

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Mursid (2015) anak dengan rentang usia 0-6 tahun atau sering disebut dengan masa *golden age* merupakan usia yang sangat baik untuk melatih anak dalam belajar. Anak usia 0-6 tahun tersebut dapat menirukan apa yang dilihat dan dirasakan, karena seorang anak merupakan peniru yang sangat baik. Sedangkan menurut Syamsul Yusuf (2013) mengatakan usia dini merupakan usia menjelajah atau bertanya, karena pada usia dini anak memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi. Selain itu pada usia dini anak sangat kreatif dalam bermain dan tumbuh kembang anak sangatlah baik. Pada masa inilah, bahwa semua potensi yang menunjang pada perkembangan anak dihasilkan dengan cepat. Menurut Ayu Winda Astari (2015) mengatakan terdapat berbagai aspek dalam proses pertumbuhan dan perkembangan pada masa inilah yang disebut dengan masa keemasan, dimana nantinya untuk proses pembelajaran harus sesuai dengan karakteristiknya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun. Anak yang berada di rentang usia 0-6 tahun merupakan usia yang sangat baik untuk melatih anak dalam belajar. Karena di usia tersebut anak mudah mengingat apa yang telah dipelajari. Bahkan dalam usia ini adalah usia menjelajah atau bertanya karena anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

Menurut Mansur (2015) perkembangan fisik sangat penting untuk dikembangkan, karena perkembangan tersebut dapat menentukan keterampilan anak dalam bergerak. Sedangkan Nilawati Tadjuddin (2014) mengatakan suatu gerakan yang dilakukan oleh seluruh tubuh disebut dengan perkembangan motorik. Perkembangan motorik yaitu suatu gerakan yang dikoordinasikan secara langsung oleh otot. Pada dasarnya perkembangan motorik anak ini berjalan dengan sesuai kematangan saraf dan otot. Berdasarkan penjelasan tersebut bahwa perkembangan fisik motorik adalah proses perkembangan yang signifikan dalam tumbuh kembang, gerakan yang melibatkan otot-otot dan saraf dengan sesuai rentang usianya yang akan mempengaruhi keterampilan anak dalam bergerak.

Perkembangan motorik dibagi menjadi dua bagian antara lain motorik halus dan motorik kasar. Menurut Lindya (2013) mengatakan bahwa motorik halus adalah kemampuan seorang anak dalam melakukan suatu gerakan yang hanya melibatkan bagian tubuh tertentu dan otot-otot kecil serta memerlukan koordinasi yang cermat. Kegiatan untuk melatih motorik halus yaitu menulis, meremas, menggenggam, menggambar, dan menyusun balok. Sedangkan motorik kasar menurut John W. Santrock (2013) menjelaskan bahwa perkembangan motorik kasar anak dimulai dari postur tubuhnya. Bambang (2018) mengatakan motorik kasar adalah kemampuan yang berpedoman dengan koordinasi tubuh yang melibatkan otot-otot besar. Salah satu cara yang dapat dilakukan dalam merangsang motorik kasar yaitu dengan melatih anak untuk melompat, memanjat, berlari, dan berjalan.

Motorik kasar berperan penting agar anak dapat berlari, menendang, naik turun tangga dan lain sebagainya. Sedangkan menurut Penney Upton (2012), motorik kasar yaitu gerakan yang mencakup fungsi lokomotor, seperti halnya duduk, menendang dan melempar bola. Anak yang memiliki motorik kasar yang baik tidak akan canggung dalam bergaul, hal ini sangat berpengaruh terhadap kepercayaan anak dalam bersosialisasi. Menurut Alzena Masykouri (2011) mengatakan bahwa anak yang memiliki kemampuan motorik kasar dengan baik maka anak tersebut akan lebih gesit dan sigap. Selain itu menurut Anonim (2018) mengatakan bahwa pentingnya motorik kasar dapat membuat anak terampil dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan menurut Anita (2011) suatu gerakan tubuh untuk melatih kemampuan motorik kasar pada anak harus dengan pembelajaran yang memberikan suasana menyenangkan dan membekas seperti halnya dengan cara belajar sambil bermain.

Uswatun (2016) mengatakan bermain merupakan kegiatan utama bagi seorang anak usia dini dan anak juga memiliki hak untuk bermain. Karena dengan kegiatan bermain dapat membantu mengembangkan suatu perkembangan pada anak usia dini, seperti salah satunya yaitu kemampuan motorik kasar. Tedjasaputra (2012), bermain dapat dipergunakan untuk meningkatkan sebuah keterampilan dan kemampuan tertentu pada seorang anak. Selain itu, menurut Bruner (2012) bermain juga sangat menyenangkan bagi seorang anak, karena halnya bermain adalah dunia seorang anak usia dini. Selain itu, aktivitas dalam bermain juga dapat meningkatkan

keterampilan dan pengetahuan anak dalam menemukan solusi dalam memecahkan sebuah permasalahan.

Piaget mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang yang nantinya akan menimbulkan kesenangan tersendiri bagi anak. Selain itu menurut Andang (2016) bermain merupakan aktivitas yang berguna dan penting bagi anak usia dini untuk menambah pengetahuan dan pengalaman. Sedangkan menurut Zulfia (2012) menjelaskan bahwa bermain juga memiliki sebuah ciri-ciri antara lain, bermain selalu menimbulkan kesenangan atau kegembiraan, bermain juga bersifat sukarela dengan kata lain tidak ada sebuah paksaan, bermain mempunyai sifat yang fleksibel dan bermain juga melibatkan semua peserta dimana disini harus ikut berperan aktif. Berdasarkan pengertian diatas bahwa bermain adalah aktivitas yang menyenangkan bagi anak untuk menambah pengetahuan, pengalaman, memecahkan masalah dan meningkatkan sebuah keterampilan anak. Bermain yang sangat menyenangkan dalam mengembangkan perkembangan motorik kasar yaitu permainan tradisional engklek.

Menurut Huri Yani (2018), mengatakan bahwa permainan dampu atau engklek adalah sebuah permainan tradisional yang dilakukan oleh minimal dua orang dan dimainkan di sebidang tanah yang diberi batas dua baris. Sedangkan menurut Sumini (2021), cara untuk permainan engklek yaitu dengan menggunakan sebuah bidang datar yang digambarkan kotak-kotak atau pola tertentu di atas tanah. Bermain engklek dapat dilakukan didalam maupun luar ruangan. Permainan engklek ini dikenal sebagai permainan

rakyat yang sangat diminati dengan dunia anak-anak. Nama engklek berasal dari bahasa Jawa, permainan tersebut sangatlah menjadi favorit dikalangan anak-anak hingga remaja. Hidayta (2013) mengatakan permainan engklek ini dilakukan oleh 2 sampai orang dan dilakukan di ruangan terbuka. Permainan engklek ini bersifat kompetitif dan tidak ada hukuman bagi yang kalah bermain.

Menurut Salma Rozana (2020) bermain engklek ini berperan penting terhadap perkembangan motorik kasar karena pada saat bermain engklek anak dilatih melompat dan melatih ketangkasan serta menjaga keseimbangan. Melompat juga dapat meningkatkan kekuatan serta kelenturan otot-otot sehingga otot-otot tidak kaku dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Motorik kasar anak akan berkembang dengan baik jika dilatih untuk melakukan gerakan yang melibatkan motorik kasar anak.

Peneliti menggunakan permainan tradisional dikarenakan pada era modern banyak anak yang bermainnya menggunakan *gadget*, bermain pasir ajaib, bermain lego, dll. Permainan tradisional sudah jarang dimainkan oleh kalangan anak-anak, sehingga anak tidak mengetahui macam-macam permainan tradisional. Peneliti ingin mengenalkan kepada anak tentang permainan tradisional, khususnya yaitu bermain engklek.

Pada penelitian yang telah dilakukan Anisa Candra Perwitasari (2016) mengatakan banyak anak yang suka bermain *gadget* sehingga perkembangan motorik kasar anak menjadi terlambat atau kurang berkembang. Salah satu permainan yang dapat menstimulus perkembangan motorik kasar anak usia dini salah satunya adalah permainan engklek. Alat

ukur untuk motorik kasar yaitu menggunakan *Test Gross Motor Development* (TGMD). Setelah diuji statistik menggunakan uji *wilcoxon* maka didapatkan hasil *p*-value 0,004, sedangkan uji beda pengaruh menggunakan uji *man whitney* didapatkan hasil *p*-value 0,000. Maka terdapat pengaruh dari permainan engklek terhadap perkembangan motorik kasar.

Berdasarkan hasil pengamatan awal terlihat bahwa aspek perkembangan motorik khususnya motorik kasar anak masih belum berkembang secara maksimal. Guru-guru disana pada saat pelajaran olah raga, anak-anak olah raganya bermain didalam kelas seperti halnya bermain permainan balok, bermain lari-larian, menggambar dan mewarnai. Saat kegiatan melempar dan menangkap bola, masih terlihat banyak anak yang melemparnya kejauhan atau tidak tepat sasaran dan masih banyak juga anak yang menangkapnya tidak tepat. Pada saat permainan melompat menggunakan satu kaki anak masih terlihat kesulitan.

Alasan peneliti mengambil permainan tradisional disini karena pada era modern ini anak-anak lebih banyak menggunakan permainan yang ada didalam gadget dan permainan tradisional ini sudah ditinggalkan. Adapun faktor yang mendasari peneliti menerapkan permainan tradisional salah satunya yaitu lokasinya yang ada di desa dan tempatnya luas. Permainan tradisional ini juga memiliki beberapa manfaat seperti halnya melatih anak untuk berinteraksi secara langsung dengan orang lain dan dapat membangkitkan sensor motorik yang baik untuk tumbuh kembang anak-anak.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Efektivitas Bermain Engklek Arah Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia 4-5 Tahun”. Permainan engklek ini dapat meningkatkan motorik kasar anak dan menjadi media pembelajaran guru disekolah untuk meningkatkan perkembangan anak.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut maka rumusan masalahnya adalah bagaimana efektivitas bermain engklek arah terhadap perkembangan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita 03 Jember?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas bermain engklek arah terhadap perkembangan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita 03 Jember.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mata kuliah perkembangan anak usia dini, bermain dan permainan anak, dan metodologi pengembangan kemampuan motorik halus dan kasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran yang kreatif, aktif dan menyenangkan melalui bermain engklek arah.

b. Bagi guru

Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dan menjadikan bahan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini.

c. Bagi Peneliti lainnya

Menberikan informasi dan pengetahuan tentang pengaruh bermain engklek arah terhadap perkembangan motorik kasar pada anak usia dini.

E. Batasan Penelitian

1. Penelitian ini hanya membahas permainan engklek.
2. Penelitian ini hanya meneliti tentang perkembangan motorik kasar.
3. Penelitian ini hanya meneliti anak usia 4-5 tahun.
4. Penelitian ini dilakukan di TK Dharma Wanita 03 Jember.

F. Definisi Istilah

Agar terhindari dari kesalah pahaman maka penelis memberikan definisi istilah sebagai berikut:

1. Masa *golden age* adalah masa emas pada anak-anak dengan rentang usia 0-6 tahun.
2. Bermain adalah kegiatan yang dapat menstimulus perkembangan anak dan juga dapat memberikan kesenangan.
3. Engklek arah adalah permainan melompat dengan menggunakan satu kaki dan dua kaki sesuai dengah arah panah, misal: kanan, kiri, atas, dan bawah.

4. Motorik kasar adalah kemampuan atau gerakan fisik yang melibatkan otot-otot besar. Misalnya merangkak, berlari, berjalan ataupun melompat.