

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan seseorang. Dari ruang lingkup pendidikanlah seseorang memperoleh suatu pembelajaran. Wiwik, (2017: 106). Pendidikan pada dasarnya mempunyai tujuan dan sasaran untuk mengembangkan setiap potensi yang dimiliki oleh manusia hal ini pun tidak terlepas dari proses pendidikan untuk anak usia dini yaitu memberikan pembelajaran yang menyenangkan melalui suatu metode menyenangkan yang disebut bermain.

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang mampu mengembangkan kualitas pribadi seseorang dimulai dari usia dini. Salah satu sarana untuk mengembangkan sumber daya manusia yaitu dimulai dari jenjang pra sekolah, salah satunya seperti TK maupun RA. Pendidikan anak usia dini mampu memberikan ilmu pengetahuan dan mengembangkan keterampilan yang dimiliki oleh setiap peserta didik, didalam pendidikan anak usia dini tentunya terdapat permainan yang memiliki nilai-nilai edukasi untuk anak.

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Anak pada usia ini merupakan individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Pentingnya dorongan dari orangtua dan juga pendidik dalam membantu anak untuk melewati proses tumbuh kembangnya. Proses perkembangan anak dapat dikembangkan melalui adanya pendidikan baik itu pendidikan dalam keluarga maupun di sekolah. Keterlibatan pendidik sangat berpengaruh dalam usaha mengembangkan aspek perkembangan

anak. Pendidikan merupakan hal penting untuk membuat anak menjadi pribadi yang lebih baik di kemudian hari.

Usia 0-6 tahun merupakan salah satu tahap usia yang berada pada masa peka yang merupakan masa dasar pertama dalam mengembangkan kognitif, sosial emosional, motorik, bahasa dan moral dan agama. Masa ini juga sering disebut dengan masa keemasan (*golden age*) yang merupakan masa di mana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya baik yang disengaja ataupun yang tidak disengaja. Pada masa tersebut anak mempunyai potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangannya termasuk perkembangan motorik.

Perkembangan motorik menjadi suatu hal yang sangat penting karena perkembangan motorik sangat berhubungan erat dan mempengaruhi dengan perkembangan lainnya. Perkembangan motorik dibagi menjadi dua yaitu perkembangan motorik halus dan motorik kasar. Motorik kasar adalah gerakan yang menggunakan otot-otot besar, sedangkan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot kecil. Sejatinya anak usia dini telah melakukan gerakan sejak lahir. Dalam prosesnya pertumbuhan bayi menjadi dewasa tidak lepas dari seluruh gerakan, gerak yang dilakukannya membutuhkan kekuatan otot-otot besar untuk menggerakkannya. Gerakan tersebut bisa disebut sebagai motorik kasar.

Proses perkembangan kemampuan motorik kasar anak berhubungan dengan kemampuan gerak anak. Perkembangan kemampuan motorik kasar anak akan terlihat jelas melalui berbagai gerakan dan permainan yang mereka lakukan. Oleh sebab itu, perkembangan kemampuan motorik kasar anak juga berhubungan

erat dengan aktivitas bermain yang merupakan aktifitas utama yang dilakukan oleh anak. Keberhasilan suatu lembaga pendidikan pra sekolah dalam melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan dan berorientasi pada kegiatan bermain yaitu dengan cara merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang efektif.

Permainan adalah suatu kegiatan bermain yang didalamnya terdapat aturan-aturan tertentu dan juga terstruktur. Melalui permainan anak dapat lebih mudah untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan juga dapat mengembangkan aspek perkembangan anak. Ray, (2018: 208) Salah satu cara meningkatkan kemampuan anak secara optimal yaitu melalui kegiatan bermain pada pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Permainan dan bermain merupakan kegiatan yang saling terikat, dan juga anak usia dini tidak terlepas dari kegiatannya yaitu bermain.

Aktifitas motorik dapat dilatih dengan permainan sirkuit, seperti yang sudah diuji coba oleh Fajar & Ratnasari (2015). Penelitian ini melibatkan anak didik kelompok B di RA Al-Amien Kamal, Bangkalan yang berjumlah 15 anak didik. Hasil penelitian tersebut menunjukkan pada satu pos 80,1% anak gagal sampai batas yang ditentukan, namun pada pos yang lain ada sudah mampu menyelesaikan pos dengan baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa praktik permainan sirkuit di RA Al Amien sangat cocok diterapkan pada kelompok B.

Hasil Penelitian Munawaroh (2017) menyatakan bahwa “Model pembelajaran dengan Permainan Engklek efektif untuk Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. Hal tersebut disebabkan karena model

pembelajaran permainan engklek diantarkan melalui dengan bantuan poster, Sehingga anak tidak bosan dalam dalam bermainnya.

Hasil penelitian Maryanti (2021), Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini, Judul Penelitian “Pengembangan Permainan Engklek Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B Saat New Normal Di TK Islam Nurul Ahmad Kota Subulussalam”, menyimpulkan bahwa dengan adanya pengembangan permainan engklek anak mampu menyeimbangkan tubuhnya dengan baik, melempar gacuk tepat dalam kotak engklek, anak mampu melompat dengan sebelah kaki, dan anak mampu berjalan sambil melompat dengan sebelah kaki secara tegap dan merasa enteng, perkembangan motorik kasar anak juga mengalami peningkatan.

Hasil Penelitian Kurniawati, (2015) dengan judul “Pengembangan Media *Fun Circle Sircuit* Untuk Pembelajaran Aspek Fisik Motorik di TK Kelompok B”. penelitian ini menghasilkan produk pengembangan permainan dapat menjadikan pembelajaran fisik motorik lebih bermakna karena dirancang semenarik mungkin dan inovatif, sehingga tidak hanya dapat di gunakan oleh guru, tetapi juga dapat dimanfaatkan oleh anak. Selain itu, media permainan dirancang untuk menstimulus fisik motorik anak, juga dalam kemampuan bahasa dan kemampuan agama dan moral anak.

Penelitian yang serupa yang dilakukan oleh Noviana, (2015) dengan judul “Permainan Sirkuit Hula-hoop dalam Pembelajaran Fisik Motorik Anak Kelompok B di TK Gugus II Kecamatan Srengat Kabupaten Blitar”. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah kurang adanya variasi dalam pembelajaran fisik motorik yang di berikan guru menyebabkan anak merasa bosan saat pembelajaran,

sehingga dengan menerapkan permainan yang telah dimodifikasi ini dapat menjadi alternatif yang menarik dan menyenangkan di TK. Permainan sirkuit adalah suatu program latihan yang dikombinasikan dari beberapa item-item latihan yang bertujuan untuk membuat latihan menjadi tidak membosankan dan lebih efisien.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada anak kelas B-1 di RA Az-Zahra Kabupaten Pidie Jaya menunjukkan bahwa penyebab kurang berkembangnya motorik kasar anak di RA Az-Zahra Kabupaten Pidie Jaya dikarenakan kurangnya pemberian stimulasi motorik kasar anak. Berdasarkan kenyataan di lapangan pada saat observasi diketahui bahwa stimulasi untuk perkembangan motorik kasar anak hanya dilakukan melalui kegiatan olahraga senam yang dilakukan satu minggu sekali. Padahal, sebenarnya banyak cara yang bisa dilakukan guru untuk mengoptimalkan kegiatan motorik kasar anak salah satunya melalui permainan engklek sirkuit. Di sekolah tersebut anak lebih difokuskan untuk mampu membaca, menulis dan berhitung sehingga untuk perkembangan motorik tidak begitu diperhatikan. Anak belum bisa melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk bisa melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan, seperti mengkoordinasi gerakan tangan dan kaki saat anak melompat, melempar, dan juga menjaga keseimbangan. Terlihat ketika anak diajak untuk bermain engklek, ada anak yang susah dalam melompat, keseimbangan anak dalam melakukan lompatan permainan engklek kurang baik, hal ini ditandai dengan ada anak yang tidak mau melakukan, anak seolah-olah akan terjatuh dalam kotak pada saat melompat, dan kelincahan anak belum dapat bergerak cepat ketika melompat.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan motorik kasar pada anak, diantaranya kurang bervariasi media pembelajaran melalui permainan. Karena dalam proses pembelajarannya guru sering memberikan kegiatan kepada anak berupa mengerjakan LKS, maka pengembangan motorik kasar siswa dalam kemampuan keseimbangan, kekuatan, dan kelincihan kurang diperhatikan. Anak yang kurang mampu bergerak secara optimal akan sulit konsentrasi dan berdampak saat dewasa nanti anak akan minder dengan teman sebayanya dan tidak percaya diri.

Berbagai persoalan ditemukan sewaktu dalam pembelajaran meningkatkan motorik kasar anak berlangsung. Seperti stimulasi yang diberikan kepada anak kurang bervariasi sehingga anak kurang mengeksplorasi dalam kemampuan motorik kasarnya. Stimulasi yang kurang juga terletak pada permainan engklek yang sebelumnya sudah pernah dimainkan di sekolah tersebut, tetapi sudah lama permainan itu tidak dilakukan lagi karena adanya pembangunan di halaman sekolah, jadi yang dulunya anak bisa bermain di halaman sekolah sekarang anak hanya dapat bermain di ruang bermain saja dengan permainan seadanya. Maka dari itu peneliti melakukan pengembangan permainan engklek yaitu menjadi engklek sirkuit yang berbahan dari spanduk.

Adapun dari beberapa permasalahan yang dikemukakan diatas, Solusi yang dapat peneliti lakukan di RA Az-Zahra Kabupaten Pidie Jaya guna untuk mengembangkan aspek perkembangan motorik kasar anak yaitu melalui pengembangan permainan yaitu engklek sirkuit. Pada engklek asli bermain dilakukan diluar kelas dan jika hujan akan menghambat anak untuk bermain. Dalam permainan engklek sirkuit ini bisa dimainkan di dalam dan di luar kelas

maupun di ruang bermain, kemudian juga permainan engklek sirkuit lebih bervariasi yang bertujuan untuk menghilangkan kebosanan anak dalam bermain, seperti lebih banyak gerakan dan juga lapangan bermainnya menggunakan spanduk alas dengan *full colour* dan permainan dipersiapkan semenarik mungkin untuk dapat menarik antusiasme anak dalam bermain sambil belajar dan memberikan stimulasi yang maksimal bagi anak. Oleh sebab itu setelah peneliti melihat situasi dan kondisi di sekolah maka peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai pengembangan permainan engklek sirkuit untuk meningkatkan capaian perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Az-Zahra Kabupaten Pidie Jaya.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Kemampuan motorik kasar anak belum sesuai dengan capaian perkembangan anak usia 5-6 tahun.
2. Kegiatan yang terdapat di RA Az-Zahra tersebut masih kurang efektif dalam perkembangan motorik kasar anak karena di sekolah tersebut guru masih menekankan anak untuk mampu membaca, menulis dan berhitung.
3. Stimulasi untuk perkembangan motorik kasar anak hanya dilakukan melalui kegiatan olahraga senam yang dilakukan satu minggu sekali dan bermain bebas dengan alat permainan yang tersedia di halaman sekolah.
4. Permainan engklek yang sebelumnya sudah ada di sekolah tersebut belum mampu membantu untuk mengembangkan motorik kasar anak.
5. Anak 5-6 tahun belum mampu gerakkan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, kelincahan dan melakukan permainan dengan aturan.

6. Permainan engklek tidak dilakukan lagi karena adanya pembangunan di halaman sekolah, dulunya anak bisa bermain di halaman sekolah sekarang anak hanya dapat bermain di ruang bermain saja dengan permainan seadanya.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah penelitian ini adalah pengembangan media permainan engklek sirkuit dan mendeskripsikan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui adanya permainan engklek sirkuit pada anak kelas B-1 di RA Az-Zahra kabupaten Pidie Jaya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan batasan masalah di atas, penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah media permainan engklek sirkuit layak digunakan dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Az-Zahra Kabupaten Pidie Jaya?
2. Apakah media permainan engklek sirkuit efektif digunakan dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Az-Zahra Kabupaten Pidie Jaya?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Menghasilkan media permainan engklek sirkuit yang layak digunakan dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Az-Zahra Kabupaten Pidie Jaya.

2. Menghasilkan media permainan engklek sirkuit yang efektif digunakan dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Az-Zahra Kabupaten Pidie Jaya.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat secara teoritis dan praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan yang berhubungan dengan pengembangan media permainan yang dimodifikasi yaitu engklek sirkuit untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

2. Secara Praktis

a. Bagi guru

Dapat menjadi bahan masukan dan bahan pertimbangan tentang permainan engklek sirkuit dalam pembelajaran untuk dapat mengembangkan motorik kasar anak usia dini.

b. Bagi siswa

Diharapkan dapat memberikan pengalaman baru serta dapat meningkatkan semangat dan motivasi anak dari pengembangan permainan engklek sirkuit yang diterapkan.

c. Bagi peneliti lain

Dapat memberikan wawasan atau melakukan penelitian lebih lanjut dan menjadi sebagai acuan bagi peneliti lain terhadap pengembangan permainan engklek sirkuit dalam pendidikan anak usia dini.