

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu perkembangan yang sangat pesat pada anak usia dini adalah perkembangan fisik motorik anak. Perkembangan kemampuan motorik anak akan dapat terlihat jelas melalui berbagai gerakan dan permainan. Oleh sebab itu, peningkatan kemampuan fisik anak juga berhubungan erat dengan kegiatan bermain yang merupakan aktivitas utama anak usia dini atau anak usia Taman Kanak-Kanak (TK). Peningkatan kemampuan gerak terjadi seiring dengan meningkatnya kemampuan koordinasi mata, tangan, dan kaki. Perkembangan gerak akan berkembang dengan optimal apabila anak memiliki kesempatan cukup besar untuk melakukan aktivitas fisik dalam bentuk gerakan-gerakan yang melibatkan keseluruhan bagian anggota-anggota tubuh itu (Sujiono, 2008, hlm. 41). Pergerakan anggota tubuh seorang anak saat bermain mempunyai banyak manfaat bagi pertumbuhan aspek kemampuan yang lainnya bagi seorang anak, seperti aspek perkembangan kognitif dan aspek perkembangan sosial emosional anak. Selain itu, meningkatkannya kemampuan gerak dan fisik anak akan berperan penting untuk menjaga kesehatan tubuh anak.

Salah satu aspek perkembangan yang terlihat dan dapat terukur dengan kongkrit dalam keseharian adalah perkembangan fisik motorik yaitu perkembangan pada otot-otot kasar, otot-otot halus serta koordinasi mata dan tangan (Rahyubi, 2012, hlm. 225). Kemampuan motorik berhubungan dengan gerak, terdapat dua jenis gerak yaitu, gerak kasar dan gerak halus. Gerakan-gerakan lokomotor adalah gerakan-gerakan yang bersifat bebas, ke mana saja. Para ahli mendefinisikan gerakan lokomotor sebagai gerakan-gerakan yang menyebabkan tubuh berpindah tempat dan mengembara dalam berbagai ruang, atau dalam Bahasa Inggris disebut juga *Traveling*. Termasuk dalam gerakan lokomotor ini adalah gerakan-gerakan seperti berjalan, berlari, melompat, meloncat, melempar dan lainnya.

Gerakan-gerakan inilah yang kemudian menjadi dasar bagi perkembangan koordinasi gerakan yang melibatkan otot-otot besar (*gross-muscles*),

pertumbuhan otot, daya tahan dan stamina, disamping merupakan bagian yang membuat perasaan anak menjadi gembira (Sujiono, 2008, hlm. 41) Kemampuan lokomotor yaitu perlu dikembangkan dengan tujuan membantu anak mengembangkan kemampuan menggunakan otot-otot besar untuk berpindah (menggunakan semua anggota tubuh) secara horizontal dan proyeksi tubuh gerakan berlari cepat, berjingkrak, dan meluncur. Menurut Moeslichatoen (dalam Sujiono, 2008, hlm. 23), gerakan-gerakan lokomotor harus dapat mematangkan otot-otot anak yang belum bergerak seluruhnya, dan gerakan ini juga harus dilakukan stimulasi kepada anak misalnya, dengan cara permainan, olahraga, belajar sambil bermain bisa saja dilakukan.

Jika gerakan yang sudah diberikan tidak distimulasi, maka cara bergerak atau tumbuh kembang anak menjadi lemah bila diberikan pembelajaran yang banyak. Anak yang kurang terlatih gerakan lokomotor menyebabkan anak tidak dapat melompat, mendarat dengan menggunakan satu kaki atau dua kaki. Kemampuan menstimulasi bisa dilakukan pada usia 2-3 tahun atau 3-4 tahun karena anak sudah mampu berdiri, berjalan dengan benar tidak perlu bantuan dari orang tua lagi, dapat melompat ke depan dan belakang dengan kedua kaki, lebih baik digunakan karena pada usia ini tumbuh anak berkembang. Lalu usia 3-4 tahun atau 5-6 tahun anak sudah menirukan gerakan binatang, dapat pula menendang sesuatu benda ke satu arah atau anak sudah mulai fokus, (Gallahue, 1998).

Adanya kemampuan lokomotor anak juga akan menumbuhkan kreativitas dan imajinasi anak yang merupakan bagian dari perkembangan mental anak. Gerakan yang mereka lakukan saat bermain, bermanfaat untuk membuat fungsi belahan otak kanan dan otak kiri anak seimbang. Berbagai permainan yang dilakukan anak akan membuat otak kiri dan otak kanan berfungsi dengan baik. Pentingnya anak bergerak atau berolahraga dapat menjaga anak agar tak mendapatkan masalah dengan jantungnya. Karena anak bergerak secara rutin dengan berolahraga, maka kegiatan tersebut juga menstimulasi semua proses fisiologis anak, peningkatan sirkulasi darah dan pernapasan.

Anak yang menunjukkan tingkat kekuatan otot-otot besar yang lebih tinggi adalah anak yang memiliki kemampuan lokomotor yang tinggi pula (Sujiono, 2008, hlm. 51). Lebih jauh, meningkatkan gerak lokomotor anak akan

meningkatkan kemampuan motorik halusya. Namun, untuk meningkatkan kemampuan lokomotor dengan baik, seorang guru perlu memberi tempat agar anak dapat melakukan lokomotornya, seperti berlari dan melompat, membiarkan anak melakukan gerak motorik halusya tanpa merasa takut dan malu. Untuk menunjukan otot-otot besar, seperti berlari, melompat ini menunjukan kemampuan lokomotor dapat dilatih dengan bermain permainan tradisional, anak dapat bermain berbagai macam permainan di sekolah ataupun di lingkungan rumah.

Permainan tradisional anak-anak adalah salah satu *genre* atau bentuk *folklore* yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Keunggulan dari permainan tradisional anak menjadi lebih kreatif, mereka menggunakan barang-barang atau benda-benda yang ada di sekitar para pemain, mengembangkan kecerdasan spasial anak, mengembangkan kecerdasan musikal anak, kecerdasan natural anak, kecerdasan kinestetik anak, mengembangkan kecerdasan intelektual anak dan kecerdasan logika. Anak dapat mengetahui berbagai macam permainan tradisional dari berbagai daerah dapat bersosialisasi dengan teman sebayanya. (James Danandjaja, 1987).

Permainan tradisional memberikan peran terhadap pengembangan potensi anak seperti perkembangan motorik kasar, halus, sosial, kognitif serta aspek perkembangan lainnya. Tientje, dkk. (2004) menyatakan bahwa permainan tradisional sebagian menyerupai olahraga, yakni sama-sama memiliki aturan main, sama-sama mampu memberi kesenangan, relaksasi, kegembiraan, dan tantangan (Kurniati, 2010).

Permainan tradisional mendorong anak untuk dapat bergerak. Dalam hal ini peneliti akan menggunakan salah satu permainan tradisional. Banyak terdapat permainan tradisional di Indonesia. Permainan yang dipilih merupakan permainan yang mengutamakan kelincahan fisik anak. Permainan ini dapat dilakukan dimana saja dengan bimbingan guru atau orang tua. Permainan tradisional memiliki kelebihan dibandingkan permainan modern saat ini, diantaranya dilakukan dengan banyak bergerak, karena permainan modern saat ini

lebih banyak berdiam diri atau duduk di depan *laptop*, *play station*, komputer dan lainnya. Berbeda dengan permainan tradisional itu anak dapat bersosialisasi dengan teman sebayanya, anak mampu mengeksplor kreativitasnya, anak mampu berlari, melompat. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri, melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya dari hasil yang diperoleh dari kegiatan itu.

Taman Kanak-Kanak (TK) Angkasa 1 merupakan TK yang dipilih oleh peneliti untuk melakukan riset atau penelitian. Dari pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa kemampuan gerak dasar anak TK Angkasa 1 ini belum optimal. Hal ini terlihat dari anak yang belum mampu berjalan dengan mengangkat satu kaki, berjalan dengan berjinjit, melompat dengan ukuran yang telah peneliti berikan. Selain itu gerakan lokomotor anak tidak begitu di stimulasi dengan sering, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Hal ini disebabkan oleh belum tersedianya program khusus untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor anak TK Angkasa 1. Ruang *Outdoor* di TK Angkasa 1 ini sangat luas sekali dan bagus untuk anak bermain dan mengasah kemampuan lokomotor, tetapi di TK Angkasa 1 ini anak lebih di fokuskan pada pembelajaran yang meningkatkan kreativitas saja. Guru dalam melakukan pendekatan maupun memodifikasi proses pembelajaran yang dapat mengembangkan gerak lokomotor anak sangat terbatas, dan nampaknya guru masih kurang antusias. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa, perlu adanya kreativitas dan antusias yang lebih bagi guru terkait dengan peranan permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan gerak lokomotor anak.

Kegiatan yang terbatas dengan ruang kelas sangat membatasi ruang gerak anak, sehingga sangat memungkinkan anak tidak mampu meningkatkan kemampuan lokomotornya. Oleh karena itu, di TK ini perlu melakukan berbagai inovasi terhadap pembelajaran yang lebih aktif, yang mampu melatih motorik anak. Oleh sebab itu, anak seharusnya dapat bermain aktif, yang tidak hanya melibatkan motorik halus saja, namun harus melibatkan motorik kasarnya juga. Melalui permainan tradisional *Ucing Jidar* adalah permainan yang terdiri

dari dua suku kata yaitu, *ucing* (artinya-kucing) dan *jidar* (artinya-pengaris). Jika anak tidak pernah melakukan permainan, maka ia tidak akan mendapatkan pengalaman fisik yang dapat membuat tubuhnya bergerak dan tumbuh secara maksimal. Otot-otot dalam tubuh anak tidak akan berkembang, sehingga anak akan merasa lemas. Selain metabolisme dalam tubuh terhambat, disebabkan oleh minimnya keringat yang keluar dari tubuh karena tidak melakukan aktivitas bergerak (Sujiono, 2008). Kesehatan fisik seorang anak akan mempengaruhi pula kesehatan jiwanya. Dengan fisik yang sehat seorang anak akan menjadi periang, beraktivitas secara positif, dan gemar melakukan aktivitas lainnya.

Permainan ini menuntut anak-anak yang mengikuti permainan untuk melompati jarak-jarak yang telah ditentukan oleh teman yang mendapat giliran pertama. *Ucing* berperan sebagai pemindah penggaris. Manfaat dari permainan tradisional *ucing jidar* ini anak mampu melatih motorik kasarnya, anak dapat melatih emosinya, anak dapat melatih ketelitian dan ketepatan, anak dapat bersosialisasi sesama teman yang belum mereka kenal. Dalam permainan ini anak bisa melompat, melompat, serta berlari. Kegiatan tersebut dapat dianggap sebagai salah satu upaya yang mampu dilakukan untuk meningkatkan kemampuan lokomotor anak. Berdasarkan hal tersebut diatas, peneliti ingin memfokuskan kajian pada Pengaruh Permainan Ucing Jidar Terhadap Kemampuan Gerak Locomotor di Taman Kanak-Kanak (TK) Angkasa 1, agar anak mampu mengasah kemampuan gerak lokomotornya dengan baik.

B. Rumusan Masalah

1. Seperti apa profil kemampuan gerak lokomotor anak kelompok B1 di TK Angkasa 1 sebelum diterapkan permainan tradisional *ucing jidar*?
2. Seperti apa kemampuan gerak lokomotor anak kelompok B1 di TK Angkasa 1 sesudah diterapkan permainan tradisional *ucing jidar*?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dalam kemampuan gerak lokomotor anak kelompok B1 di TK Angkasa 1 sebelum dan sesudah dilaksanakan permainan tradisional *ucing jidar*?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kemampuan gerak lokomotor anak kelompok B1 di TK Angkasa1 sebelum melakukan permainan tradisional *ucing jidar*.
2. Untuk mengetahui kemampuan gerak lokomotor anak kelompok B1 diTK Angkasa 1 sesudah melakukan permainan tradisional *ucing jidar*.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan gerak lokomotor anak kelompok B1 di TK Angkasa 1 sebelum dan sesudah melakukan permainan tradisional *ucing jidar*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat dengan dilakukannya penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan subangan terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan wawasan mengenai pendidikan anak usia dini. Terhadap kegiatan yang dilakukan untuk menstimulus aspek perkembangan anak, khususnya terhadap kemampuan gerak lokomotor pada anak usia dini.

2. Manfaat Praktis (Operasional)

a. Bagi Anak

- 1) Peneliti ini diharapkan dapat membantu menstimulus kemampuan gerak lokomotor anak.
- 2) Dapat mengenalkan dan mengajarkan berbagai gerakan untuk meningkatkan kemampuan gerak lokomotor melalui permainan tradisional.

b. Bagi Tenaga Pendidik (Guru)

- 1) Memberikan pemahaman kepada guru untuk dapat menstimulus kemampuan gerak lokomotor anak secara tepat agar dapat berkembang dengan optimal.
- 2) Memberikan contoh mengenai kegiatan yang dapat meningkatkan perkembangan serta kemampuan gerak lokomotor pada anak.
- 3) Diharapkan dapat memberikan umpan balik atau masukan kepada guru agar memberikan pembelajaran yang lebih kreatif.

c. Bagi Lembaga Taman Kanak-kanak

Sebagai bahan masukan dalam meningkatkan kemampuan gerak lokomotor anak usia dini. mendukung akan segala kegiatan yang dapat melatih kemampuan gerak lokomotor.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian diharapkan memberikan gambaran nyata mengenai permainan tradisional yang di terapkan di luar kelas. Agar meneliti permainan tradisional yang lebih memfokuskan dengan kemampuan gerak lokomotor yang lebih beragam dan kreatif.

E. Stuktur Organisasi

Untuk mempermudah pembahasan dan penyusunan selanjutnya, maka peneliti memberikan gambaran umum tentang isi dan materi yang akan dibahas yaitu sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, terdiri dari ; latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Bab II Kajian Pustaka, terdiri dari; konsep-konsep, perkembangan motorik, gerak lokomotor, bermain dan permainan, permainan tradisional. Bab III Metode Penelitian, didalamnya membahas tentang penjabaraan secara rinci mengenai; desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, definisi operasional, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, teknik penilaian, uji coba instrument, prosedur penelitian, dan 10). analisis data. Bab IV Temuan Dan Pembahasan, membahas tentang ; temuan penelitian, pembahasan temuan dan analisis hasil temuan. Bab V Simpulan, Implikasi Dan Rekomendasi, membahas; kesimpulan hasil penelitian, implikasi dan rekomendasi yang merupakan penjelasan akhir dari seluruh hasil penelitian.