

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat penting dimasa taman kanak-kanak karena pada masa ini adalah masa pembentukan perkembangan kepribadian, sikap mental dan intelektual dibentuk pada masa usia dini. Anak usia dini merupakan anak yang berusia antara 0-6 tahun, yang menurut direktorat pendidikan anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun, baik yang terlayani maupun yang tidak terlayani di lembaga pendidikan anak usia dini.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak 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 lebih lanjut, baik pendidikan secara formal di sekolah maupun secara nonformal.

Pendidikan usia dini adalah periode yang sangat penting yang perlu mendapatkan perhatian dan penanganan sedini mungkin. Salah satu kemampuan anak yang sedang berkembang pada masa usia dini yaitu motorik. Pada usia 0-6 tahun, anak memerlukan stimulus untuk membantu perkembangannya sehingga tidak terhambat dan dapat berkembang secara optimal. Aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan baik apabila mendapatkan stimulus yang baik. Pada masa usia dini merupakan masa keemasan (*Golden Age*) dalam mengembangkan kemampuan motorik, kognitif, bahasa, sosial dan emosional. Stimulasi pertumbuhan dan perkembangan pada masa usia dini sangat diperlukan untuk memberikan rangsangan terhadap seluruh aspek perkembangan pada anak. Salah satu aspek perkembangan yang perlu diperhatikan adalah aspek perkembangan motorik kasar pada anak.

Kemampuan fisik yang baik akan menunjang kemampuan motorik kasar maupun motorik halus anak. Motorik kasar merupakan gerakan-

gerakan yang melibatkan otot-otot besar baik kaki maupun tangan. Santrock (Suhartini 2018), menyatakan bahwa motorik kasar (*gross motor skill*) meliputi kegiatan otot-otot besar seperti menggerakkan lengan dan berjalan, sedangkan menurut Sujiono (Suhartini 2018) gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak gerakan ini memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot anak yang tertentu yang dapat membuat gerakan melompat, memanjat, berlari, naik sepeda roda tiga, serta berdiri dengan satu kaki. Menurut Sari (Suhartini 2018) motorik kasar adalah bagian dari aktivitas motorik yang mencakup keterampilan otot-otot besar, gerakan ini lebih menuntut kekuatan fisik dan keseimbangan, gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh badan anak, gerakan ini mengandalkan kematangan dalam koordinasi, berbagai gerakan motorik kasar yang dicapai anak sangat berguna bagi kehidupannya kelak.

Menurut Achroni (Yanti 2020) lompat tali adalah permainan tradisional yang merupakan permainan warisan budaya yang telah ada sebelum merdeka pada era 80'an, permainan ini sering sekali dimainkan oleh anak-anak di halaman rumah dengan cara melompat setinggi-tingginya.

Novi Mulyani (Suhartini 2018) permainan tradisional lompat tali dapat melatih kemampuan motorik kasar anak. Dalam permainan ini, anak akan belajar cara atau teknik melompat yang baik, cara mendarat yang baik, mengukur tinggi lompatan, dan sebagainya. Inilah yang akan membuat anak tumbuh menjadi cekatan, berisi, kuat, serta terlatih. Lompat tali juga bisa mengurangi obesitas pada anak. Selain itu emosi anak turut ikut dilatih, yakni keberanian untuk melakukan lompatan yang tantangannya semakin tinggi. Dalam permainan lompat tinggi secara berkelompok, anak akan membutuhkan teman sehingga memberi kesempatan untuk bersosialisasi. Anak juga akan belajar empati, menaati peraturan, mengunggu giliran, dan lain-lain.

Seiring berkembang jaman dan kemajuan teknologi permainan tradisional sudah mulai jarang dimainkan oleh anak-anak. Permainan tradisional kini mulai tersisih keberadaannya di kota-kota besar dan untuk anak-anak sekarang ini banyak yang tidak mengenal permainan tradisional. Akhir-akhir ini banyak anak-anak yang menghabiskan waktu dengan

permainan yang berbaur teknologi dan elektronik seperti *playstation*, *smartphone*, dan *game online*. Permainan yang menggunakan aktifitas gerak atau bersifat tradisional sudah mulai ditinggalkan. Sedikit demi sedikit permainan tradisional sudah mulai ditinggalkan.

Perkembangan motorik kasar anak usia dini sering kali diabaikan atau bahkan dilupakan oleh orang tua, pembimbing atau bahkan guru sendiri. Hal tersebut dilihat dari hasil pengamatan yang ditemukan di TKQ Yasni Gunungguruh, anak dibiarkan bermain *gadget* oleh orang tuanya sedangkan dalam proses belajar dan pembelajaran dikelas kebanyakan anak dituntut untuk belajar dan hanya berfokus pada pembelajaran calistung dan mengaji. Aspek perkembangan fisik dan motoriknya lebih banyak ke perkembangan motorik halus seperti menulis, mewarnai melalui pemberian tugas yang diberikan guru dengan menggunakan buku dan lembar kerja anak.

Kurangnya aktivitas bermain anak dalam kegiatan di lapangan sehingga kurang terampilnya anak melakukan permainan yang bisa mengembangkan perkembangan fisik motorik sehingga anak merasa takut jika melakukannya dan kebanyakan anak sering menggunakan *gadget* untuk bermain, karena teknologi yang semakin hari semakin canggih suatu permainan bisa dimainkan melalui *gadget*. Dengan adanya hal tersebut maka anak tidak bergerak sama sekali atau menonton berdiam diri saja sehingga motorik kasarnya tidak berkembang dengan optimal dan hanya jari jemarinya saja yang bergerak sedangkan anggota tubuh lainnya tidak bergerak sama sekali. Seringnya anak bermain *gadget* maka pada saat anak diajak untuk bermain oleh guru, ada anak yang menolak dan masih ada anak yang kurang terampil dalam melakukan kemampuan geraknya, misalnya kurang kelincahan, kelenturan, dan keseimbangan saat melakukan lompatan-lompatan maupun berlari.

Disekolah tersebut setiap seminggu sekali memang selalu melakukan kegiatan motorik kasar yaitu melakukan kegiatan senam yang diulang dari minggu ke minggunya. Semenjak adanya pandemi Covid-19 kegiatan tersebut sudah tidak dilakukan, sehingga tidak ada pembelajaran yang dapat menstimulus perkembangan motorik kasar pada anak. Anak-anak hanya dibiarkan main sendiri dan permainan yang dimainkan hanya perosotan saja. Anak-anak hanya berlari-larian ketika bermain bersama teman-temannya. Saat

bermain, permainan yang digunakan tidak menarik dan menunjang untuk melatih perkembangan motorik kasar anak. Guru pun jarang mengamati aktivitas yang dilakukan oleh anak yang berkaitan dengan mengembangkan motorik kasarnya. Oleh karena itu untuk mengoptimalkan kemampuan motorik kasar anak perlu metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak yang dapat menstimulus fisik motorik untuk meningkatkan hasil belajarnya. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi anak untuk mengikuti pembelajaran motorik kasarnya.

Berdasarkan uraian diatas memberikan ide dasar untuk menciptakan dan memodifikasi permainan tradisional lompat tali. Peneliti berupaya meningkatkan kembali permainan tradisional dalam pembelajaran. Terutama permainan tradisional lompat tali yang sudah lama jarang dimainkan oleh siswa baik disekolah maupun di luar sekolah. Dengan menggunakan modifikasi permainan tradisional lompat tali dapat melatih kemampuan motorik kasar anak seperti menggerakkan tubuh, melatih ketangkasan dan kelincahan anak dalam permainan. Selain itu, anak akan terlihat aktif dalam pembelajaran pengembangan fisik motorik dan mempunyai minat dan motivasi untuk melakukan permainan tersebut dengan hati yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil penjelasan latar belakang, upaya meningkatkan motorik kasar anak dapat menggunakan permainan tradisional karena permainan tradisional sangat bermanfaat bagi anak. Oleh karena itu, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Modifikasi Permainan Tradisional Lompat Tali”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan di atas yaitu, “ Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Modifikasi Permainan Tradisional Lompat Tali”, maka rumusan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut :

- 1.2.1 Bagaimana meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui penerapan modifikasi permainan tradisional lompat tali?

1.2.2 Bagaimana peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia dini setelah penerapan modifikasi permainan tradisional lompat tali?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan motorik kasar anak melalui modifikasi permainan tradisional lompat tali. Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat ditentukan tujuan penelitian sebagai berikut :

1.3.1 Memperoleh gambaran terkait proses meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui penerapan modifikasi permainan tradisional lompat tali.

1.3.2 Memperoleh gambaran terkait peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui penerapan modifikasi permainan tradisional lompat tali.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **1.4.1 Kegunaan Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai data, informasi dan pengetahuan untuk mengatasi masalah-masalah yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran terutama untuk peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini.

#### **1.4.2 Kegunaan Praktis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a) Bagi sekolah

Diharapkan dapat memberikan pengembangan kegiatan aktivitas anak dalam bermain motorik kasar

b) Bagi Peneliti

Diharapkan dapat menambah wawasan mengenai peningkatan motorik kasar anak melalui kegiatan modifikasi permainan lompat tali.

c) Bagi Anak

Diharapkan dapat memberikan pengalaman dan membantu meningkatkan motorik kasar anak melalui kegiatan modifikasi permainan lompat tali.

d) Bagi Guru

Diharapkan dapat menambah pengalaman tentang kemampuan motorik kasar dengan cara menyenangkan.

e) Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.

### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Skripsi ini disusun dalam lima bab. Masing-masing bab terdiri dari pembahasan yang berbeda namun saling berkaitan satu sama lain. Bab satu yaitu pendahuluan yang didalamnya memuat tentang latar belakang masalah penelitian berdasarkan pada masalah yang terjadi saat ini. Masalah-masalah yang ditemukan kemudian dituangkan dalam latar belakang masalah penelitian dan juga disertai solusi pemecahan masalah tersebut. Rumusan masalah memuat tentang pertanyaan-pertanyaan mengenai solusi yang diberikan sehingga menghasilkan tujuan dan juga manfaat dari penelitian yang dilakukan baik untuk peneliti sendiri, guru maupun sekolah.

Bab dua berisi kajian pustaka yang memuat mengenai penjabaran dari judul penelitian. Mulai dari konsep pendidikan anak usia dini, pengembangan motorik kasar, hakikat bermain dan permainan lompat tali. Teori-teori yang disajikan berasal dari sumber primer yang biasanya berasal dari jurnal-jurnal maupun penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini. Selain berasal dari sumber sekunder berupa buku sumber yang mendukung penelitian ini.

Bab ketiga yaitu metode penelitian yang berisi penjabaran mengenai lokasi dan waktu penelitian, subjek penelitian, desain penelitian, prosedur penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Selanjutnya pada bab empat yaitu membahas mengenai temuan dan pembahasan. Temuan penelitian ini menguraikan mengenai temuan-temuan yang peneliti temukan selama penelitian. Selanjutnya pada bagian pembahasan dijabarkan mengenai hasil temuan baik peningkatan maupun penurunan dengan didukung oleh teori yang mendukung.

Dalam bab lima ini membahas mengenai simpulan, implikasi dan rekomendasi dari peneliti. Simpulan ini merupakan pemaparan dari hasil penelitian yang dilakukan dan juga menjawab pertanyaan dari rumusan masalah penelitian. Sedangkan implikasi dan rekomendasi membahas mengenai tindak lanjut dari penelitian yang telah dilakukan atau yang akan dilakukan sehingga dapat dimanfaatkan oleh peneliti selanjutnya.