

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) identik dengan bermain sambil belajar. Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan esensial, yang tidak bisa digantikan oleh kegiatan atau aktivitas yang lain. Melalui berbagai kegiatan pembelajaran berbasis bermain yang didalamnya memiliki tujuan untuk perkembangan anak usia dini.¹ Kegiatan pembelajaran dirancang secara cermat untuk membangun sistematika kerja, anak membuat pilihan-pilihan dari serangkaian kegiatan, fokus pada apa yang dikerjakan dan berusaha untuk menyelesaikannya pekerjaan yang telah dimulainya dengan tuntas. Kegiatan pembelajaran berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup anak, yaitu membantu anak menjadi mandiri, disiplin, mampu bersosialisasi dan memiliki ketrampilan dasar yang berguna bagi kehidupannya kelas. Pendidikan anak usia dini dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang dengan mengacu pada prinsip-prinsip perkembangan anak.²

Ketika anak sudah memasuki lembaga pendidikan formal seperti TK atau RA, pembelajaran di kelas maupun di luar kelas haruslah yang menyenangkan sehingga merangsang anak untuk terus bereksplorasi dengan lingkungan sekitar, akhirnya anak menemukan ilmu pengetahuan, tidak hanya perkembangan pada pengetahuan anak, tingkat kemampuan motorik juga harus diperhatikan termasuk motorik kasar, sesuai dilapangan rata-rata orangtua maupun lembaga tidak terlalu memperhatikan kemampuan serta perkembangan motorik kasar anak karena anggapan itu akan berkembang dengan sendirinya sesuai umurnya kelak. Oleh karena itu pihak orangtua lebih menekankan rangsangan untuk motorik halus anak, agar anak cepat dapat menulis, menggambar, dan sebagainya. Imbasnya lembaga lebih mengasah motorik halus dibanding motorik kasarnya.

¹Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Diva Press: 2016), 23.

²Mukhtar Latif, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana, 2013), 80.

Motorik kasar merupakan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri, seperti: melompat, berjalan, berlari, berguling. Pada dasarnya banyak permainan-permainan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat mengembangkan motorik anak.³

Dengan mengikuti perkembangan modern rata-rata lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) banyak yang menggunakan Alat Permainan yang bersifat modern dengan aturan permainan yang modern pula, untuk mencapai perkembangan anak usia dini khususnya fisik motorik seperti bola, titian, perosotan, jaring-jaring, ayunan, dan lain-lain. Dengan berbagai model permainan estafet, konsentrasi, menyusun dan lain sebagainya. Dengan lebih praktis karena banyak yang menjual serta tidak sulit dalam penjelasan terhadap anak usia dini. Hal tersebut sedikit melupakan bahwa negeri ini banyak akan permainan tradisional, lembaga pendidikan anak usia dini dapat memanfaatkan alam untuk pembelajaran yaitu dengan permainan tradisional.

Permainan tradisional merupakan bentuk permainan tanpa teknologi modern dan merupakan salah satu jenis folklore. Folklore merupakan kebudayaan yang diwariskan dari generasi ke generasi secara lisan pada kelompok masyarakat tertentu dan tidak lagi diketahui penciptanya. Berbagai jenis permainan tradisional juga memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak kerjasama tim, olahraga, terkadang juga membantu meningkatkan daya otak. Di dalam penelitian ini peneliti menggunakan permainan tradisional Engklek.

Permainan tradisional Engklek termasuk permainan semi-modern yang terkenal di Jawa Timur dengan sebutan “Sonda”. Engklek muncul sejak zaman belanda, tetapi tidak diketahui dengan pasti kapan pertama kali dimainkan. Permainan ini sangat populer dikalangan anak-anak hingga akhir tahun 2000-an. Kata sonda konon berasal dari bahasa Belanda, yaitu “zondag-maandag” yang menggambarkan perebutan sawah. Sedangkan di Inggris, permainan ini dikenal dengan nama “hopskotch” yang ada sejak zaman pendudukan romawi kuno.⁴ Permainan engklek disini lebih

³ Imma’u Rochmani, *Permainan Tradisional Engklek berpengaruh terhadap perkembangan motorik anak*, diakses pada 10 Agustus, 2018, <http://eprints.ums.ac.id/42777/1/10.%2520Artikel%2520publikasi>.

⁴ Tim PlayPlus Indonesia, *Ensiklopedia Permainan Tradisional*, (Jakarta: Erlangga, 2016), 84.

menekankan pada gerakan melompat dengan satu kaki, sehingga anak memerlukan kekuatan otot-otot kaki sehingga dapat menjaga keseimbangan dengan baik.

Pemilihan menggunakan permainan tradisional Engklek untuk mengembangkan motorik kasar ini didasarkan karena permainan Engklek memiliki kelebihan dari permainan yang lain dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Salah satu keunggulan permainan Engklek adalah mengembangkan beberapa kemampuan motorik kasar anak secara berdampingan. Hal tersebut dikarenakan dalam permainan Engklek ini terdapat gerakan melempar (gancu) dengan tepat, melompat, dan menjaga keseimbangan dengan satu kaki, maka dari itu kemampuan motorik kasar tersebut dapat berkembang bersamaan. Selain itu, permainan Engklek ini dilakukan secara bergantian sehingga dapat melatih kesabaran dan bersosialisasi anak. Hal tersebut tentu tidak selalu ada pada permainan yang lain, banyak permainan yang lain yang hanya dapat mengembangkan salah satu aspek motorik kasar.

Terkait dengan hal di atas peneliti mencoba untuk melakukan suatu penelitian pembelajaran permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat dikemukakan rumusan masalah penelitian ini adalah

1. Bagaimana kualitas pelaksanaan permainan tradisional engklek di proses pembelajaran anak usia dini?
2. Bagaimana tingkat kemampuan motorik kasar anak usia dini?
3. Apakah permainan tradisional engklek berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap kemampuan fisik motorik anak usia dini?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, penelitian ini memiliki tujuan adalah

1. Mengetahui kualitas pelaksanaan permainan tradisional engklek pada proses pembelajaran anak usia dini,
2. Mengetahui tingkat kemampuan motorik kasar usia dini dan
3. Mengetahui pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah menambah bukti empirik dalam pengembangan pendidikan islam anak usia dini (PIAUD) bahwa perkembangan motorik kasar anak usia dini dapat ditingkatkan dengan menggunakan permainan tradisional engklek.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak Usia Dini

- 1) Memberikan pengalaman baru yang menyenangkan dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini
- 2) Memberikan kesempatan kepada anak untuk lebih aktif mengembangkan kemampuan motorik kasar seperti melompat, melempar, dan menjaga keseimbangan melalui permainan engklek..

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan alternatif pengajaran bagi guru dalam mengembangkan motorik kasar menggunakan permainan Engklek
- 2) Memberikan gambaran penggunaan permainan engklek dalam mengembangkan motorik kasar.

c. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan informasi kepada sekolah mengenai hasil penelitian pengaruh permainan tradisional Engklek terhadap perkembangan kemampuan motorik kasar anak usia dini, sehingga dapat digunakan untuk melakukan perbaikan metode pembelajaran terutama untuk perkembangan motorik kasar.
- 2) Memberikan referensi permainan Engklek untuk kegiatan pembelajaran mengenai perkembangan motorik kasar anak usia dini, sehingga kegiatan pembelajaran dapat bervariasi.

d. Bagi Peneliti

- 1) Mengetahui hasil penelitian pengaruh permainan tradisional Engklek terhadap perkembangan kemampuan motorik kasar anak usia dini.
- 2) Menambah pengetahuan bagaimana mengembangkan motorik kasar anak usia dini dengan menggunakan permainan tradisional.

E. Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan laporan skripsi untuk penelitian kuantitatif adalah sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian awal terdiri dari halaman Judul, halaman nota persetujuan pembimbing, halaman pengesahan skripsi, pernyataan keaslian skripsi, halaman abstrak, halaman moto, halaman persembahan, daftar isi, daftar tabel, dan daftar gambar.

2. Bagian Utama

Bagian utama terdiri dari beberapa bab, yaitu:

a. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

b. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini meliputi deskripsi teori, penelitian terdahulu, kerangka berfikir dan hipotesis.

c. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini meliputi jenis dan pendekatan, populasi dan sample, identifikasi variabel, variabel operasional, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

d. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini meliputi hasil penelitian (gambaran obyek penelitian, analisis data berupa uji validitas, uji reabilitas, uji pra syarat, uji hipotesis), Pembahasan (komparasi antara A2 dengan teori/penelitian)

e. BAB V PENUTUP

Bab ini berupa simpulan dan saran.

3. Bagian Akhir

Berisi berupa daftar pustaka, lampiran-lampiran (olah data analisis analitik dan riwayat hidup).