

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha masyarakat untuk memajukan kecerdasan anak-anak Indonesia untuk mengembangkan ilmu pengetahuan. Di dunia pendidikan ada ranah yaitu, pendidikan formal, pendidikan nonformal dan pendidikan informal. Pendidikan formal itu bisa disebut dengan sekolah yang sistematis, bertingkat atau berjenjang dan berstruktur. Pendidikan nonformal yaitu pendidikan yang dilakukan di luar kegiatan formal, biasanya seperti belajar di ruangan terbuka atau *outdoor*. Dan pendidikan informal adalah pendidikan yang dimulai dari lingkungan keluarga.

Anak usia dini adalah anak yang usianya 0-6 tahun, namun para ahli pendidikan anak (*NAEYC*) menyebutkan bahwa anak usia dini adalah anak usia 0-8 tahun. Pada usia ini anak disebut dengan masa keemasan atau *golden age* yang terjadi selama satu kali dalam seumur hidup dan tidak dapat diulang kembali. Perkembangan anak itu sungguh unik dan menakutkan. Dari segi fisik mengetahui perkembangan yang luar biasa, mulai dari sel otak hingga kemampuan motorik kasar seperti berjalan, memanjat, berlari.¹

Pendidikan anak usia dini adalah layanan yang diberikan pada anak sedini mungkin ketika anak dilahirkan ke dunia hingga kurang lebih anak

¹Masganti Sit, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Edisi Pertama* hlm 4

berusia 6 tahun sampai 8 tahun.² Pendidikan bertujuan untuk menyelenggarakan fasilitas pertumbuhan dan perkembangan dengan menekankan 6 aspek perkembangan. Pendidikan anak usia dini atau yang biasa disebut dengan PAUD mempunyai tujuan yaitu mengasuh, membimbing, menstimulasi, dan memberikan kegiatan pembelajaran agar anak siap dengan pendidikan lebih lanjut.³ Anak usia dini memasuki jenjang sekolah diusia 4-6 tahun dengan pembagian kelas kecil dan kelas besar. Kelas kecil anak yang usia umurnya 4-5 tahun dan kelas besar usianya 5-6 tahun. Format jenjang anak usia dini dibagi menjadi 2 yaitu pendidikan formal dan pendidikan non formal. Pendidikan formal dan pendidikan non formal mempunyai kesamaan yaitu organisasi dan sistematika, kemudian tujuannya untuk merancang proses pembelajaran tertentu.⁴ Didalam itu terdapat 6 aspek perkembangan untuk meningkatkan perkembangan anak usia yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, sosial emosional, bahasa, kognitif dan seni.

Dunia anak adalah dunia bermain. Oleh karena itu ajaklah anak belajar seraya bermain, bermain sambil belajar agar materi yang diberikan bisa dipahami anak dengan mudah. Dengan belajar sambil bermain tujuannya untuk mengembangkan kemampuan anak sesuai kompetensinya. Bermain sambil belajar juga membantu perkembangan anak.

² Syifaузakia et al., *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Literasi Nusantara, 2021) hlm 20

³ *Ibid*

⁴ Haerullah, "Dimensi Perkembangan Pendidikan Formal dan Non formal," 2020. 194

Bermain merupakan suatu proses pembelajaran yang melibatkan pikiran, persepsi, konsep, kemahiran sosial, dan fisik.⁵ Ada 2 perkembangan fisik motorik yaitu motorik halus dan motorik kasar. Motorik halus adalah kegiatan yang hanya menggunakan tangan untuk melakukan aktivitas. Contoh kegiatan yang bisa dilakukan di rumah atau sekolah yaitu menggunting, melipat, menggambar, atau melukis. Selanjutnya, motorik kasar adalah kegiatan yang dilakukan menggunakan semua anggota badan yang melibatkan otot-otot besar. Contoh kegiatan dalam kehidupan sehari-hari yaitu berlari, berjalan, melompat, dan melompat.

Motorik kasar sangat diperlukan oleh anak agar pertumbuhan dan perkembangan berlangsung dengan optimal. Motorik kasar dapat melatih kecepatan, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, kelenturan, serta ketepatan koordinasi tangan dan mata.⁶ Untuk melatih anak agar motorik kasar berkembang diperlukannya latihan dengan teratur/ konsisten supaya apa yang dipelajari hari ini dan hari berikutnya akan tetap sama dan bisa berjalan dengan baik dan optimal untuk kebutuhan anak, salah satu kegiatan yang dapat melatih motorik kasar pada anak adalah berlarian di atas balok titian. Permainan ini bisa meningkatkan keseimbangan anak dengan berjalan sambil belajar. Permainan ini bisa dilakukan diluar kelas maupun di dalam kelas. Guru/ pendidik harus kreatif mungkin untuk

⁵ Darmadi, *Asyiknya Belajar Sambil Bermain* hlm 4

⁶ Aida Farida, "Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Perkembangan Anak Usia Dini," *Jurnal Raudhah*, 4, no 2.2 (2016).

berinovasi agar anak-anak tertarik dan bersemangat untuk melakukan kegiatan yang telah direncanakan.⁷

Meningkatkan motorik kasar pada anak perlu sekali dampingan dari orang tua. Dan pemberian stimulus atas rangsangan yang tepat dilakukan dengan berulang-ulang atau bertahap. Dengan ini mempermudah anak untuk menerima informasi atau materi yang diberikan kepada anak, agar anak bisa melakukan dengan kegiatan permainan dengan mudah sesuai arahan dari pendamping. Dampingan orang tua/ guru sangat dianjurkan agar pemberian stimulus kepada anak dapat berkembang. Perkembangan anak sangatlah berbeda-beda sebab factor internal/factor lingkungan sangat mempengaruhi perkembangan anak.

Keseimbangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah suatu keadaan seimbang seseorang. Keseimbangan juga mempertahankan tubuh dari gaya gravitasi bumi. Keseimbangan terbagi menjadi 2 yaitu keseimbangan dinamis dan keseimbangan statis. Keseimbangan statis adalah keseimbangan yang dilakukan dengan kondisi diam tanpa bergerak. Contohnya seperti berdiri menggunakan satu kaki dan tangan membentang seperti pesawat. Keseimbangan dinamis adalah kegiatan yang dilakukan secara terus-menerus berubah yang akan mengalami perkembangan yang optimal. Keseimbangan dinamis memerlukan semua anggota tubuh untuk bergerak. Contohnya seperti berjalan di papan titian dan engklek. Jadi dapat disimpulkan bahwa keseimbangan adalah sesuatu kegiatan yang

⁷ Dwiana Asih Wiranti, Dan Diah, and Ayu Mawarti, *'Keefektifan Permainan Engklek Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini'*, Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan, 9.1 (2018) hlm 68.

dilakukan seseorang untuk menyeimbangkan tubuh mereka dengan latihan secara terus-menerus dan dilakukan untuk perkembangan mereka supaya perkembangan dengan maksimal.

Alat Permainan Edukatif atau disingkat dengan APE ini adalah sumber belajar yang dapat diolah atau dikreasikan dengan berbagai metode agar anak lebih mudah mencerna apa isi yang ada didalamnya.⁸ APE berfungsi untuk membantu anak dalam atau proses belajar mengajar, baik di rumah maupun di sekolah. Tanpa alat permainan anak-anak akan menjadi bosan dan jenuh, sebab dunia anak adalah dunia bermain. APE membantu anak dalam mengeksplorasi sesuai tema yang digunakan oleh pendidik. Salah satunya APE adalah papan titian yang dapat dipindahkan dimana saja.

Papan titian adalah alat permainan yang menggunakan papan sebagai alat utamanya. Berjalan diatas papan ini dapat meningkatkan keseimbangan anak. Papan ini terbuat dari kayu yang dapat dipindahkan dimana saja. Melatih keseimbangan pada anak sangat dianjurkan untuk dilakukan secara terus menerus atau teratur sebab keseimbangan anak itu akan berkembang dengan baik. Permainan ini bisa dimainkan oleh banyak orang, tetapi bergantian untuk naik di papan titian. Permainan ini sangat mudah tetapi butuh keseimbangan dan koordinasi mata agar bisa melewati rintangan sampai garis *finish*.

⁸ Uswatun Hasanah, 'Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro', AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak, 5.1 (2019), 20 hlm 21

Kegiatan lain yang dapat meningkatkan keseimbangan selain papan titian adalah engklek. Permainan ini biasanya dimainkan dibidang datar, bisa di tanah, benner, kramik. Permainan engklek dapat dimainkan 2 orang atau lebih, jika ada yang banyak anak kecil untuk ikutan bermain maka permainan akan lebih menyenangkan. Permainan engklek ketika melompat tidak melompat seperti biasa melainkan melompat melewati garis dengan menggunakan kaki satu dan berpijak pada kotak satu ke kotak yang lainnya. Ketika melompat anak juga membawa koin di punggung tangan dan melompati pola kotak-kotak dan melempatnya. Jika melemparnya lewati garis atau terkena garis maka dia akan kalah. Permainan ini membutuhkan keterampilan dan teknik yang tepat agar koin bisa masuk di kotak yang diinginkan dan dapat mestimulasi keseimbangan anak.

Permainan engklek dalam bahasa jawa disebut dengan gedrik/ingklik. Engklek adalah permainan tradisional yang sudah ada sejak nenek moyang terdahulu. Jadi permainan engklek ini sudah tidak asing lagi bagi orang tua atau anak-anak yang sering bermain engklek. Permainan tradisional dapat melestarikan budaya, dapat membentuk tali persaudaraan dan mengasah perkembangan sosial emosional pada anak.

Peneliti mengamati pada anak-anak TK Al-Hidayah Plosokerep sekarang sering bermain dan belajar di dalam ruangan saja. Pendidik belum menerapkan belajar sambil bermain di luar ruangan. Pendidik juga belum menerapkan kegiatan bermain engklek dan papan titian di luar ruangan. Dan setelah terjadinya pandemic covid-19 anak-anak mengalami

penurunan motorik kasar karena dipengaruhi oleh sistem daring. Oleh karena itu peneliti memilih menggunakan media papan titian dan engklek untuk membantu peneliti agar motorik kasar pada anak bisa terbantu meningkatkan keseimbangan dinamis pada anak.

Berdasarkan hasil penemuan masalah diatas maka untuk membantu meningkatkan motorik kasar pada anak peneliti mengambil judul penelitian **“Pengaruh Permainan Papan titian dan Engklek Terhadap Keseimbangan Dinamis Anak Usia Dini Di TK Al Hidayah Plosokerep Kota Blitar”**

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dijelaskan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Peningkatan keseimbangan dinamis anak di TK Al Hidayah Plosokerep belum berkembang
2. Belum diterapkan permainan engklek dan berjalan di papan titian
3. Kegiatan sebelumnya hanya dilalukan di dalam ruangan kelas

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka peneliti mengambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah permainan papan titian berpengaruh terhadap peningkatan keseimbangan dinamis anak kelas B di TK Al Hidayah Plosokerep Kota Blitar?
2. Apakah permainan engklek berpengaruh terhadap peningkatan keseimbangan dinamis anak kelas B di TK Al Hidayah Plosokerep Kota Blitar?
3. Apakah ada pengaruh bersama terhadap peningkatan keseimbangan dinamis anak menggunakan papan titian dan engklek anak kelas B di TK Al Hidayah Plosokerep Kota Blitar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka ditentukan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui permainan papan titian berpengaruh terhadap peningkatan keseimbangan dinamis anak di kelas B di TK Al Hidayah Plosokerep Kota Blitar.
2. Untuk mengetahui permainan engklek berpengaruh terhadap peningkatan keseimbangan dinamis anak kelas B di TK Al Hidayah Plosokerep Kota Blitar.
3. Untuk mengetahui pengaruh bersama peningkatan keseimbangan dinamis menggunakan permainan papan titian dan engklek anak kelas B di TK Al Hidayah Plosokerep Kota Blitar.

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan keterampilan yang berkaitan dengan penelitian, yang dapat dijadikan bahan kajian para insan akademik yang sedang mempelajari ilmu pendidikan anak, khususnya penelitian terhadap peningkatan motorik kasar dengan menggunakan permainan Papan Titian dan Engklek.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Guru

Bagi guru dengan melakukan permainan papan titian dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar dan keseimbangan dinamis pada saat anak bermain bersama teman dan dapat membantu guru untuk anak bisa fokus pada tujuan akhir yaitu *finish*.

b. Bagi Orang Tua

Bagi orang tua dengan melakukan kegiatan bermain engklek diharapkan orangtua selalu mendampingi atau ikut serta dalam melakukan permainan engklek agar peningkatan stimulus motorik kasar anak berkembang dengan baik.

c. Bagi Anak

Bagi anak dengan melakukan kegiatan engklek atau kegiatan papan titian dapat membantu melatih keseimbangan anak dan melatih otot-otot tubuh menjadi lentur dan tidak kaget dengan kegiatan yang lainnya.

d. Bagi peneliti

Bagi peneliti menambah ilmu pengetahuan tentang peningkatan motorik kasar anak usia dini, dan juga sebagai wawasan baru agar bisa dipakai untuk mengembangkan peneliti selanjutnya.

F. Hipotesis

Hipotesis atau yang disebut dengan dugaan sementara yaitu jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Maka sebelum melakukan perhitungan, penulis terlebih dahulu mengajukan hipotesis sebagai berikut :

1. H_{a1} = adanya perbedaan pengaruh dari keseimbangan dinamis anak di kelas B TK Al Hidayah Plosokerep sesudah dan sebelum melakukan permainan papan titian
2. H_{a2} = adanya perbedaan pengaruh dari keseimbangan dinamis anak di kelas B TK Al Hidayah Plosokerep sesudah dan sebelum melakukan permainan engklek.

3. H_{a3} = adanya persamaan antara sebelum dan sesudah diberikan kegiatan permainan papan titian dan engklek untuk meningkatkan keseimbangan dinamis anak.

G. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

a. Papan Titian

Papan titian merupakan permainan yang biasa digunakan dalam keseimbangan dengan menggunakan papan sebagai alat untuk keseimbangan. Papan titian dibuat dari kayu yang ringan namun kuat untuk digunakan pada anak usia dini. Dan papan titian bisa dipindahkan ditempat mana saja.⁹

b. Permainan Engklek

Engklek adalah permainan tradisional yang cara mainnya menggunakan kaki dengan melompat-lompat pada suatu bidang yang bergambar di tanah berupa gambar kotak-kotak.¹⁰ Permainan bisa dimainkan dengan 2 orang atau lebih.

⁹ Ghina Sausan, 'Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Papan Titian Bagi Anak Cerebral Palsy Kelas I Di Slb Lubuk Kilangan Padang', *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 4.3 (2016).hlm 113

¹⁰ Komang Trisna Mardayani et al., "Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Kelompok B Di Paud Widhya Laksmi Singaraja Tahun Ajaran 2015/2016," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 4.3 (2016) hlm 4

c. Keseimbangan Dinamis

Keseimbangan dinamis adalah kemampuan seseorang untuk bergerak ke suatu titik ke titik yang lain dengan mempertahankan keseimbangan tersebut.¹¹

d. Anak Usia Dini

Anak Usia Dini adalah anak yang usianya 0-6 tahun. Pada masa ini anak disebut dengan masa keemasan atau *Golden-Age*, usia dimana perkembangan anak mulai berkembang pesat mulai dari anak yang belum bisa berjalan hingga anak mampu berjalan dengan stabil tanpa bantuan orang lain.

2. Penegasan Operasional

Pemmainan engklek dan permainan papan titian adalah permainan yang dapat meningkatkan motorik kasar terutama keseimbangan dinamis pada anak. Permainan yang mengandalkan teknik dan keseimbangan tubuh mampu melenturkan otot-otot anak.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan digunakan untuk mempermudah peneliti dan pembaca dalam mengetahui urutan sistematika pembahasan skripsi, untuk memperoleh gambaran yang akan dibahas dengan jelas dan menyeluruh dalam skripsi ini sebagai berikut :

¹¹ Artikel Penelitian, Dhias Fajar, and Widya Permana, 'Perkembangan Keseimbangan Pada Anak Usia 7 S/d 12 Tahun Ditinjau Dari Jenis Kelamin', *Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 3.1 (2013) hlm 27

BAB I : Pendahuluan, berisi tentang latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.

BAB II : Landasan Teori, berisi tentang teori yang digunakan dalam penelitian sebagai dasar rujukan dari penelitian, penelitian terdahulu, dan kerangka konseptual atau kerangka berfikir pada penelitian tersebut.

BAB III : Metode Penelitian, berisi tentang rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel dan sampling, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

BAB IV : Hasil Penelitian, berisi tentang data yang dibahas pada pertanyaan rumusan masalah dan hasil data diperoleh dari proses observasi, dokumentasi, dan ceklis untuk mendapatkan informasi dan dapat dikumpulkan oleh peneliti.

BAB V : Pembahasan, berisi tentang penelitian dan hasil penelitian yang ditemukan berisi tentang paparan pembahasan penelitian.

BAB VI : Penutup, berisi tentang penjelasan singkat, kesimpulan dan saran dari peneliti yang sudah dirumuskan.