

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan anak yang bersifat unik yang berada dalam masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat. Masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamental dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Salah satu periode yang menjadi ciri masa usia dini adalah periode keemasan.¹ Dalam masa keemasan anak perlu stimulus dari pendidik untuk mengembangkan berbagai aspek seperti, perkembangan kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional, seni, spiritual, kedisiplinan, dan kemandirian di lembaga pendidikan anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang memfokuskan ke arah pertumbuhan dan perkembangan sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa, “Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada 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

¹ Dadan Suryana, *Hakikat Anak Usia Dini*. hlm.13.

kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.² Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada pertumbuhan.

Pertumbuhan seorang anak harus mendapatkan stimulus yang baik dan sesuai tahap-tahap usia perkembangan. Aspek perkembangan anak merupakan peranan yang sangat penting dalam proses tumbuh kembang, karena sebagai fondasi awal anak untuk berkembang sesuai tahapan-tahapan usianya. Maka dari itu stimulus-stimulus yang positif sangat dibutuhkan anak usia dini untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan yang baik.

Stimulus yang positif diajarkan di lembaga PAUD melalui bermain sambil belajar. Secara tidak langsung guru harus kreatif dalam memberikan pengajaran. Pengajaran pada pendidikan anak usia dini juga ditekankan pada perkembangan fisik, lebih tepatnya pada perkembangan motorik kasar. Di mana perkembangan postur tubuh memerlukan kontrol posisi tubuh. Contohnya, untuk mengikuti objek bergerak, dapat mengendalikan kepala untuk menstabilkan pandangan sebelum bisa berjalan, harus mampu menyeimbangkan diri di atas satu kaki.³

Hal ini merupakan bagian penting dari perkembangan anak usia dini karena ia perlu belajar menggunakan tangannya dengan kompeten untuk dapat memanipulasi objek dan memperoleh keterampilan mandiri seperti makan sendiri dan berpakaian. Biasanya, perkembangan dimulai dari kepala, dan

² Standard Pendidikan Anak Usia Dini (PERMENDIKNAS NO.58 TAHUN 2009)

³ John W. Santrock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2007), Cet. 11, 210.

kemudian secara bertahap turun ke bagian otot lainnya di tubuh. Kemampuan ini merupakan hasil dari banyak faktor yaitu, perkembangan sistem syaraf, kemampuan fisik yang memungkinkannya untuk bergerak.

Perkembangan motorik kasar anak dapat dioptimalkan melalui rangsangan saat anak melakukan kegiatan belajar sambil bermain. Dunia anak dan bermain laksana kepingan uang logam yang tidak bisa dipisahkan.⁴ Bermain merupakan kebutuhan bagi setiap anak di mana pun, kapan pun, dan dalam kondisi apa pun. Bermain sambil belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam lingkungan.

Adanya tugas perkembangan yang diemban anak-anak, diperlukan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak yang bisa “dibungkus” dengan permainan, suasana riang, enteng, bernyanyi, dan menari. Bukan pendekatan pembelajaran yang penuh dengan tugas-tugas berat, apalagi dengan tingkat pengetahuan, keterampilan, dan pembiasaan yang tidak sederhana lagi, seperti paksaan untuk membaca, menulis, dan berhitung dengan segala pekerjaan rumahnya yang melebihi kemampuan anak-anak. Prinsip pembelajaran Anak Usia Dini meliputi berpusat pada anak, pembelajaran aktif, pengembangan nilai-nilai karakter, pengembangan kecakapan hidup, pemanfaatan media belajar, pembelajaran demokratis, berorientasi pada kebutuhan anak, belajar melalui bermain.⁵

⁴ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016), hlm. 39

⁵ Hijriyati. “Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini”, (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2012).

Belajar melalui bermain anak di bawah usia 6 tahun berbeda masa bermainnya. Pemberian rangsangan pendidikan dengan cara yang tepat melalui bermain, dapat memberikan pembelajaran yang bermakna bagi anak terutama dengan permainan tradisional. Kita dapat mengajarkan dan mengenalkan kepada anak tentang budaya Indonesia sejak dini. Terutama permainan tradisional *benthik* yang dapat mengembangkan motorik kasar anak.

Terciptanya konsep belajar sambil bermain akan lebih memudahkan pendidik untuk memberikan stimulus terhadap perkembangan motorik kasar pada anak, sehingga pendidik lebih mudah untuk mengaplikasikan pembelajaran yang akan diberikan oleh anak. Di mana anak juga akan merasa lebih bersemangat lagi dalam kegiatan belajar. Pembelajaran mengalami perubahan, seiring berjalannya waktu.

Era globalisasi membawa banyak pengaruh perubahan terhadap gaya hidup manusia. Dampak yang paling berpengaruh adalah ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi inilah yang menghasilkan berbagai macam peralatan untuk membantu manusia dalam pekerjaannya, perkembangan tersebut juga membantu manusia dalam waktu bersantainya dengan menciptakan berbagai hiburan, di mana bermain adalah salah satu pilihannya.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin meningkat, maka jenis-jenis permainan pun mendapatkan pengaruhnya sehingga hal tersebut munculah istilah permainan modern seperti game online atau PlayStation. Perubahan pola anak-anak yang bermain permainan tradisional ke

permainan modern pun berubah, anak-anak yang menyukai permainan modern cenderung bersifat individualistik dan kurangnya komunikasi terhadap temannya sedangkan permainan tradisional mengajarkan anak untuk bekerjasama, kejujuran, kekompakan, keuletan, dan olah fisik. Permainan tradisional seringkali dimainkan secara beramai-ramai oleh anak-anak, kebersamaan yang ditimbulkan kita lebih banyak berinteraksi terhadap lingkungan.

Permainan tradisional sendiri dapat dikatakan sebagai permainan rakyat. Menurut Ismail, permainan tradisional adalah jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya yang hakikatnya merupakan warisan leluhur.⁶ Bangsa Indonesia memang sebuah negara yang kaya akan keanekaragaman. Keanekaragaman tersebut sebenarnya tidak hanya pada suku, bahasa, dan budaya, tetapi juga pada sampai permainan yang dimainkan oleh anak-anak di setiap daerahnya. Setiap anak di daerah-daerah Indonesia memiliki banyak permainan tradisional yang berbeda, memiliki kekhasan tersendiri dan tentunya sesuai dengan letak geografis. Jawa Barat juga salah satu provinsi yang memiliki permainan tempo dulu yaitu, *Benthik*.⁷

Menurut Muhammad Zaini seorang pendiri komunitas Hong, *benthik* pada masanya pernah menjadi permainan yang populer di Indonesia. *Benthik* dimainkan secara berkelompok, yang terdiri dari dua potongan 2-4 bambu,

⁶ Nor Izatil Hasanah dan Hardiyanti Pratiwi, *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2016), hlm. 34.

⁷ Nor Izatil Hasanah dan Hardiyanti Pratiwi. *Ibid.*, hlm. 33.

yang satu menyerupai tongkat berukuran panjang dan lainnya berukuran kecil.⁸ Tongkat panjang memiliki fungsi untuk melemparkan tongkat yang kecil sedangkan tongkat kecil berfungsi untuk dijadikan umpan yang disusun.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di TK kelompok B Kabupaten Lamongan penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 25 Desember 2017 jumlah siswa di TK Miftahul Ulum Bandungsari Lamongan yaitu 13 siswa dengan rentang usia 5-6 tahun di kelompok B. Di TK Miftahul Ulum perkembangan motorik kasar anak masih kurang, faktanya anak belum dapat mengontrol gerak tubuh atau mengkoordinasikan seluruh anggota tubuhnya secara terampil karena kurangnya latihan fisik dalam berlari, melompat, berjalan pada garis lurus, menendang bola, dan melakukan permainan dengan ketangkasan dan kelincahan dalam permainan *benthik*. Guru masih kurang melatih anak untuk melakukan gerakan motorik kasar secara bertahap, guru hanya memfokuskan pembelajaran yang berkaitan dengan kegiatan membaca dan menulis sedangkan untuk kegiatan yang memerlukan gerakan-gerakan fisik motorik kurang diterapkan.

Sekolah yang diteliti pernah menerapkan permainan tradisional *benthik* yang dilakukan seminggu sekali, sehingga peneliti ingin menerapkan kembali permainan tradisional *benthik* guna untuk mengembangkan motorik kasar pada anak agar lebih semangat dalam belajar, dimana permainan *benthik* merupakan permainan yang melatih keterampilan fisik-motorik anak dalam upaya

⁸ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016), hlm. 101.

menangkap bambu dari kelompok yang sedang bermain yang mengakibatkan otot-otot besar pada anak terlatih dengan baik. *Benthik* merupakan permainan tradisional dari Jawa Barat, permainan ini mempunyai nama lain *tak kadal*, *patil lele*, ataupun *benthik*.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan motorik kasar anak yang dapat melalui permainan tradisional *benthik*, karena permainan tradisional *benthik* sangatlah bermanfaat bagi anak. Oleh karena itu, peneliti bermaksud melaksanakan penelitian ini dengan judul **“Pengaruh Permainan Tradisional *Benthik* Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Miftahul Ulum Desa Bandungsari Kecamatan Sukodadi Kabupaten Lamongan”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas dapat ditarik identifikasi masalah diantaranya yaitu:

1. Pembelajaran di kelas masih berpusat pada guru
2. Penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran kurang maksimal
3. Terdapat 5 dari 13 anak yang sudah lincah dan tangkas dalam bermain, sedangkan 8 anak kurang mampu dalam bermain *benthik*.

C. Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi penelitian ini agar peneliti tidak melebar, fokus penelitian ini melibatkan dua variabel terikat yaitu (permainan; tradisional

benthik) dan variabel bebas (perkembangan motorik anak usia 5-6 tahun). Perkembangan motorik di sini lebih menekankan pada penelitian gerakan menangkap, melempar, dan berlari yang berada di TK Miftahul Ulum Kecamatan Sukodadi Kabupaten Lamongan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas, peneliti dapat menguraikam rumusan masalah sebagai berikut : Bagaimana pengaruh permainan tradisional *benthik* terhadap perkembangan motorik anak usia 5-6 tahun?

E. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi program studi pendidikan anak usia dini, baik bagi guru dan bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan perkembangan motorik kasar anak dengan menggunakan permainan yang menyenangkan.

1. Manfaat Teoritik

- a. Secara umum penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan di bidang perkembangan Anak Usia Dini
- b. Secara khusus penelitian ini bermanfaat untuk menambah keilmuan mengenai metodologi perkembangan motorik kasar dan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan bagi guru agar lebih meningkatkan dan memperhatikan tumbuh kembang pada anak, dan memanfaatkan permainan *benthik* sebagai media pembelajaran untuk ke depannya.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan referensi dan tambahan ilmu untuk penelitian yang sejenis, terkait melibatkan permainan tradisional pada anak usia dini.