

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan yaitu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran supaya peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pengertian sederhana pendidikan yaitu sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan.²

Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai usaha pemberian informasi dan pembentukan keterampilan, namun mencakup usaha untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan dan kemampuan individu sehingga tercapai yang memuaskan, pendidikan bukan semata sebagai sarana untuk persiapan kehidupan yang akan datang, tetapi untuk kehidupan anak sekarang yang sedang mengalami perkembangan menuju ketinggian dewasanya.³

Anak usia dini mengalami masa keemasan yang merupakan masa anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka pada setiap anak berbeda-beda seiring dengan pertumbuhan dan perkembangannya.

² Abd Rahman BP, dkk, "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur Pendidikan". Jurnal Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam. Vol.2 No.1, Juni 2022, hal 2-3.

³*Ibid.*, hal 4.

Masa peka yaitu masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan lingkungan. Masa ini adalah masa dasar untuk mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosial emosional, nilai agama dan moral, seni. Pendidikan anak usia dini yaitu pendidikan yang fundamental dalam memberikan kerangka dasar untuk membentuk dan mengembangkan kemampuan dasar, sikap dan keterampilan anak. Pendidikan anak usia dini juga menjadi dasar untuk pendidikan selanjutnya.⁴

Pengetian lain menjelaskan pendidikan anak usia dini yaitu pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan ini dilakukan oleh anak yang baru lahir sampai dengan usia 8 tahun.⁵

Strategi berasal dari bahasa latin yaitu *strategus* mempunyai arti seni seorang jenderal dalam memenangkan perang (berasal dari ilmu militer). Istilah strategi kemudian digunakan pada dunia sipil seperti strategi pembangunan nasional, strategi pendidikan, dan strategi belajar mengajar. Konteks belajar mengajar dalam strategi mempunyai arti pola dan urutan umum kegiatan guru-siswa didalam perwujudan kegiatan belajar mengajar.⁶

Strategi belajar mengajar mempunyai klarifikasi yang didasarkan pada pengaturan guru dan siswa dimana pengaturan guru dimaksudkan pengaturan pembelajaran apakah diberikan seorang guru atau seorang tim, selanjutnya

⁴Aip Saripudin, "Analisis Tumbuh Kembang Anak Ditinjau Dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini". Jurnal Equalita. Vol.1.No.1, Agustus 2019, hal 115.

⁵*Ibid.*,116

⁶Suharti, dkk., *Strategi Belajar Mengajar*,(Surabaya: CV.Jakad Media Publishing, 2020), hal 4.

dibedakan apakah hubungan guru siswa terjadi secara tatap muka atau dengan perantara media, sedangkan dari segi siswa dapat dibedakan apakah pembelajaran dilakukan secara klasikal atau secara perseorangan. Struktur peristiwa belajar mengajar, apakah bersifat tertutup atau terbuka. Peranan guru dan siswa dalam mengelola pesan, apakah dalam proses belajar mengajar siswa tinggal menerima pesan yang telah siap diperoleh oleh gurunya, atau siswa dilibatkan dalam pengolahan pesan. Proses pengolahan pesan, apakah prosesnya bersifat deduktif atau induktif.⁷

Menurut pandangan Hurlock bahwa perkembangan motorik berarti pengembangan pengendalian gerakan jasmani melalui kegiatan pusat saraf, gerakan urat saraf, dan otot yang terkoordinasi. Pengendalian tersebut berasal dari perkembangan refleksi dan kegiatan masa yang ada pada waktu lahir. Sepanjang 4 atau 5 tahun pertama kehidupan paska anak lahir, anak dapat mengendalikan gerak kasar (motorik kasar). Gerakan tersebut melibatkan bagian-bagian yang digunakan untuk berjalan, berlari, melompat, berenang dan sebagainya. Paska usia 5 tahun terjadi perkembangan yang lebih besar dalam mengendalikan koordinasi yang lebih baik yang melibatkan kelompok otot yang lebih kecil (motorik halus) yang digunakan untuk menulis, menggunting, mengayam, dan lain sebagainya.⁸

Gerak motorik kasar adalah gerak anggota badan secara kasar atau keras. Menurut Berk, semakin anak betumbuh dewasa dan kuat tubuhnya maka gaya

⁷ Suharti, dkk., *Strategi Belajar Mengajar*, (Surabaya: CV. Jakad Media Publishing, 2020), hal 4.

⁸ Ahmad Farid Usman, Roudlotun Nikmah & Rohana, "Peran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Fattah Pacin Parengan Tuban". *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 3. No.II, 2018, hal 134.

gerakannya semakin baik sempurna. Keterampilan koordinasi gerakan motorik kasar meliputi kegiatan seluruh tubuh atau sebagian tubuh keterampilan koordinasi motorik kasar mencakup ketahanan, kecepatan, kelenturan, ketangkasan, keseimbangan dan kekuatan.⁹

Motorik kasar memacu kemampuan anak saat beraktifitas dengan menggunakan otot-otot besarnya seperti gerak non-lokomotor, lokomotor, dan manipulatif. Magil membatasi keterampilan gerak kasar sebagai keterampilan yang bercirikan gerak yang melibatkan otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya. Dikatakan demikian karena seluruh tubuh biasanya berada dalam gerakan yang besar, menyeluruh, penuh dan nyata.¹⁰

Anak usia 4 tahun anak sangat menyenangi kegiatan fisik yang menantang baginya seperti melompat dari tempat tinggi, atau bergelantung. Pada usia 5-6 tahun keinginan untuk melakukan kegiatan tersebut bertambah.¹¹ Motorik kasar yang berkembang secara baik memberi banyak manfaat yakni memberi kemampuan kepada anak untuk dapat menguasai gerakan yang tergolong dalam gerakan yang sulit dilakukan oleh orang.¹²

Gedrik merupakan permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak, Permainan tradisional gedrik adalah permainan yang dapat dimainkan oleh beberapa anak secara bergilir. Permainan ini dimainkan pada bidang datar dan

⁹ Addriana Bulu Baan, Hendriana Sri Rejeki & Nurhayati, “Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini”. Jurnal Bungamuti. Vol.6.No.1, 2020, hal 18.

¹⁰ Endang Rini Sukamti, *Perkembangan Motorik* (Yogyakarta: UNY Press, 2018), hal 67.

¹¹ Sujarwo & Cukup Pahala Widi, “Kemampuan Motorik kasar dan Halus Anak Usia 4-6 Tahun”. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. Vol.11. No.2, 2015, hal 97.

¹² Humaedi, dkk, “Deteksi Dini Motorik Kasar Pada Anak Usia 4-6 Tahun”. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol.6. no.1, 2022, hal 559.

dibentuk petak-petak sesuai keinginan, permainan gedrik dimulai ketika anak sudah melempar gundu ke petak pertama, setiap anak melakukan hal yang sama. Setiap anak harus mempunyai gundu untuk dilempar ke petak pada permainan gedrik. Permainan tradisional gedrik ini bisa membantu perkembangan anak dalam aspek motorik kasar, seperti latihan melompat, menjaga keseimbangan dan melatih kekuatan otot kaki.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting, Usia 0-6 tahun adalah usia yang baik untuk menstimulus perkembangan anak, pada usia ini perkembangan anak akan berkembang dengan pesat jika diberi stimulasi yang tepat. salah satu aspek perkembangan yaitu motorik kasar. Permainan tradisional gedrik ini menjadi salah satu permainan yang bisa digunakan untuk mengembangkan motorik kasar.

Berdasarkan pengamatan di PAUD Ar Rohmah permainan gedrik menjadi salah satu permainan yang digunakan sebagai media untuk menunjang pembelajaran. Penggunaan permainan ini di PAUD Ar Rohmah belum lama digunakan, pelaksanaan permainan ini dilakukan saat pembelajaran *outdoor* pada tema tertentu. Permainan ini dilakukan di halaman sekolah. Sebelum permainan dimulai guru melakukan persiapan terlebih dahulu, seperti melihat keadaan *outdoor* apakah aman dan memungkinkan permainan diluar, mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan, setelah itu guru menggambar pola sederhana permainan gedrik dan menyiapkan gundu sebagai alat permainan gedrik. Setelah dirasa cukup dan permainan siap untuk digunakan anak langkah selanjutnya yaitu guru memberitahu aturan permainan kepada anak dan juga memberi model atau contoh bagaimana cara memainkannya.

Numun, dalam praktiknya masih ada anak yang enggan melakukan kegiatan permainan tradisional gedrik karena disebabkan oleh beberapa hal seperti karena permainan bertempat di *outdoor* maka fokus anak ketika pembelajaran permainan ini terpecah jadi ada yang lari-lari, bermain perosotan, dan lain-lain, dari sini guru berupaya untuk mengkondisikan anak yang aktif supaya mengikuti alur pembelajaran sesuai rencana.

Selain anak yang kurang fokus pada pembelajaran, ada pula anak yang pemalu, jadi anak tidak mau menunjukkan aksinya untuk bermain permainan tradisional gedrik ini karena ditonton oleh banyak teman atau orang disekelilingnya. Sehingga permainan ini belum sepenuhnya dikuasai oleh anak tetapi setidaknya anak mengetahui permainan tradisional ini.

Berbagai permasalahan diatas maka peneliti ingin mengetahui bagaimana guru mengelola permainan ini menjadi sebuah pembelajaran yang menyenangkan dan dengan tujuan awal yaitu mengembangkan motorik kasar anak.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Strategi Guru Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 3- 4 Tahun Melalui Permainan Tradisional Gedrik di PAUD Ar Rohmah Balesono”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan pada konteks penelitian maka fokus penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan permainan tradisional gedrik dalam mengembangkan motorik kasar di PAUD Ar Rohmah Balesono?

2. Bagaimana pelaksanaan permainan tradisional gedrik dalam mengembangkan motorik kasar di PAUD Ar Rohmah Balesono?
3. Bagaimana evaluasi guru dalam mengembangkan motorik kasar melalui permainan tradisional gedrik di PAUD Ar Rohmah Balesono?

C. Tujuan penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan permainan tradisional gedrik dalam mengembangkan motorik kasar di PAUD Ar Rohmah Balesono.
2. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan permainan tradisional gedrik dalam mengembangkan motorik kasar di PAUD Ar Rohmah Balesono.
3. Untuk mendeskripsikan evaluasi guru dalam mengembangkan motorik kasar melalui permainan tradisional gedrik di PAUD Ar Rohmah Balesono.

D. Kegunaan Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dalam hal memperluas pengetahuan dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional gedrik.

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini secara teoritis diharapkan mampu memberi pengalaman baru dalam dunia pendidikan dan sebagai bahan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis

a. Bagi lembaga

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi lembaga dalam rangka pengembangan motorik kasar anak dan pengenalan permainan tradisional.

b. Bagi guru

Penelitian ini bisa digunakan guru sebagai bahan ajar untuk melatih dan mengembangkan motorik kasar anak.

c. Bagi orang tua

Penelitian ini bisa dijadikan bahan pertimbangan orang tua yang bimbang dengan permainan apa yang cocok untuk anaknya.

d. Bagi anak

Penelitian ini bisa dijadikan bahan evaluasi dalam membangun kemampuan motorik kasar anak sehingga kemampuan tersebut bisa berkembang dengan baik.

E. Penegasan Istilah

Judul penelitian Strategi Guru Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 3- 4 Tahun Melalui Permainan Tradisional Gedrik di PAUD Ar Rohmah Balesono. Untuk menghindari kesalah pahaman tentang penelitian ini maka perlu di kemukakan penegasan istilah sebagai berikut:

1. Konseptual

Strategi guru yaitu kemampuan guru dalam menciptakan siasat dalam kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa.¹³

Kemampuan motorik kasar Kemampuan yaitu aktivitas/jasmani dengan menggunakan otot-otot besar seperti otot lengan, otot tungkai, otot bahu, otot punggung dan otot perut yang dipengaruhi oleh kematangan fisik anak.¹⁴

¹³ Dasim Budianysah, dkk, *Pembelajaran Aktif Kreatif Dan Menyenangkan* (Bandung: Ganeshindo 2008).70

Permainan tradisional gedrik yaitu Permainan tradisional lompat–lompatan pada bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak–kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu kekotak berikutnya. Permainan ini mempunyai banyak nama atau istilah lain tetapi peneliti menggunakan dengan istilah permainan gedrik.¹⁵

2. Operasional

Strategi guru yaitu strategi yang dimiliki seorang pendidik atau guru dalam mengupayakan kegiatan belajar supaya sesuai dengan tujuan belajar.

Kemampuan motorik kasar yaitu Kemampuan ini diartikan sebagai kemampuan anak dalam mengendalikan gerak kasar seperti melompat, berlari, berdiri dengan satu kaki.

Permainan tradisional gedrik yaitu Permainan yang digunakan dalam pembelajaran anak untuk mengenalkan anak pada gerak motorik kasar yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan mejelaskan gambaran mengenai alur penulisan karya ilmiah supaya lebih mudah dipahami. Bagian dari pembahasan karya ilmiah ini yaitu bagian awal dan bagian inti, dan bagian akhir.

1. Bagian awal terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman

¹⁴ Departemen Pendidikan Nasional, ”*Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar di Taman Kanak - Kanak*”, 2008, hal 5.

¹⁵ Ari Wibowo Kurniawan, *Olahraga dan Permainan Tradisional* (Malang: Wineka Media, 2019), hal 22.

persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar table, daftar gambar, daftar bagan, daftar lampiran, dan abstrak.

2. Bab inti terdiri dari 6 bab dan masing-masing bab berisi sub-sub bab antara lain:

Bab I pendahuluan, terdiri dari konteks masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah konseptual dan penegasan istilah operasional, sistematika pembahasan skripsi.

Bab II kajian pustaka, terdiri dari deskripsi teori, penelitian terdahulu, paradigma penelitian.

Bab III metode penelitian, terdiri dari rancangan penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan data, tahapan-tahapan penelitian.

Bab IV hasil penelitian terdiri dari, deskripsi dan analisis data, temuan penelitian

Bab V pembahasan, yang berisi pembahasan hasil penelitian.

Bab VI penutup terdiri dari kesimpulan dan saran.