

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia sebagai makhluk hidup memiliki ciri-ciri yaitu mengalami pertumbuhan dan perkembangan, akan tetapi pertumbuhan manusia akan berhenti saat sudah dewasa, sedangkan perkembangan akan terus berkembang contohnya seperti motorik halus. Menurut F.J Monks, dkk. (Latifa, 2017, hlm. 186) “perkembangan merujuk pada proses menuju kesempurnaan yang tidak dapat diulang kembali berdasarkan pertumbuhan, pematangan, dan belajar.” Rousseau dalam Carin dalam Masganti menjelaskan ‘perkembangan anak masih melekat pada hal-hal yang konkret. Mereka belum mampu memahami hal-hal yang bersifat abstrak. Pemikiran mereka masih terbatas pada hal-hal yang bersifat praoperasional dan operasional konkret (Lestari, 2020, hlm. 165)

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, melalui pendidikan jasmani manusia dapat belajar lebih banyak hal yang berhubungan dengan afektif, kognitif, dan psikomotor yang merupakan bekal manusia untuk mencapai tujuan hidup (Burstiando, 2015). Di dalam kurikulum 2004 (Anwar, 2005) dijelaskan bahwa pendidikan Jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, yang memfokuskan pengembangan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani yang dirancang sedemikian rupa secara sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial dan emosional. Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga (Mathematics, 2016)

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dilakukan dengan suka rela tanpa paksaan dari orang lain. Bermain merupakan cara terbaik dalam mempelajari sesuatu yang baru (Mulyana and Lengkana, 2019). Bermain merupakan sarana bagi anak untuk berlatih, mengeksplorasi, merekayasa yang dilakukan secara berulang-ulang dengan menggunakan atau tanpa menggunakan alat untuk memperoleh informasi, kesenangan dan mengembangkan daya imajinasi-nya (Damayanti and Aini, 2020) . Bermain mempunyai nilai yang penting bagi perkembangan fisik, kognitif, motorik, bahasa dan social anak, bermain juga bermanfaat untuk memicu kreativitas, mencerdaskan otak, menanggulangi konflik, melatih empati, mengasah panca indra, terapi dan melakukan penemuan (Wiwik Pratiwi, 2017)

Menurut Batoebara and Dharmawangsa, (2023) Permainan lato-lato merupakan salah satu jenis permainan tradisional Indonesia yang melatih kemampuan motorik halus anak-anak. Permainan ini melibatkan gerakan tangan dan jari yang kompleks, seperti memutar, menekan, dan membalikkan batu kecil atau biji kecil dengan jari-jari tangan. Permainan lato-lato memerlukan koordinasi dan kecepatan tangan yang baik sehingga dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak. Dosen Olahraga Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Purwokerto (UMP) (Dr. Yudha Febrianta, M.Or., 2023) mengatakan permainan lato-lato tersebut dapat melatih perkembangan motorik anak. Salah satu Dosen Fakultas Psikologi Universitas Indonesia (FPsi UI) (Efriyani Djuwita, S.Psi., 2023) Permainan lato lato Lebih dari sekedar mainan, lato-lato dapat membangkitkan emosi positif bagi seseorang terutama bagi anak-anak seperti emosi bahagia karena merasa sukses dan bangga karena mampu melakukannya. Ini adalah salah satu emosi positif yang mungkin dirasakan anak-anak ketika mereka berhasil bermain lato-lato.

Lestari (2020, 353-354) menjelaskan “kemampuan motorik halus adalah kemampuan berperilaku atau kemampuan melakukan gerak motorik. Dalam kemampuan motorik halus, salah satunya yaitu anak telah mampu untuk melakukan gerakan tangan.” Hal ini selaras dengan Sunani yaitu “tujuan dari kemampuan motorik halus yaitu: a. Mampu memfungsikan otot-otot kecil seperti gerakan jari tangan. b. Mampu mengoordinasikan kecepatan tangan dan mata. c.

Mampu mengendalikan emosi” (dalam Claudia, Widiastuti & Kurniawan 2018). Sebagaimana penjelasan dari para ahli sebelumnya maka kemampuan motorik halus sangat penting dalam perkembangan anak karena sememangnya, memahami kemampuan motorik yang baik akan membantu meningkatkan kinerja siswa dalam kegiatan akademis maupun non-akademis.

Kemampuan motorik halus pada anak merupakan kemampuan untuk mengontrol gerakan-gerakan kecil pada bagian tubuh seperti jari, tangan, dan kaki. Kemampuan motorik halus sangat penting untuk membantu anak dalam menjalankan aktivitas sehari-hari, seperti menulis, menggambar, dan memegang benda-benda kecil. Anak yang memiliki kemampuan motorik halus yang baik akan memiliki kemampuan kognitif yang lebih baik, termasuk kemampuan untuk memecahkan masalah dan berkonsentrasi dalam melakukan belajar.

MI Fathul Ulum Sukosewu merupakan salah satu sekolah yang di dalam proses pembelajaran penjasnya masih sering menggunakan permainan tradisional. Guru penjas di sekolah ini lebih sering menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran penjas dengan harapan agar siswa mau bergerak dengan senang tanpa harus dipaksa. Anak-anak di usia ini sedang mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, termasuk perkembangan motorik halus.

Siswa kelas 2 merupakan siswa yang masih dalam tahap perkembangan yang mempunyai karakteristik gemar bermain, sehingga sudah menjadi karakteristik siswa apabila pada usianya siswa lebih senang bermain dengan teman sepermainan daripada belajar di dalam rumah. Ketika di sekolah pun siswa akan lebih senang ketika bermain dengan teman-temannya daripada ketika mengikuti pembelajaran di kelas. Salah satu pelajaran yang disenangi siswa MI Fathul Ulum Sukosewu khususnya kelas 2 adalah mata pelajaran penjas, karena pada pembelajaran penjas siswa dapat bermain dan bersenang-senang sesuai dengan karakteristik siswa kelas 2 MI. Di MI Fathul Ulum guru penjas memberikan permainan tradisional dalam proses pembelajaran penjas agar siswa senang dan mau bergerak untuk menunjang kemampuan motoriknya.

Dalam pratindakan yang di lakukan peneliti kepada siswa kelas 2 MI Fathul Ulum Sukosewu 61 persen dari 26 siswa masih belum bisa menggunakan

motorik halus dengan baik dan benar di lihat dari mereka memainkan lato-lato masih asal-asalan.

Dalam hal ini guru penjas MI Fathul ulum Sukosewu juga mengatakan bahwasanya dalam melakukan kegiatan olahraga kurang memperhatikan faktor-faktor motorik anak baik motorik kasar maupun motorik halus yang terpenting anak mau melakukan olahraga,sehat, dan senang.

Salah satu permainan yang dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak adalah permainan tradisional Indonesia yang disebut "lato-lato". Bermain lato-lato menuntut anak untuk menggerakkan tangan dan beradaptasi dengan gaya tertentu. Latihan ini melatih kemampuan koordinasi tangan, lengan dan mata. Jelas, ketika anak-anak bermain lato-lato, mereka melatih gerakan motorik dengan gerakan yang diperlukan. Latihan gerak merupakan bagian penting dari tumbuh kembang anak. Perkembangan motorik halus dapat membantunya melakukan aktivitas sehari-hari dengan benar (Batoebara and Dharmawangsa, 2023). Permainan lato-lato memerlukan koordinasi dan kecepatan tangan yang baik sehingga dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak.

Atas dasar uraian diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Permainan Lato-lato Pada Siswa Kelas 2 MI Fathul Ulum Sukosewu Bojonegoro.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dipaparkan sebagai berikut: “adakah peningkatan motorik halus melalui permainan lato-lato pada anak kelas 2 yang ada di MI Fathul Ulum Sukosewu Bojonegoro?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik halus melalui permainan lato-lato pada anak kelas 2 di MI Fathul Ulum Sukosewu.

1.4 Batasan Masalah

Untuk menghindari penafsiran yang salah, masalah dalam penelitian ini perlu di batasi. Pembatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1.4.1 Ketepatan melakukan gerakan permainan lato-lato pada anak kelas 2 yang ada di MI Fathul Ulum Sukosewu

1.4.2 Kemampuan motorik halus anak kelas 2 yang ada di MI Fathul Ulum Sukosewu

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini bermanfaat terutama bagi para pembina olahraga maupun pelatih pencak silat adapun manfaat tersebut adalah sebagai berikut :

1.5.1 Bagi peneliti: dapat meningkatkan wawasan untuk diri sendiri dengan mengetahui bagaimana meningkatkan motorik halus melalui permainan lato-lato.

1.5.2 Bagi siswa: dapat belajar dengan menyenangkan dan juga berkembangnya motorik halus siswa dengan baik melalui permainan lato-lato.

1.5.3 Bagi guru: dapat menerapkan kegiatan yang membantu kemampuan motorik halus siswa.

1.5.4 Bagi sekolah: dapat mengupayakan terpenuhinya media pembelajaran guna meningkatkan prestasi hasil belajar dan kreativitas siswa.

1.5.5 Bagi Mahasiswa: dapat meningkatkan wawasan untuk mahasiswa dengan mengetahui bagaimana meningkatkan motorik halus melalui permainan lato-lato.

1.6 Definisi Istilah

1.6.1 Motorik halus

Motorik halus adalah perkembangan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata tangan.

1.6.2 Permainan lato-lato

Permainan lato-lato merupakan salah satu jenis permainan tradisional Indonesia yang melatih kemampuan motorik halus anak-anak. Permainan ini melibatkan gerakan tangan dan jari yang kompleks, seperti memutar, menekan,

dan membalikkan batu kecil atau biji kecil dengan jari-jari tangan. Permainan lato-lato memerlukan koordinasi dan kecepatan tangan yang baik sehingga dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak.



UNUGIRI