

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Artinya pendidikan menjadi kebutuhan dasar bagi peradaban manusia dalam rangka mendidik proses pembinaan potensi untuk pengembangan kepribadian melalui transformasi nilai kebudayaan (Undang-Undang Sisdiknas, 2003:1). *Early Childhood* (anak masa awal) adalah anak yang sejak lahir sampai dengan usia delapan tahun. Sedangkan *Early Childhood Education* (pendidikan awal masa anak) terdiri dari pelayanan yang diberikan dalam tatanan awal masa anak (Soemiarti, 2008).

Anak adalah anugerah dari Allah SWT. Anak memiliki berbagai potensi yang dapat dikembangkan melalui pendidikan. Pendidikan anak usia dini adalah jenis pendidikan yang ditujukan kepada anak usia dini, yang bertujuan untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan setiap anak serta mempersiapkan pendidikan anak yang berkelanjutan. Anak merupakan individu yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat pesat. Anak – anak hampir selalu ingin tahu tentang apa yang mereka lihat dan dengar, seolah-olah mereka tidak pernah berhenti belajar hal-hal baru, mereka sangat aktif, energik, dan antusias. Pada masa pertumbuhan emas ini, harus ada stimulasi yang baik agar tumbuh kembang anak mendapatkan perkembangan yang terbaik. Berdasarkan hal tersebut, anak membutuhkan stimulasi dalam segala aspek perkembangannya. Melalui aktivitas permainan, semua aspek perkembangan anak dapat dirangsang, seperti kognitif, bahasa, sosial emosional, nilai agama moral, fisik motorik, dan seni.

Tujuan program pendidikan usia dini pada masa prasekolah adalah untuk memberikan penanaman moral serta norma yang sesuai dengan nilai-nilai masyarakat yang kelak akan menjadi pandangan hidup dan sikap anak. Pada usia ini berbagai pertumbuhan dan perkembangan sedang berlangsung, seperti perkembangan fisiologis, bahasa, motorik, kognitif. Undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 tertulis bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Oleh sebab itu, perlu disiapkan lembaga untuk anak usia dini.

Hakikat PAUD adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek perkembangan anak. Pendidikan Anak Usia Dini memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan potensi dan kepribadian secara maksimal. Lembaga PAUD harus menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangannya seperti : kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik dan motorik, karakteristik anak, serta bakat yang ada pada anak. Perlu juga dipersiapkan pembelajaran yang sesuai kebutuhan anak. Setiap anak masing - masing memiliki perbedaan dalam tiap tahap perkembangan anak. Maka dari itu pendidik harus mampu menyesuaikan dengan kelompok anak usia dini. Setiap pembelajaran yang dipersiapkan untuk anak usia dini harus menyesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.

Proses pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun secara formal dapat ditempuh di Taman Kanak-kanak (TK). Lembaga pendidikan ini ditujukan untuk melaksanakan suatu proses pembelajaran agar anak dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya sejak dini. Melalui proses pembelajaran sejak usia dini, diharapkan anak dapat memperoleh rangsangan-rangsangan moral

agama, fisik-motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan seni sesuai dengan perkembangan tingkat usianya.

Menurut Harun dalam Riana (2020:2) Pertumbuhan dan kemampuan anak usia dini menyangkut segala aspek yaitu aspek bahasa, aspek fisik (motorik kasar dan motorik halus), aspek sosial emosional, aspek kognitif, dan aspek nilai moral agama dan seni. Terkait dengan hal tersebut, salah satu aspek yang harus dikembangkan dengan baik adalah aspek gerak fisik anak usia dini yang merupakan aspek terpenting bagi anak untuk melakukan aktivitas dan menunjang tumbuh kembangnya. Perkembangan anak merupakan suatu keutuhan, sehingga perkembangan ini perlu dirangsang dengan baik agar anak mendapatkan pertumbuhan dan perkembangan yang terbaik. Anak yang kurang terstimulasi akan mengalami hambatan dalam pertumbuhan dan perkembangan, serta kesulitan dalam berinteraksi dengan orang lain. Pemberian stimulasi yang tidak seimbang juga akan menyebabkan anak hanya memiliki satu potensi perkembangan.

Kemampuan gerak anak dapat berkembang dan meningkat dengan baik apabila aspek-aspek yang merupakan gerak dasar anak dikembangkan sejak awal yaitu gerak lokomotor, non lokomotor dan gerak manipulatif (Depdiknas, 2008:3). Seiring dengan pertumbuhan otak, pertumbuhan jasmani penting untuk diperhatikan. Ketidakseimbangan pertumbuhan jasmani akan mengganggu anak dalam melakukan aktivitas dan keterampilan fisik motorik.

Menurut Trianto dalam Fatmawati (2020:13) mengatakan bahwa perkembangan pada masa anak-anak merupakan masa yang kritis bagi perkembangan motorik. Selain itu masa anak-anak juga merupakan masa yang tepat untuk mengajarkan anak tentang berbagai cara perkembangan motorik salah satunya melakukan permainan. Terdapat berbagai cara anak belajar keterampilan motorik yaitu trial and error, meniru, dan pelatihan yang memberikan hasil berbeda. Perkembangan fisik motorik anak akan mempengaruhi konsep diri dan perilaku anak sehari-hari yang kemungkinan terus dibawa dimasa mendatang.

Oleh karena itu diperlukan perhatian yang besar terhadap faktor-faktor yang diduga kuat memiliki pengaruh terhadap perkembangan fisik motorik anak.

Aktivitas gerak sangat penting dan perlu dikembangkan sejak dini terutama hal yang berkaitan dengan kelincahan, kelenturan, dan keseimbangan anak usia dini. Kegiatan tersebut sebenarnya memiliki dampak positif terhadap perkembangan motorik anak, namun terdapat beberapa masalah yang menjadi kendala dalam mengimplementasikan kegiatan tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Untuk mengoptimalkan hasil belajar pengembangan fisik motorik terutama dibidang fisik motorik kasar seperti melompat, meloncat, berjalan, melempar, dan melakukan permainan mestinya diperlukan pendekatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain.

Melalui kegiatan bermain anak memiliki kesempatan bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, belajar secara menyenangkan. Selain itu bermain membantu anak mengendalikan dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan. Dengan menggunakan permainan tradisional dapat melatih kemampuan anak membaca gerak tubuh, menggerakkan tubuh, melatih ketangkasan dan kelincahan anak dalam permainan, meningkatkan kemampuan komunikasi dan kemampuan menyusun strategi yang baik, melepaskan emosi anak dan melatih anak belajar berkelompok. Selain itu anak akan terlihat aktif dalam pembelajaran pengembangan fisik motorik dan mempunyai minat dan motivasi untuk melakukan permainan tersebut dengan hati yang menyenangkan.

Dunia anak adalah dunia bermain dan dunia ini tentu saja menyenangkan bagi anak-anak. Melalui permainan, mereka mempelajari berbagai keterampilan fisik, keterampilan motorik, interaksi sosial dan memberikan kesenangan bagi anak-anak. Beberapa tahun yang lalu, ketika teknologi belum secepat sekarang, anka-anak menghabiskan waktu bermain dengan teman sebayanya. Mereka memainkan banyak permainan yang membutuhkan olah fisik seperti engrang dari batok kelapa, engklek, lompat tali dan lain sebagainya. Permainan tersebut pada masa ini disebut permainan tradisional dan permainan tadisional disini merupakan

salah satu warisan budaya yang diturunkan dari generasi ke generasi. Permainan tradisional memerlukan latihan fisik dari pemainnya, sehingga dapat melatih gerak fisik dan kemampuan kognitif anak.

Bermain juga memiliki arti yang sangat penting. Bermain, menurut Smith and Pellegrini dalam Tadkiroatun Musfiroh (2014:2) merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan diri sendiri, dilakukan dengan cara-cara menyenangkan, tidak diorientasikan pada hasil akhir, fleksibel, aktif, dan positif. Hal ini berarti, bermain bukanlah kegiatan yang dilakukan demi menyenangkan orang lain, tetapi semata-mata karena keinginan dari diri sendiri. Oleh karena itu, bermain itu menyenangkan dan dilakukan dengan cara-cara yang menyenangkan bagi pemainnya. Di dalam bermain, anak tidak berpikir tentang hasil karena proses lebih penting daripada tujuan akhir. Bermain adalah pengalaman yang menarik bagi anak-anak. Anak-anak menghabiskan hampir seluruh waktunya untuk bermain, sehingga tidak dapat dipungkiri bahwa bermain merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seorang anak. Bagi anak-anak, bermain adalah aktivitas yang menyenangkan dan cara mereka mengenal dunia.

Menurut Hurlock dalam Fatmawati (2020:12) Perkembangan fisik berkaitan erat dengan perkembangan motorik anak. Perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Pengembangan motorik untuk anak usia dini dilakukan dengan metode bermain, melalui permainan anak dapat berkembang sesuai kemampuan yang anak miliki diantaranya adalah melalui permainan tradisional. Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh anak-anak dengan alat yang sederhana tanpa mesin asalkan anak tersebut sehat maka mereka bisa ikut bermain. Dalam bermain anak akan memperoleh pengalaman yang bermanfaat. Perkembangan motorik menurut pendapat Hurlock bahwa selama 4-5 tahun pertama anak dapat mengendalikan gerakan kasar, seperti

melompat, berlari, berjalan dan sebagainya menurut Herdina dalam Ida Rachmayanti,dkk (2020:2).

Saat ini telah banyak lembaga PAUD yang mengembangkan ragam permainan tradisional. Anak usia dini akan berkembang sesuai dengan potensi yang anak itu miliki, termasuk perkembangan fisik motorik anak. Masa ini, *gadget* tidak hanya digunakan oleh orang dewasa saja melainkan anak usia dini. Indonesia sendiri termasuk dalam peringkat 5 besar negara pengguna *gadget*, khususnya *smartphone*. Jika dilihat dari sisi usia, persentase penggunaan *gadget* yang termasuk kategori usia anak-anak dan remaja di Indonesia cukup tinggi, yaitu 79,5%. Survei yang dilakukan oleh Kementrian Informasi dan UNICEF tahun 2014 itu menggambarkan pula bahwa anak menggunakan *gadget* sebagian besar untuk mencari informasi dan hiburan. Apalagi saat pandemi seperti ini yang mewajibkan seseorang mampu untuk menggunakan *gadget*, dan *gadget* merupakan kebutuhan yang menjadi kewajiban utama dan juga bisa menjadi tantangan tersendiri.

Permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Permainan tradisional juga mampu memberikan pengaruh yang baik terhadap perkembangan fisik motorik anak. Aqib dalam Fatmawati (2020:13) mengutarakan prinsip-prinsip perkembangan sebagai berikut: anak belajar dengan baik jika kebutuhan fisiknya terpenuhi, anak belajar secara terus menerus, membangun pemahaman hingga mencipta sesuatu, anak belajar melalui interaksi sosial, motivasi timbul dari minat dan ketekunan, adanya perbedaan dan alam gaya belajar dan memulai dari yang sederhana ke kompleks.

Permainan tradisional adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk menyenangkan hati dengan atau tanpa alat-alat yang merupakan warisan dari generasi terdahulu sebagai sarana hiburan untuk menyenangkan hati, dimana ada

ada pihak yang menang dan ada pihak yang kalah dan banyak dilakukan oleh anak-anak. Permainan tradisional perlu dilakukan sebagai upaya mengembangkan potensi dan perkembangan fisik motorik anak, serta memiliki nilai edukatif yang tinggi sehingga permainan tradisional diperkenalkan kepada anak sejak usia dini. Pada masa pandemi Covid-19 seperti sekarang ini merupakan waktu yang tepat untuk melestarikan dan memanfaatkan permainan tradisional, karena orang tua, anak dan anggota keluarga lainnya lebih banyak menghabiskan waktu dirumah. Selama beraktivitas dirumah orang tua dapat mengajak anak untuk bermain permainan tradisional, selain bermanfaat untuk perkembangan fisik motorik anak usia dini serta akan terjalin pula kedekatan antar anggota keluarga.

Adapun pemanfaatan permainan tradisional saat pandemi dapat menjadi solusi bagi anak-anak dan orangtua. Melalui permainan tradisional, anak-anak dapat melatih diri baik dari aspek sosial, emosional, maupun spiritual. Selain itu, permainan tradisional juga dapat mengasah keterampilan motorik anak-anak baik dari segi motorik kasar, maupun motorik halus. Melalui kebermanfaatannya itulah, seharusnya permainan tradisional ini dapat dibudidayakan kembali tanpa mengesampingkan peran orang tua sebagai pendidik yang baik di dalam rumah. Dengan pendampingan orang tua, permainan tradisional dapat berlangsung secara efektif tanpa menyisihkan sisi dari nilai- nilai edukatif yang bermanfaat bagi tumbuh kembang anak.

Permainan engklek adalah salah satu permainan tradisional yang dimainkan oleh dua anak atau lebih. Sebelum melakukan permainan, anak-anak biasanya membuat petak-petak untuk menjadi pijakan saat melompat dan masing-masing dari mereka memiliki potongan genting yang dijadikan tanda untuk mendeteksi sampai dimana perjalanannya terhenti. Cara mereka melompat tidak seperti melompat pada umumnya, melainkan melompat dengan satu kaki. Ketika melompat, anak-anak harus bisa berpijak pada kotak demi kotak tanpa diperbolehkan menyentuh garis tepi kotak (Wiranti, 2018).

Lompat tali adalah permainan tradisional yang disusun atau dianyam. Permainan lompat tali tergolong sederhana karena hanya melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu. Peraturannya sederhana, jika anak dapat melompati tali karet tersebut, maka ia akan tetap menjadi pelompat hingga permainan selesai. Namun, apabila gagal sewaktu melompat, anak tersebut harus menggantikan posisi pemegang tali hingga ada pemain lain yang juga gagal dan menggantikan posisinya. Tidak ada aturan yang baku dalam menentukan jumlah pemain, tetapi biasanya dibagi ke dalam dua kelompok. Permainan lompat tali ini juga bisa dimainkan sendiri ataupun secara bergantian (Ramdani, 2018).

Egrang batok adalah permainan tradisional yang dapat dimainkan secara individu. Permainan tradisional ini menggunakan alat peraga berupa batok kering yang sudah dibelah dua. Pembuatan alat peraga bakiak batok tidak sulit, awal pembuatannya dari batok kelapa yang sudah tua dibelah menjadi dua bagian. Disetiap bagian diberi lubang tepat dibagian tengahnya untuk kemudian dikaitkan pada seutas tali dan dihubungkan pada batok yang lain. Tali yang digunakan adalah tali yang mempunyai sifat lentur sehingga memudahkan saat digunakan menurut (Askalin, 2019).

Dari beragamnya permainan tradisional yang ada, berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Riana Agustina (2020) yang berjudul “upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional lompat tali kelompok B di TK Pertiwi Palimanan Kecamatan Palimanan kabupaten Cirebon”. Penelitian terdahulu yang dilakukan Hidayatu Munawaroh (2017) yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan tradisional engklek sebagai sarana stimulasi perkembangan Anak Usia Dini” dan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rizqi Amalia (2020) yang berjudul upaya meningkatkan motorik kasar dengan permainan egrang batok kelapa kelompok A di Aisyiyah Daleman 1 Kec. Tulung Kab. Klaten.

Berdasarkan uraian tersebut serta penelitian yang pernah dilakukan, maka dalam penelitian ini peneli tertarik untuk meneliti perkembangan fisik motorik

anak di Desa Gombang sehingga peneliti mengambil judul “Studi Analisis Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional”.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses pengembangan fisik motorik melalui permainan tradisional engklek, lompat tali dan egrang batok ?
2. Bagaimana permainan tradisional mampu mengembangkan kemampuan fisik motorik anak usia 5-6 tahun ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengidentifikasi berbagai proses pengembangan fisik motorik melalui permainan tradisional engklek, lompat tali dan egrang batok
2. Untuk mengidentifikasi permainan tradisional mampu mengembangkan fisik motorik anak usia 5-6 tahun.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang kemampuan motorik pada anak usia dini melalui permainan tradisional serta mengoptimalkan kemampuan gerak anak usia dini khususnya dalam kemampuan motorik kasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Anak

Manfaat bagi anak yaitu sebagai inovasi karena melibatkan permainan serta pembelajaran baru agar anak dapat lebih baik dalam mengolah tubuhnya melalui kegiatan fisik yang menyenangkan.

- b. Bagi Peneliti

Sebagai mahasiswa jurusan PGPAUD penelitian ini berguna untuk bekal setelah lulus nanti sebagai salah satu media pembelajaran yang

lebih kreatif karena melibatkan permainan tradisional yang dapat dimodifikasi untuk mengoptimalkan motorik kasar AUD.

c. Bagi Pendidik

Manfaat bagi guru kelas/pendidik yaitu sebagai inovasi baru sebagai media pembelajaran pada anak.

E. Struktur Organisasi

Struktur organisasi penelitian dalam penulisan skripsi ini dibagi dalam 5 bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Teori

Bab ini membahas tentang konsep- konsep, kajian teori, dalil-dalil, serta turunannya yang dikaji, terdapat juga penelitian terdahulu, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini membahas tentang komponen dari metode penelitian yaitu pendekatan dan metode penelitian, lokasi penelitian, dan subjek penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini membahas mengenai pembahasan dan penjabaran tentang pertanyaan - pertanyaan di rumusan masalah yang dipaparkan dari penelitian yang dilakukan peneliti selama berada di tempat penelitian.

BAB V Kesimpulan dan Rekomendasi

Bab ini membahas tentang kesimpulan dan hasil penelitian yang dilakukan peneliti dan rekomendasi sebagai membangun pemikiran dan bahan penelitian lebih lanjut.