

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak merupakan amanah bagi kedua orang tuanya. Dalam diri anak masih bersih dan polos, bebas dari segala macam pahatan dan gambaran. Mereka selalu siap menerima pahatan apa pun serta selalu cenderung untuk melakukan kebiasaan yang diberikan atau ditanamkan kepadanya. Orang tua ikut andil dalam membentuk baik buruknya seorang anak. Jika ia dibiasakan untuk berbuat baik maka ia akan menjadi baik dan kedua orangtuanya ikut merasakan kebaikan yang telah mereka ajarkan, begitu juga sebaliknya.

Keluarga merupakan miniatur dari masyarakat yang begitu luas. Keluarga adalah tempat mengeluarkan pertimbangan, serta nilai-nilai luhur dari masyarakat. Di bawah naungan keluarga inilah anak-anak mendapatkan kebaikan. Dalam masa pertumbuhan, anak-anak memiliki sifat suka meniru, mudah dibentuk, sangat mudah menerima arahan dan pengajaran.

Dunia anak adalah dunia bermain, yang sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain.¹ Dunia bermain masih berkonotasi negatif. Sebagian orang tua berpendapat bahwa bermain adalah kegiatan yang tidak berguna dan menjadikan anak malas untuk bekerja dan belajar. Anggapan seperti itu tidaklah tepat karena justru dengan bermain akan

¹ Etheses.uin-malang.ac.id, diakses pada tanggal 28 Oktober 2017

menimbulkan kreativitas pada anak, mengembangkan tingkah laku sosial anak, dan mempengaruhi perkembangan jiwa anak.² Kegiatan bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak.

Bermain merupakan salah satu sarana pendidikan yang memiliki manfaat besar bagi perkembangan anak. Para pendidik memakai permainan sebagai sarana untuk mengembangkan berbagai keterampilan anak, baik keterampilan jasmani maupun rohani.³

Bermain merupakan sebuah kegiatan yang sangat akrab dengan kehidupan manusia. Pada saat manusia berada dalam proses pembentukan diri dari kanak-kanak menuju dewasa, tidak satu pun di antara individu manusia yang tidak mengenal permainan, salah satunya permainan yang dahulu disebut sebagai permainan tradisional tanpa tersentuh modernisasi.⁴

Permainan elektronik dengan permainan tradisional sebenarnya tidak muncul kepermukaan, akan tetapi disadari oleh kalangan-kalangan tertentu bahwa justru pada era globalisasi ini nilai-nilai dalam permainan tradisional anak perlu digali kembali yang mengingat bahwa permainan tradisional saat ini semakin menghilang akan keberadaannya. Banyak orang tua yang beranggapan bahwa mempelajari sesuatu kelas non formal lebih berguna dari pada bermain. Padahal banyak hal yang dapat diambil

² Grace Jasmine, *cerdas & kreatif melalui permainan*, (jogjakarta: locus 2008) hal 2

³ Dwijawiyata, *Mari Bermain Permainan Kelompok Untuk Anak*, (jogjakarta: Kanisius 2013) hal 7

⁴ Rae Rica, *permainan-permainan pengembangan karakter anak-anak*, (jakarta: indeks, 2006) hal 9

manfaatnya dari permainan tradisional, salah satunya alat-alat yang mudah didapat dan memungkinkan anak untuk memperlakukannya. Selain itu, dalam permainan tersebut anak akan terlihat secara utuh, suasana keceriaan yang dibangun akan melahirkan dan menghasilkan kebersamaan yang menyenangkan.

Dengan demikian bahwa permainan tradisional begitu penting untuk meningkatkan perkembangan fisik motorik anak usia dini. Disini peneliti memilih permainan tradisional engklek untuk meningkatkan motorik kasar pada anak usia dini. Dalam bahasa jawa permainan engklek ini lebih dikenal dengan *gedrik*, permainan engklek biasanya dimainkan oleh anak perempuan tetapi, anak laki-laki pun juga dapat ikut bermain.

Permainan Engklek merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya.⁵ Permainan engklek ini sangat bagus untuk melatih otot-otot kaki saat melompat, dan juga melatih ketepatan dan kejelian dalam melempar gacoan ke dalam kotak yang dituju.

Peneliti melakukan pengamatan yang terjadi pada TK Dharma Wanita Kedungwilut Kelompok A, dengan menggunakan permainan tradisional engklek sebagai penerapannya. Dimana peneliti menggunakan sedikit inovasi dalam permainan engklek ini dengan memberikan inovasi

⁵ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (yogyakarta: Diva Press, 2016) hal 111

flash card kepada anak ketika si anak berhasil menyelesaikan sampai finis permainan, dengan tujuan diakannya inovasi ini agar anak tidak merasa jenuh dengan permainan engklek dan mengenalkan bahwa permainan tradisional itu menyenangkan. Berdasarkan pengamatan yang saya lakukan di TK Dharma Wanita Kedungwilut, bahwa disekolah tersebut masih menerapkan permainan tradisional pada anak guna untuk meningkatkan motorik kasar pada anak, mengenalkan pada anak bahwa di indonesia ada beberapa budaya-budaya tradisional yang penting untuk kita lestarikan dan tetap kita jaga, selain permainan tradisional disekolah tersebut juga ada beberapa tari-tarian daerah yang dilakukan setiap hari sabtu dan juga mengajarkan pada anak tentang bahasa jawa. Menunjukkan bahwa dalam peningkatan motorik kasar melalui penerapan permainan tradisional masih kurang. Mengingat dalam keseimbangan tubuh sangat penting bagi pengoptimalkan kemampuan fisik motorik pada anak. Diharapkan dengan melalui permainan tradisional engklek, anak dapat berkembang dengan baik.

Dengan adanya permasalahan diatas peneliti ingin mengetahui secara mendalam bagaimana penerapan permainan tradisional disekolah TK Dharma Wanita Kedungwilut dilakukan. Sejauh ini belum ada penelitian di TK Dharma Wanita Kedungwilut . oleh sebab itu, peneliti ingin mengadakan penelitian di TK Dharma Wanita Kedungwilut dengan judul “ Kemampuan Motorik Kasar dan Penerapan Permainan Tradisional Pada Anak Usia Dini TK Dharma Wanita Kedungwilut Kelompok A”.

B. Fokus Masalah

1. Bagaimana penerapan permainan tradisional engklek terhadap anak usia dini di TK Dharma Wanita Kedungwilut Kelompok A ?
2. Bagaimana hubungan penerapan permainan tradisional engklek itu bisa meningkatkan motorik kasar anak usia dini di TK Dharma Wanita Kedungwilut Kelompok A?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana peranan permainan tradisional terhadap anak usia dini di TK Dharma Wanita Kedungwilut.
2. Untuk mengetahui bahwa penerapan permainan tradisional itu bisa meningkatkan motorik kasar pada anak usia dini atau tidak.

D. Kegunaan Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain :

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat menambah pengetahuan, terutama dalam pembelajaran permainan tradisional itu masih penting diterapkan untuk anak usia dini.

2. Secara Praktis

- a) Bagi Kepala TK Dharma Wanita

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk meningkatkan efektivitas bermain pada anak, terutama

pada kemampuan motorik kasar anak usia dini dengan melalui penerapan permainan tradisional.

b) Bagi para guru TK Dharma Wanita

Sebagai masukan kepada guru untuk lebih banyak lagi meningkatkan permainan tradisional di sekolah yang mereka ajarkan.

c) Bagi siswa TK Dharma Wanita

Hasil penelitian ini dalam permainan tradisional diharapkan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

d) Bagi Peneliti Lain

Bagi penulis yang mengadakan penelitian sejenis, hasil penelitian dapat digunakan untuk menambah wawasan tentang peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional.

e) Bagi perpustakaan IAIN Tulungagung

Sebagai bahan koleksi dan referensi supaya dapat digunakan sebagai sumber belajar atau bacaan buat mahasiswa lainnya.

f) Bagi Pembaca

Sebagai tambahan wawasan pengetahuan tentang model pembelajaran, sehingga pembaca tertarik untuk meneliti lebih lanjut.

E. Penegasan Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman terhadap istilah-istilah pada penelitian ini, maka penulis perlu menegaskan dan menjelaskan beberapa istilah yang terdapat pada penelitian ini, sebagai berikut :

1. Gerakan Motorik Kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Yang dimana motorik kasar ini melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak.⁶
2. Permainan adalah proses aktivitas fisik atau psikis yang menyengangkan dan mengimbarakan.
3. Permaianan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dalam memahami skripsi yang akan disusun nantinya, maka peneliti memandang perlu mengemukakan sistematika pembahasan skripsi. Skripsi ini nanti terbagi menjadi tiga bagian, yaitu sebagai berikut :

Bagian awal, terdiri dari : halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, lembar pengesahan, motto, halaman persembahan, kata pengantar, abstrak.

⁶ Bambang Sujiono, dkk. *Metode Pengembangan Fisik*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka 2005) hal 1.13

Bagian inti, terdiri dari enam bab dan masing-masing bab berisi sub-sub bab, antara lain :

Bab I Pendahuluan, meliputi : latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan.

Bab II Pembahasan, terdiri dari : permainan tradisional, fungsi bermain, manfaat permainan tradisional, nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, jenis-jenis permainan tradisional, perkembangan motorik, gerak motorik halus, gerak motorik kasar, kemampuan gerak dasar, karakteristik keterampilan koordinasi gerakan motorik anak usia taman kanak-kanak, karakteristik kemampuan gerak motorik kasar anak usia dini 4-5 tahun dapat dikelompokkan ke dalam kegiatan berikut, tujuan dan fungsi perkembangan motorik kasar, fungsi perkembangan motorik, penelitian terdahulu.

Bab III Metode Penelitian, terdiri dari : rancangan penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisa data, pengecekan keabsahan temuan, tahap-tahap penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian, terdiri dari : deskripsi objek penelitian, paparan data.

Bab V Pembahasan, terdiri dari : penerapan permainan tradisional engklek terhadap anak usia dini di tk dharma wanita kedungwilut kelompok a, hubungan permainan tradisional engklek dengan motorik kasar anak usia dini di tk dharma wanita kedungwilut kelompok a

Bab VI Penutup, terdiri dari : kesimpulan, saran.