

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Perkembangan motorik pada anak diharapkan dapat berkembang dengan baik sesuai dengan tahapannya. Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinasi antara susunan saraf, otot, otak dan *spinal cord*. Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri.¹ Perkembangan motorik kasar dapat dilihat dari kemampuan gerak anak yang meliputi gerak lokomotor, gerak non lokomotor, dan gerak manipulatif. Ketiga gerak ini memiliki perbedaan karakteristik, gerak lokomotor merupakan kemampuan individu untuk berpindah dari posisi yang semula ke posisi yang lain atau tempat yang lainnya.

Gerak non lokomotor merupakan gerak yang tidak berpindah tempat atau juga dapat disebut sebagai gerak stabilisasi.

¹ Dadan Suryana. *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. (Jakarta: Kencana, 2016). hlm. 152-153

Gerak manipulatif merupakan gerakan yang memberikan gaya pada objek atau menerima gaya dari objek tersebut seperti menangkap, melempar, dan memukul. Lingkup kemampuan dasar keterampilan motorik kasar mencakup keseimbangan, kecepatan, ketepatan dan locomosi, serta kekuatan.

Keseimbangan atau *balance* merupakan salah satu unsur kemampuan keterampilan motorik yang sangat penting dan dibutuhkan oleh anak. Keseimbangan merupakan suatu seluruh bagian yang diperlukan untuk setiap tugas gerak dan sering disebut dengan *postural control* yang merupakan kemampuan untuk menjaga keseimbangan dalam gravitasi dan pusat berat badan.² Keseimbangan membentuk kemampuan dalam mempertahankan sikap dan posisi tubuh secara tepat dan pada saat berdiri diam atau pada saat melakukan gerakan.

Peningkatan pada keseimbangan tubuh akan meningkatkan pula keleluasaan rentang gerak anak dalam melakukan berbagai gerakan keterampilan. Karakteristik keseimbangan anak pada usia 4-5 tahun yaitu anak dapat melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi, melakukan gerakan antisipasi, menirukan

² Amung ma'mun dan Yudha M. Saputra. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataan Guru SLTP Strata D-III. 1999/2000. hlm. 33

gerakan binatang, pohon tertiup angin, dan pesawat terbang, dan memanfaatkan alat permainan di luar kelas.

Kemampuan untuk menyeimbangkan saat bergerak seperti berjalan, melompat dan berjalan atau melompat dengan satu kaki atau memindahkan berat badan dari satu kaki ke kaki lain. Permainan *foot print* adalah permainan dengan berjalan atau melompat di atas jejak kaki untuk menstimulasi keseimbangan anak dengan kegiatan bermain aktif yang dapat memberikan rasa senang dan rasa puas bagi anak, karena aktivitas yang telah mereka lakukan sendiri. Permainan *foot print* bertujuan untuk menstimulasi anak dalam keseimbangan motorik kasar anak seperti, melatih kekuatan otot kaki, melatih keseimbangan tubuh, melatih menggerakkan badan dan kaki untuk kekuatan otot, serta melatih keberanian dan percaya diri. Permainan *foot print* melibatkan melintasi jejak kaki menggunakan kedua sisi tubuh, dan beberapa rintangan seperti melompat, melompat dengan satu kaki, melompat dengan dua kaki, dan melakukan gerakan motorik kasar seperti berdiri tegak, membungkuk, berdiri merentangkan kedua tangan ke samping, berdiri mengangkat kedua tangan ke atas, berjinjit, dan mengangkat 1 kaki.

Pada umumnya pembelajaran di PAUD untuk aspek perkembangan fisik motorik lebih banyak difokuskan ke perkembangan motorik halus, sedangkan motorik kasar kurang diberikan stimulasi dari

pendidik terutama yang berfokus pada kemampuan keseimbangan. Keseimbangan adalah fondasi untuk hidup yang sehat penuh dengan gerakan. Memiliki keterampilan menyeimbangkan dengan baik akan meningkatkan kepercayaan diri anak dalam aktivitas motorik kasar. Berdasarkan hasil penelitian Apriliana pada latihan keseimbangan anak usia 4-5 tahun saat pra tindakan dengan nilai rata-rata persentase sebesar 55,64%, siklus I dengan nilai rata-rata persentase sebesar 73,38% dan meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata persentase sebesar 88,70%.³ Pada proses pengembangan keseimbangan pada anak usia 4-5 tahun adanya peningkatan persentase 87.50% anak yang berhasil dalam latihan stimulasi keseimbangan, dapat dideskripsikan bahwa melalui bermain papan titian dengan melakukan latihan keseimbangan dapat mengembangkan keseimbangan anak.

Hal tersebut serupa dengan riset yang dilakukan Drobnjak dengan judul *Balance Practice for Kids*. Keseimbangan merupakan kemampuan penting untuk menahan berdiri tegak dan stabil terhadap gravitasi tanpa terjatuh. Anak harus belajar keseimbangan sebelum ketahap keterampilan motorik kasar yang lebih tinggi seperti menaiki tangga, melompat, berlari dan kemampuan atletik. Keseimbangan

³ Dian Apriliana. *Mengembangkan Keseimbangan Melalui Bermain Papan Titian Pada Anak Kelompok A Di Tkit Bakti Insani Sleman Yogyakarta*. 2013. Hasil Penelitian Keseimbangan Anak Usia 4-5 Tahun Setelah Tindakan. <https://eprints.uny.ac.id/15156/>. Tanggal Akses 11 Januari 2019. Pukul 11.12.

berhubungan dengan kekuatan inti atau otot inti. Selain kekuatan inti, keseimbangan juga sangat bergantung pada 3 sistem sensor tubuh yang bekerja bersama - sistem vestibular, sistem visual, dan sistem proprioseptif.⁴ Berdasarkan deskripsi tersebut keseimbangan tahapan penting dalam keterampilan motorik kasar anak yang menggunakan kekuatan inti atau otot inti dan sangat bergantung pada 3 sistem sensor tubuh yang harus dikembangkan oleh anak.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai bermain berjalan di atas jejak kaki, dalam pelaksanaan penelitian yang dilakukan oleh Fauzia di Bukittinggi peneliti mendemonstrasikan secara langsung bagaimana sikap kepala yang baik, posisi badan, posisi kaki serta ayunan tangan karena data yang dianalisis menggunakan grafik garis yang telah dibuat berdasarkan pengolahan data yang diperoleh, menunjukkan bahwa (Ha) diterima: bermain berjalan di atas jejak kaki efektif untuk meningkatkan keseimbangan berjalan anak autisme dan (Ho) ditolak: bermain berjalan di atas jejak kaki tidak efektif untuk meningkatkan keseimbangan berjalan anak autisme.⁵ Berdasarkan analisis data, maka dapat dinyatakan dengan bermain berjalan di atas tapak kaki mengembangkan kemampuan anak berjalan dalam keadaan

⁴ Lauren Drobnjak. 2017. <https://theinspiredtreehouse.com/>. Tanggal Akses 26 Februari 2019. Pukul 11.00.

⁵ Yerika Fauzia. *Efektifitas bermain berjalan di atas jejak kaki Untuk meningkatkan keseimbangan anak autisme*. Hasil penelitian bermain berjalan di atas jejak kaki. <http://ejournal.unp.ac.id/>. Tanggal Akses 21 Januari 2019. Pukul 14.23.

seimbang mulai dari sikap kepala, posisi badan, posisi kaki dan yang terakhir yaitu berjalan dengan ayunan tangan yang seiring dengan langkah kaki dapat ditingkatkan.

Berdasarkan hasil penelitian di atas perlu adanya permainan yang dapat menstimulasi perkembangan keseimbangan. Banyak hal yang dapat dilakukan untuk mengembangkan keseimbangan anak usia dini, di antaranya untuk anak usia 4-5 tahun terdapat indikator berjalan di atas garis lurus dan di atas gambar jejak kaki, sehingga dalam penelitian ini, peneliti memilih untuk melatih keseimbangan anak dengan menggunakan permainan *foot print*.

Berdasarkan masalah-masalah yang telah dikemukakan dan alternatif pemecahannya, peneliti ini akan mengembangkan permainan *foot print*, dalam hal ini diharapkan dapat menjadi alternatif permainan yang lebih baik untuk peserta didik, khususnya dapat diterapkan di lembaga pendidikan prasekolah, sehingga penggunaan permainan *foot print* dapat dijadikan sebagai salah satu permainan dalam pembelajaran di sekolah agar lebih efektif. Analisis permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan karya inovatif dan mendalami penyusunan skripsi dengan judul **“Pengembangan Permainan Mencari Jejak (*Foot Print*) untuk Menstimulasi Keseimbangan (*Balance Skill*) Anak Usia 4-5 Tahun”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah diatas, sehingga diperlukannya model permainan yang dapat menstimulasi keseimbangan:

1. Apakah permainan *foot print* dapat membantu menstimulasi keseimbangan anak usia 4-5 tahun ?
2. Bagaimana bentuk permainan *foot print* untuk anak usia 4-5 tahun yang sebaiknya dikembangkan untuk menstimulasi keseimbangan?
3. Bagaimana cara mengembangkan permainan *foot print* untuk menstimulasi keseimbangan pada anak usia 4-5 tahun ?
4. Bagaimana efektifitas produk pengembangan permainan *foot print* untuk mendukung keseimbangan anak usia 4-5 tahun ?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa permainan *foot print* untuk menstimulasi keseimbangan anak usia 4-5 tahun. Adapun ruang lingkup penelitian ini dibatasi sebagai berikut. Dari masalah yang telah dipaparkan di atas, peneliti membatasi masalah hanya sampai pada tahap pengembangan produk permainan *foot print* untuk menstimulasi keseimbangan anak. Lingkup lokasi pengembangan dilakukan di lembaga PAUD.

Produk permainan *foot print* berupa alas matras bergambar jejak kaki mulai dari berjalan lurus dan berjalan berliku, melompat

dengan kedua kaki, melompat dengan satu kaki. Strategi pengembangan permainan ini dengan adanya gambar ilustrasi seperti berdiri tegak, membungkuk, berdiri merentangkan kedua tangan ke samping, berdiri mengangkat kedua tangan ke atas, berjinjit, dan mengangkat 1 kaki. Selain itu, anak juga diharapkan dapat mencocokkan langkah kaki dengan gambar jejak kaki yang ada.

D. Fokus Pengembangan

Berdasarkan pada analisis masalah, identifikasi masalah, serta ruang lingkup yang telah dikemukakan, maka fokus pengembangan model permainan dapat dirumuskan sebagai berikut :

“Bagaimana produk permainan mencari jejak (*foot print*) dapat menstimulasi keseimbangan anak usia 4-5 tahun ?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan pengembangan dalam penelitian ini adalah :

1. Anak didik, kontribusi hasil penelitian ini adalah bukti konkret untuk menstimulasi keseimbangan anak.
2. Guru, pendidikan anak usia dini, menambah pengetahuan dan pengalaman serta gambaran mengenai terciptanya suasana belajar yang disesuaikan dengan kondisi anak didik dan sesuai

dengan tujuan pembelajaran. Memberikan masukan dalam upaya menstimulasi keseimbangan anak usia 4-5 tahun.

3. Peneliti, hasil penelitian ini sebagai bahan pembelajaran dan pembuktian melalui proses identifikasi permasalahan melalui produk yang dihasilkan, serta sebagai bahan referensi untuk pengembangan selanjutnya.

