kasar terbagi ke dalam tiga kategori, yaitu: 1) Kemampuan lokomotor, merupakan gerakan berpindah dari satu tempat ke tempat lain. Namun, pada gerakan meloncat untuk kemampuan lokomotor ada yang tetap di tempat. Gerakan meloncat ini dapat divariasikan ke berbagai arah. Ada pula berputar ketika meloncat-loncat di tempat, untuk melatih ketangkasan atau melatih kekuatan kaki merupakan tujuan dari gerakan meloncat di tempat; 2) Kemampuan Non-Lokomotor, yaitu melakukan gerakan di tempat, tanpa ada ruang gerak yang memadai; dan 3) Kemampuan manipulatif, dalam kemampuan ini tangan dan kaki lebih banyak dilibatkan, tetapi tubuh yang lain juga dapat digunakan.

Kemampuan motorik kasar anak adalah aktivitas yang melibatkan seluruh tubuh anak. kematangan dalam koordinasi yang berguna untuk kehidupan anak pada masa yang akan datang. Dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 bahwa indikator motorik kasar adalah sebagai berikut: 1) Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan; 2)

Melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam; 3) Melakukan permainan fisik dengan aturan; 4) Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri; dan 5) Melakukan kegiatan kebersihan diri.

Secara skematis uraian kerangka pemikiran di atas dapat digambarkan pada bagan berikut ini:



**Gambar 1.1**  
**Skema Kerangka Pemikiran**

## F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban dari masalah yang dikaji tetapi itu bersifat sementara. Karena itu, hipotesis harus benar-benar dicari kebenarannya (Wina Sanjaya, 2009: 203). Hipotesis dibuat atas dasar teori-teori yang diambil dari penelitian-penelitian sebelumnya, dari pertimbangan logis, konsisten dengan

tinjauan pustaka. Selain menggunakan teori sebagai acuan, menggunakan acuan fakta adalah salah satu cara untuk merumuskan hipotesis. Dalam perumusan hipotesis, hal yang sangat penting adalah fakta. Hipotesis merupakan fakta yang dapat ditarik kesimpulannya secara sementara dan hal ini sangat berguna untuk dijadikan dasar membuat kesimpulan penelitian. Adapun hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah hipotesis asosiatif, dimana hipotesis ini mengandung nilai hubungan antara satu variabel dengan satu variabel lainnya (Suryana & Priatna, 2007: 50).

Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah diuraikan, dirumuskan hipotesisnya sebagai berikut:

$H_0$  = Tidak ada hubungan positif yang signifikan antara kegiatan permainan lempar bola terhadap kemampuan motorik kasar anak di kelompok B RA Nurul Bayan Garut.

$H_a$  = Ada hubungan positif yang signifikan antara kegiatan permainan lempar bola terhadap kemampuan motorik kasar anak di kelompok B RA Nurul Bayan Garut.

Pengujian hipotesis di atas, dilakukan dengan membandingkan harga  $t_{hitung}$  dengan harga  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan tertentu. Prosedur pengujiannya berpedoman pada ketentuan sebagai berikut: jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ , maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) ditolak.

### **G. Hasil Penelitian yang Relevan**

Penelitian mengenai hubungan antara kegiatan permainan lempar bola terhadap kemampuan motorik kasar anak di kelompok B RA Nurul Bayan Garut, ditemukan beberapa judul penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Anna Sovianjari pada tahun 2014, mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, dengan judul “Upaya Mengembangkan Motorik Kasar melalui Kegiatan Bermain Simpai bagi peserta didik di Busthanul Athfal (BA) Aisyiyah Sucen 3 Salam

Magelang”. Hasil penelitian oleh Anna Sovianjari kemampuan anak melalui kegiatan bermain sampai pada siklus I rata-rata 66,6% kategori berkembang sesuai harapan, dan pada siklus II rata-rata 83,3% kategori berkembang sangat baik. Persamaan dengan penelitian Anna Sovianjari yaitu sama-sama membahas motorik kasar. Adapun perbedaannya terdapat pada jenis penelitian, dimana jenis penelitian yang dilakukan oleh Anna adalah penelitian tindakan kelas sedangkan yang dilakukan oleh penulis adalah jenis penelitian kuantitatif metode korelasi.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Annisa Rachmadyana pada tahun 2017, mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, dengan judul “Pengembangan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Senam Irama pada Kelompok A di RA Masyitoh 7 Kota Magelang”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan keterampilan motorik kasar anak berkembang cukup baik, dan mengalami peningkatan sebesar 75%. Persamaan dengan penelitian Annisa Rachmadyana yaitu sama-sama membahas tentang motorik kasar. Adapun perbedaannya terdapat pada jenis kegiatan, dimana penelitian yang dilakukan oleh Annisa dengan kegiatan senam irama sedangkan yang dilakukan oleh penulis adalah dengan kegiatan permainan lempar bola.