

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pada dasarnya pendidikan bagi anak merupakan hal yang sangat penting, karena melalui pendidikan tersebut dapat membantu perkembangan anak secara optimal. Pemberian pendidikan sejak dini akan mempengaruhi perkembangan otak anak, kesehatan anak, kesiapan anak bersekolah, kehidupan sosial ekonomi yang lebih baik di masa selanjutnya. Dunia anak adalah dunia bermain, bermain merupakan metode yang tepat bagi guru untuk mengembangkan motorik anak (Abdillah, 2019). Pendidikan juga bertujuan untuk menumbuhkan minat dan mengasah kemampuan berpikir, salah satunya yaitu pendidikan olahraga di sekolah dasar pada usia 6-12 tahun. Pada usia itu biasa anak disebut masa *golden age*.

Pada masa *golden age* anak harus melakukan kegiatan olahraga, karena pada masa ini sedang dalam proses tumbuh dan berkembang. Secara umum pengertian olahraga adalah sebagai salah satu aktivitas fisik maupun psikis seseorang yang berguna untuk menjaga dan meningkatkan kualitas kesehatan seseorang. Menurut Cholik Mutohir, olahraga adalah proses sistematis yang berupa segala kegiatan atau usaha yang dapat mendorong mengembangkan dan membina potensi-potensi jasmaniah dan rohaniah seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat dalam bentuk permainan, perlombaan dan prestasi puncak dalam pembentukan

manusia Indonesia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan Pancasila (Kuntjoro, 2020).

Perkembangan motorik adalah proses anak memperoleh keterampilan gerak mereka. Menurut (Hurlock, 1978) perkembangan motorik adalah proses dimana kemampuan untuk mengatur gerakan tubuh melalui tindakan terkoordinasi saraf, otot, dan pusat saraf berkembang (Ariani1 et al., 2022). Perkembangan motorik terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Keterampilan motorik kasar adalah keterampilan yang membutuhkan koordinasi otot besar, otot lengan dan otot seluruh tubuh untuk melakukan kegiatan yang berkaitan dengan keseimbangan, kekuatan, kelincahan, koordinasi, dan ketepatan sedangkan keterampilan motorik halus adalah keterampilan yang melibatkan koordinasi otot halus untuk melakukan kegiatan seperti menggambar, menulis, dan bermain alat musik. Keterampilan motorik kasar dan motorik halus digunakan hampir setiap aspek kehidupan sehari-hari manusia selama masa hidupnya. Oleh karena itu baik keterampilan motorik kasar dan halus perlu untuk di optimalkan dengan cara distimulasi agar dapat memiliki motorik yang lebih mahir dan memperoleh keterampilan baru (Puji Astuti et al., 2023).

Untuk bisa memaksimalkan potensi keterampilan motorik dan perkembangan anak sekolah dasar diperlukan adanya latihan atau permainan guna untuk memperbaiki motorik kasar dengan penanganan

yang sesuai karakteristik dan kemampuan anak sekolah dasar. Permainan adalah aktivitas yang sangat disukai oleh anak sekolah dasar.

Penggunaan permainan untuk media belajar anak menjadi suatu hal yang cukup efektif untuk meningkatkan minat belajar mereka. Permainan sebagai suatu media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, diantaranya permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang sangat menghibur. Beberapa manfaat belajar sambil bermain adalah menyingkirkan keseriusan yang menghambat, menghilangkan stres dalam lingkungan belajar dan mengajak siswa terlibat penuh dalam pembelajaran, meningkatkan proses belajar, membangun kreativitas diri, mencapai tujuan dengan ketidaksadaran, meraih makna belajar melalui pengalaman, dan memfokuskan siswa sebagai objek belajar (Wulandari et al., 2020).

Berdasarkan hasil observasi di lapangan kepada siswa kelas 1 di SD Negeri 162 Palembang, bahwa dapat dilihat kurangnya keterampilan motorik kasar karena disebabkan kurangnya pelatihan yang rendah dalam proses pembelajaran dan permainan yang digunakan tersebut masih sangat minim dan belum bervariasi ketika digunakan. Disamping keterampilan motorik kasar masih rendah dan pembelajaran kurang bervariasi, peneliti berasumsi jika pada anak kelas 1 di SD Negeri 162 Palembang masih kurangnya keterampilan motorik kasar sehingga menyebabkan pertumbuhan motorik kasar pada anak menjadi kurang maksimal, oleh karena itu peneliti menggunakan pengembangan model

pembelajaran motorik permainan bola kasti dan permainan estafet bola sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar yang dilakukan dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan motorik kasar secara maksimal.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti akan melakukan penelitian melalui permainan yang bertujuan untuk meningkatkan motorik kasar anak SD Negeri 162 Palembang. Oleh karena itu peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan model pembelajaran motorik berbasis permainan di Sekolah Dasar”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Adapun identifikasi masalah pada penelitian ini, yaitu:

- a. Kemampuan motorik kasar anak masih rendah.
- b. Permainan yang digunakan untuk keterampilan motorik kasar masih kurang bervariasi sehingga anak cepat bosan.
- c. Pembelajaran yang digunakan anak lebih kepada motorik halus.
- d. Kurangnya motivasi belajar bagi anak dalam pembelajaran motorik kasar.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan pada berbagai permasalahan yang muncul dalam identifikasi masalah di atas, tidak semua akan dijadikan masalah penelitian karena terbatasnya biaya, waktu, tenaga, dan kemampuan. Maka dari itu penelitian hanya akan dibatasi pada permasalahan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan.

#### **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah maka rumusan masalah yang akan di ajukan adalah bagaimana pengembangan pembelajaran motorik kasar melalui permainan kelas I SD yang valid dan praktis?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin di capai dalam pengembangan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelas 1 di SD Negeri 162 Palembang.

#### **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Pengembangan pembelajaran melalui permainan dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak sekolah dasar. Hasil dari pengembangan ini nantinya akan memberi manfaat dalam proses pembelajaran bagi guru dan khususnya pada hasil belajar siswa. Adapun manfaat yang ingin di capai dalam penelitian ini sebagai berikut:

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

Hasil dari penelitian pengembangan permainan dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak sekolah dasar di harapkan dapat bermanfaat untuk peserta didik dan para guru.

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

Adapun manfaat praktis yang di peroleh dari peneliti ini adalah sebagai berikut:

a) Bagi Peserta Didik

Memberikan pengalaman dan pengetahuan baru pada anak dalam meningkatkan keterampilan mengasah motorik kasar melalui permainan dan membantu anak untuk menggunakan otot-ototnya dalam melakukan aktivitas permainan tersebut.

b) Bagi Guru

Penelitian pengembangan ini dapat memberikan informasi serta masukan yang berharga bagi para guru dalam upaya pembuatan permainan pembelajaran terutama untuk meningkatkan motorik kasar.

c) Bagi Kepala Sekolah

Penelitian pengembangan ini dapat menjadi referensi bagi pihak sekolah dalam merancang permainan khususnya untuk perkembangan motorik kasar.

d) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya, namun menggunakan tema atau metode yang berbeda di dalam kegiatan penelitian, serta menambah wawasan bagi peneliti lain untuk mengembangkan permainan pada jenjang pendidikan yang akan diteliti.

## **1.7 Spesifikasi Produk**

Pada penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah permainan dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak sekolah dasar. Permainan merupakan pembelajaran yang didalamnya berisi kegiatan yang

dapat melatih keterampilan motorik kasar anak. Berikut spesifikasi produk yang dikembangkan:

- a. Model permainan ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa
- b. Produk ini diharapkan menjadi pembelajaran tidak monoton dan lebih bervariasi
- c. Produk permainan ini sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar