

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan sosial karena menjadi sarana untuk membentuk kualitas individu. Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara terencana guna mengembangkan kedewasaan dalam berpikir, kebijaksanaan dalam mengambil keputusan, serta kemampuan individu untuk memberikan kontribusi positif di lingkungan masyarakat (Mudzakir 2020). Selain itu, pendidikan juga berfungsi dalam membentuk karakter, kepribadian, dan kemampuan seseorang dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan. Dengan demikian, pemberian pendidikan oleh pendidik dan orang tua sejak usia dini menjadi langkah strategis untuk mengoptimalkan perkembangan potensi individu (Saputra Aidil, 2022).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran penting dalam pembentuk karakter, moral, dan kepribadian anak. Rentang usia 0–8 tahun merupakan masa perkembangan yang berlangsung sangat cepat dan berpengaruh terhadap kehidupan anak dimasa mendatang (Collins et al. 2021). PAUD dapat dilakukan melalui jalur pendidikan formal maupun nonformal.

Nurmiyanti dalam (Fadilah, 2025) menjelaskan pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting dalam mendukung pertumbuhan, pembentukan karakter, dan kesiapan anak untuk melanjutkan Pendidikan. Selain itu, pendidikan ini berperan dalam mengembangkan aspek motorik kasar yang berkaitan dengan koordinasi gerak tubuh anak.

Motorik kasar adalah kemampuan anak dalam menggerakkan tubuh melibatkan otot-otot besar yang dipengaruhi tingkat kematangan perkembangan anak. Perkembangan motorik kasar perlu diperhatikan karena berperan penting dalam kehidupan anak di masa depan (Sulistyo, Pudyaningtyas, and Sholeha 2021). Menurut Hurlock, motorik kasar berkaitan dengan pengendalian gerak tubuh melalui koordinasi saraf, otot, otak, dan sumsum tulang belakang, yang tercermin dalam aktivitas seperti berlari, berjalan, dan melompat (Dianti & Nursafitri, 2024).

Maghfiroh, Wulandari, dan Damayanti (2020) menjelaskan bahwa motorik kasar anak usia 5–6 tahun terdiri atas komponen-komponen, seperti kekuatan otot, keseimbangan tubuh, kelincahan gerak, kelentukan, dan koordinasi. Ketika aspek-aspek tersebut tidak dilatih secara maksimal, perkembangan motorik kasar anak dapat terhambat. Oleh sebab itu, diperlukan stimulasi berupa aktivitas fisik yang menarik, beragam, dan disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak. Melalui aktivitas tersebut, anak dapat melatih penguasaan tubuh serta kemampuan Bergeraknya (Djuanda & Agustin, 2023). Bermain merupakan salah satu metode yang efektif untuk mengembangkan kemampuan gerak anak secara optimal. Melalui kegiatan bermain, anak dapat melatih koordinasi tubuh, keseimbangan serta keterampilan motoriknya dengan cara yang menyenangkan.

Permainan merupakan aktivitas hiburan yang digemari oleh anak-anak dan orang dewasa, yang terbagi menjadi permainan tradisional dan modern (Mudzakir 2020). Permainan tradisional memiliki nilai budaya dan karakter yang perlu dilestarikan, seperti kebersamaan, gotong royong, sopan santun, dan

kejujuran (Safitri 2022). Melalui permainan, anak belajar bersosialisasi dan berkomunikasi. dengan demikian permainan tradisional dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan tetapi memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak.

Hasil wawancara dengan guru TK Dharma Wanita Persatuan 2 Kesek menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak sudah mulai berkembang, namun belum mencapai tahap optimal, bahkan sebagian anak masih mengalami keterlambatan. Kondisi tersebut dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya berasal dari diri anak itu sendiri, seperti anak yang mudah jenuh, kebiasaan orang tua yang terlalu memanjakan, tingginya penggunaan gadget, serta minimnya ketertarikan anak terhadap aktivitas motorik kasar. Selain itu, permainan yang disediakan guru cenderung berulang dan kurang bervariasi. Kegiatan fisik disekolah hanya berfokus pada senam pagi dan aktivitas lari tanpa pengembangan permainan motorik lainnya. Sekolah juga belum memanfaatkan permainan tradisional akibat keterbatasan alat dan tidak adanya ruang bermain khusus. Akibatnya, halaman sekolah yang luas belum dimanfaatkan secara maksimal untuk menyediakan permainan yang mampu melatih aspek kekuatan, kelincahan, koordinasi, dan keseimbangan anak. Situasi tersebut mengakibatkan rendahnya stimulasi gerak serta menurunnya motivasi anak dalam mengikuti aktivitas fisik.

Hasil observasi awal di TK Dharma Wanita Persatuan 2 Kesek anak melalui instrumen ceklis perkembangan motorik kasar menggunakan 10 indikator penilaian. Capaian kemampuan motorik kasar anak masih berada pada kategori rendah dengan persentase 59%. Dari 10 indikator ini terdapat 4 indikator yang

menunjukkan hasil terendah dan masih kurang mendapatkan stimulasi secara optimal. Hasil penilaian menunjukkan bahwa Anak masih mengalami kesulitan dalam melakukan beberapa aktivitas gerak, terutama pada kemampuan berlari dengan cepat tanpa jatuh, kemampuan menangkap dan melempar bola secara terkoordinasi serta kemampuan anak bergerak cepat saat berpindah tempat. Pada kemampuan berlari, sebagian besar anak belum mampu berlari dengan cepat serta melakukan gerakan secara terkoordinasi dengan baik. Anak sering kehilangan keseimbangan saat berlari, mudah terjatuh, serta belum mampu mengatur kecepatan gerak tubuhnya. Kondisi ini turut mempengaruhi rendahnya persentase capaian kemampuan motorik kasar anak, sehingga menunjukkan bahwa kekuatan dan koordinasi otot kaki anak masih perlu ditingkatkan melalui stimulasi gerak yang terarah.

Pada kemampuan melempar bola juga menunjukkan hasil yang rendah. Anak belum mampu melempar bola dengan arah dan tenaga yang tepat. Lemparan yang dilakukan masih lemah, tidak terarah, serta koordinasi antara gerakan tangan dan tubuh belum berkembang secara optimal. Hal ini menunjukkan kurangnya latihan yang melibatkan kekuatan otot lengan dan koordinasi gerak. Selanjutnya, pada kemampuan menangkap bola, sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam mengoordinasikan gerakan mata dan tangan. Anak sering tidak fokus pada arah datangnya bola, sehingga bola terlepas atau jatuh. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan konsentrasi dan koordinasi mata-tangan anak masih perlu ditingkatkan melalui aktivitas permainan yang melibatkan objek bergerak. Pada kemampuan anak bergerak cepat saat berpindah juga menunjukkan hasil yang kurang optimal. Anak belum

mampu bergerak dengan cepat dan lincah, sering berhenti di tengah aktivitas, serta kesulitan mengganti arah gerak. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kelincuhan dan kecepatan gerak anak masih rendah dan membutuhkan stimulasi yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Mencermati situasi yang ada, guru memerlukan dukungan berupa strategi yang tepat untuk merangsang kemampuan motorik kasar anak. Kegiatan yang dirancang harus bersifat menarik, menyenangkan, serta mampu meningkatkan perkembangan motorik kasar secara optimal. Salah satu pendekatan inovatif yang dapat digunakan adalah mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini, permainan *aberkak* dapat dijadikan sebagai alternatif kegiatan yang inovatif sekaligus edukatif.

Permainan *boy-boyan* merupakan permainan kelompok yang menggunakan bola kasti dan susunan kereweng atau pecahan genting yang dibentuk menyerupai menara (Muhsinin et al., 2021). Permainan *Aberkak* merupakan hasil modifikasi dari permainan *boy-boyan* yang berasal dari Jawa Barat dan di Madura dikenal dengan *boy-boyan* yang dimainkan secara berkelompok dengan aktivitas berlari, menjaga keseimbangan, serta melatih kelincuhan. Selain memiliki nilai budaya, permainan ini juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk membantu meningkatkan motorik kasar anak usia 5–6 tahun.

Berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji keterkaitan permainan tradisional dengan perkembangan motorik kasar anak. Salah satu penelitian dilakukan Widiastutik dkk. (2023) yang mengkaji “Perbedaan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional Kucing dan Tikus serta Menjala

Ikan''. Penelitian tersebut menggunakan metode eksperimen dengan subjek anak usia dini di salah satu taman kanak-kanak di wilayah Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan pada kemampuan motorik kasar antara kelompok yang memainkan kedua jenis permainan tersebut. Temuan tersebut menunjukkan setiap permainan tradisional memiliki karakteristik yang berbeda dalam memberikan stimulasi motorik kasar anak usia dini.

Permainan tradisional saat ini banyak ditinggalkan anak, tergantikan oleh kegiatan modern. Padahal permainan tradisional memiliki potensi yang besar untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini sekaligus menjadi upaya pelestarian budaya lokal (Nisa, 2023). Dalam Pendidikan anak usia dini, kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan memuat lokal agar anak tidak hanya berkembang dari sisi akademik, tetapi juga memiliki rasa cinta terhadap budaya daerahnya. Oleh sebab itu, permainan tradisional sebaiknya di manfaatkan sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini (Quranita et al., 2024). Berdasarkan hasil pra-penelitian, diketahui bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan belum memanfaatkan permainan tradisional sebagai sarana menstimulasi perkembangan motorik kasar anak. aktivitas fisik yang diberikan hanya sebatas pada kegiatan senam rutin dan hanya ada permainan petak umpet tidak ada alat permainan tradisional, sehingga variasi gerak anak relative monoton.

Situasi ini menyebabkan beberapa anak tampak cepat mengalami kelelahan, kurang aktif bergerak, dan kurang bersemangat dalam kegiatan motorik. Sementara itu, sekolah sebenarnya memiliki fasilitas ruang bermain yang memadai dan berpeluang besar untuk dimanfaatkan sebagai sarana permainan tradisional. Oleh karena itu, penerapan permainan *Aberkak* pada anak usia 5–6 tahun perlu dilakukan untuk membuktikan secara empiris peran permainan tradisional dalam membantu mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak.

Atas dasar pertimbangan tersebut, peneliti berminat mengkaji pengaruh permainan *Aberkak* terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5–6 tahun. Hasil kajian ini diharapkan mampu memperkaya strategi pembelajaran yang berlandaskan kearifan lokal serta menjadi pedoman bagi pendidik dalam mengintegrasikan permainan tradisional sebagai sarana pengembangan kemampuan fisik anak dengan cara yang menarik dan bermakna.

1.2 Rumusan Masalah

Penentuan fokus penelitian dilakukan agar pembahasan tetap sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Berdasarkan uraian latar belakang sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan motorik kasar anak. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini disusun dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut: **“Bagaimana Pengaruh permainan *aberkak* terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun?”**

1.3 Tujuan Penelitian

Dalam sebuah penelitian, tujuan berfungsi sebagai kompas yang mengarahkan seluruh rangkaian kegiatan penelitian. Penetapan tujuan yang jelas membantu peneliti memproyeksikan hasil yang ingin dicapai melalui penerapan permainan *aberkak* pada anak usia dini. Secara khusus, penelitian ini bertujuan **untuk mengetahui pengaruh permainan *aberkak* terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5–6 tahun.**

1.4 Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a) Penelitian ini diharapkan menambah wawasan dan khasanah keilmuan mengenai permainan *aberkak* dalam pengembangan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan 2 Kesk.
- b) Secara konseptual, penelitian ini menjadi referensi untuk memahami peran permainan *aberkak* dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan 2 Kesk.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis dari penelitian ini di harapkan dapat memberikan informasi:

- a) Bagi sekolah, penelitian ini berguna sebagai bahan evaluasi peningkatan motorik kasar melalui permainan *Aberkak*.
- b) Bagi guru, penelitian ini menjadi masukan dalam penerapan permainan *Aberkak*.

- c) Bagi peneliti, penelitian ini menambah wawasan dan menjadi sarana penerapan ilmu perkuliahan.
- d) Bagi anak, penelitian ini meningkatkan kemampuan motorik kasar serta pengalaman bermain *Aberkak*.

1.5 Batasan Penelitian

- 1. Penelitian ini mengkaji permainan *aberkak*
- 2. Penelitian ini membahas perkembangan motorik kasar yang memfokuskan pada 4 unsur utama yaitu kekuatan, koordinasi, kecepatan dan kelincuhan
- 3. Subjek penelitian berusia 5–6 tahun
- 4. Penelitian dilakukan di TK Dharma Wanita Persatuan 2 Kesek.

1.6 Definisi Istilah

Agar terhindar dari kesalahpahaman maka penulis memberikan definisi istilah sebagai berikut:

- 1. Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan hiburan yang disukai oleh anak-anak maupun orang dewasa.
- 2. Permainan *Aberkak* merupakan hasil modifikasi permainan boy-boy yang dimainkan secara berkelompok dan melibatkan aktivitas berlari, menjaga keseimbangan, dan melatih kelincuhan tubuh.
- 3. Motorik kasar merupakan kemampuan gerak anak yang melibatkan penggunaan otot-otot besar serta dipengaruhi oleh tingkat kematangan fisik anak.