

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Anak usia dini (0-6 tahun) merupakan usia peka dimana pada usia ini anak-anak memiliki kepekaan yang sangat tinggi terhadap rangsangan yang diberikan dari lingkungan. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik maupun psikis sehingga siap untuk merespon semua stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Maka pendidikan usia dini sangat penting untuk membantu mengembangkan semua potensi atau kemampuan yang dimiliki anak agar berkembang dengan baik.

Pendidikan anak usia dini khususnya di Taman Kanak-Kanak perlu mengembangkan motorik anak dengan berbagai macam keterampilan, karena anak yang memiliki unsur-unsur motorik akan merasa senang apabila dapat menyelesaikan tugas keterampilan motorik dan merasa puas apabila dapat melihat hasilnya dengan baik. Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan motorik halus. Artinya motorik kasar merupakan perkembangan otot-otot kasar anak yang terkoordinasi seperti berjalan, berlari, melompat dan melempar.

Motorik sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia. Kemampuan motorik kasar adalah kemampuan anak TK beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besar. Kemampuan menggunakan otot-otot besar ini bagi anak TK tergolong pada Motorik sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia. Kemampuan menggunakan otot-otot besar ini bagi anak TK tergolong pada kemampuan gerak dasar.

Mengembangkan kemampuan motorik kasar anak dapat dilakukan dengan kegiatan Permainan Tradisional Angklek. Permainan Angklek adalah permainan dengan melakukan engklek, yaitu berjalan melompat dengan satu kaki. Permainan ini dilaksanakan menurut keinginan para pemainnya. Dengan permainan angklek dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan menjadi tempat anak untuk menggerakkan otot-otot besar yang dimiliki oleh anak sehingga dapat mempengaruhi pengembangan motorik kasar anak.

Kurangnya implementasi permainan angklek pada kalangan anak-anak jaman sekarang membuat permainan ini tidak dikenal oleh anak-anak sehingga permainan angklek susah dijumpai dikalangan permainan anak. Observasi awal yang dilakukan untuk mengetahui permasalahan secara jelas dengan melihat anak-anak yang sedang melakukan kegiatan bermain angklek, dari hasil observasi dan dokumentasi awal di Desa Saentis peneliti menemukan permasalahan anak dalam kemampuan motorik kasarnya. Adapun permasalahan ini diketahui dari hasil observasi dan melihat secara langsung kegiatan permainan pada anak. Menurut Samsudin (2016) bahwa perkembangan motorik kasar anak usia 4-6 tahun ialah, berjinjit, melompat, berjalan, berlari dan melakukan pergerakan dengan melibatkan otot-otot besar pada anak. Observasi awal yang dilakukan pada saat itu peneliti melihat anak-anak di desa Saentis melakukan permainan pada siang hari, peneliti mendapatkan beberapa informasi terkait permainan anak pada saat itu. Seperti bermain bola dalam gadget, Gadget, dan permainan yang ada di dalam gadget tersebut. Sementara permainan itu bukanlah permainan yang dapat mengembangkan motorik kasar pada anak tersebut Setelah peneliti melihat selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada beberapa anak tersebut

mengenai permainan angklek dan peneliti mendapatkan 10 anak dari 3 dusun yang saat ditanya kepada anak-anak tersebut bahwa mereka tidak mengenal permainan angklek, mereka hanya tau bermain gadget dan permainan lainya yang menggunakan gadget.

Permasalahan yang terdapat dari hasil observasi dan wawancara awal yang sudah dikemukakan sebelumnya bahwa dalam kasus ini peneliti juga menemukan bahwa kegiatan yang dilakukan pada saat waktu bermain anak lebih paham mengenai permainan yang ada di Gadget dan tidak mengenal permainan angklek, mereka juga tau nama-nama permainan lainya yang sama halnya dapat mengembangkan motorik kasar pada anak tetapi mereka hanya tau permainan seperti petak umpet, bermain guli, dan bermain lati-lari. padahal permainan angklek adalah permainan tradisional lainya yang dapat membantu untuk perkembangan motorik pada anak usia dini. Pada penelitian ini peneliti mengambil populasi dari 3 dusun yang berjumlah 25 anak dan sampel yang peneliti gunakan hanya 10 anak dalam 3 dusun tersebut antara lain dusun (Dusun V, Dusun VII dan Dusun IX).

Menurut Komang Trisna Mardayani, Dkk (2016) dalam penelitiannya mengenai penerapan permainan angklek dalam mengembangkan motorik kasar anak. Hasil penelitian menunjukan bahwa terjadi peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak setelah diterapkan permainan angklek. Maka dari hasil tersebut terlihat jelas bahwa permainan angklek dapat mengembangkan motorik kasar pada anak.

Menurut Dwiana Asih Wiranti (2018) dalam penelitiannya mengenai Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. Hasil dari penelitiannya

menunjukkan bahwa hasil kemampuan motorik kasar setelah dilakukan treatment melalui permainan engklek meningkat. Selain itu, permainan tradisional engklek mendapat respon yang positif dari anak usia dini untuk dapat diterapkan dalam pembelajaran. Saran yang berkaitan dengan hasil penelitian ini yaitu: guru dapat melatih anak dan mengembangkan model inovasi pembelajaran dengan menggunakan permainan engklek atau permainan tradisional lain untuk meningkatkan kemampuan motorik anak.

Menurut Baiq Nunike (2016) Dalam penelitiannya ia mengemukakan bahwa peneliti menyarankan guru untuk melatih anak untuk bermain permainan tradisional, bagi pengelola lembaga disarankan memasukan permainan tradisional ini ke dalam program pembelajaran, dan bagi peneliti selanjutnya diharapkan memberikan inovasi lainnya dalam penelitian ini.

Menurut Mella Citra Devana (2018) dalam penelitiannya, bahwa hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa guru secara rutin 1x dalam seminggu menerapkan permainan tradisional engklek dengan cara bermain yang baik sesuai dengan Teori mengikuti langkah-langkah dalam Permainan Tradisional Engklek sehingga Motorik Kasar Anak dapat berkembang sesuai harapan.

Menurut Ika Muslimah, dkk (2018) dalam penelitiannya mengungkapkan, Hasil penelitian dengan dua temuan yaitu: 1) permainan engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Al Hikmah Medan Denai sudah berjalan dengan baik sesuai dengan perencanaan dan penilaian yang sudah dibuat. 2) Faktor-faktor yang mendukung dan menghambat permainan engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Al Hikmah Medan Denai sudah berjalan dengan baik.

Diangkat dari permasalahan yang terjadi pada hasil observasi awal serta dengan mengemukakan jurnal relevan yang menyatakan bahwa permainan angklek dapat menjadi pemecah masalah untuk anak-anak usia dini 5-6 tahun dalam mengembangkan kemampuan motorik anak. Seharusnya permainan Angklek dapat menjadi permainan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak dan melibatkan gerak otot-otot besar pada anak. Dengan mengulang permainan Angklek sehingga anak dapat mengenal permainan Tradisional Angklek yang sudah lama tidak dikenal oleh anak-anak TK saat ini.

Kenyataannya saat ini didesa Saentis permainan angklek tidak digunakan untuk mengatasi permasalahan kemampuan motorik kasar pada anak, karena anak akan lebih terfokus melakukan permainan edukasi modern, misalnya permainan yang terdapat di dalam gadget yang cara bermain nya hanya duduk diam tanpa menggerakkan tubuh lainnya selain hanya jari tangannya.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis merasa penting untuk melakukan penelitian dengan judul "Implementasi Permainan Angklek Dalam Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Saentis Kecamatan Percut Sei Tuan Tahun 2020"

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Adapun dari hasil latar belakang yang telah ditulis, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Adanya permasalahan yang terjadi dalam kemampuan motorik kasar pada anak yang tidak sesuai pada usianya
2. Kurangnya permainan angklek terhadap anak-anak usia 5-6 tahun untuk perkembangan kemampuan motorik kasar anak

### **1.3 Fokus Masalah**

Mengingat luasnya cakupan masalah dan keterbatasan penulis, maka dalam penelitian kualitatif mempunyai fokus masalah yang telah ditentukan, agar penelitian tidak terlalu luas. Oleh karena itu, dengan melihat latar belakang yang telah terurai maka fokus penelitian ini di 3 dusun dengan 10 anak yang bermasalah dalam kemampuan motorik kasar pada anak dan tentang "Implementasi Permainan Angklek Dalam Kemampuan Motorik Kasar Anak (Kelompok B) di Desa Saentis Kecamatan Percut Sei Tuan Tahun 2020".

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan fokus masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Implementasi Permainan Angklek Dalam Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini di Desa Saentis?
2. Faktor-faktor apa saja yang mendukung dan menghambat permainan angklek dalam kemampuan motorik kasar anak usia dini di Desa Saentis?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui Implementasi permainan angklek dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini di Desa Saentis Kecamatan Percut Sei Tuan.
2. Untuk mengetahui Faktor-faktor yang mendukung dan menghambat permainan angklek dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini di Desa Saentis Kecamatan Percut Sei Tuan.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis sebagai berikut :

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu bagi upaya pengembangan wawasan keilmuan dibidang Pendidikan Anak Usia Dini.

### 1.6.2 Manfaat Praktik

- a. Bagi guru, sebagai masukan pada guru PAUD berkaitan dengan pengetahuan implementasi permainan angklek terhadap perkembangan motorik kasar anak dan dapat memberikan informasi pada pihak sekolah dan para guru tentang adanya permainan tradisional angklek untuk mengembangkan motorik kasar anak usia dini.
- b. Bagi orang tua, sebagai masukan kepada orang tua, sehingga orang tua dapat mengimplementasikan permainan tradisional angklek terhadap anak untuk mengembangkan motorik kasar pada anak.
- c. Bagi penulis, sebagai pengalaman dalam meneliti.
- d. Bagi peneliti lain, sebagai bahan referensi dan perbandingan dalam melakukan penelitian.