

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin lama bertambah canggih, banyak orang yang dimanjakan oleh teknologi modern seperti televisi, *handphone*, *playstation* dan *smartphone*. Tetapi disisi lain dari perkembangan teknologi tersebut dapat menimbulkan kerugian terutama bagi anak-anak yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan Haerani (2013). Usia awal pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini merupakan tahapan emas dalam proses perkembangan anak menuju tahap perkembangan berikutnya dengan kata lain tahap ini merupakan landasan dasar dalam menghadapi fase berikutnya. Pada masa emas ini diharapkan anak mampu mencapai tingkat kemampuannya secara optimal, sehingga diperlukan berbagai stimulasi yang dapat meningkatkan segala aspek kemampuan anak. Kesan modern ternyata tidak selamanya berdampak positif. Fenomena yang terjadi akhir-akhir ini, permainan digital berdampak buruk pada anak terutama pada anak-anak usia dini. Hal tersebut akan menyebabkan aktivitas anak akan semakin berkurang karena anak-anak sibuk dengan gadget, sehingga menimbulkan perkembangan motorik kasar menjadi terlambat Haerani, (2013).

Pada rentang usia lahir sampai 6 tahun anak mengalami masa keemasan (*the golden age*) yang merupakan masa dimana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis, masa peka anak masing-masing berbeda, seiring dengan

laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Pada masa ini juga merupakan masa peletakan dasar pertama untuk mengembangkan kemampuan kognitif, sosio emosional, gerak motorik, bahasa pada anak usia dini.

Permainan yang diberikan kepada anak terutama anak usia dini tidak harus yang mahal, yang penting aman dan berkualitas dengan mempertimbangkan usia anak, minat, kreativitas dan keamanan. Kenyataan menunjukkan banyak orang tua beranggapan bahwa permainan yang berkualitas adalah jenis-jenis permainan dari bahan-bahan yang mahal, dan orang tua akan bangga bila bisa membelikan permainan bagi anaknya dari luar negeri.

Permainan digital yang memiliki kesan modern ini banyak menimbulkan dampak negatif, sebenarnya negara kita sendiri memiliki permainan anak yang kaya akan nilai dan berdasarkan hasil penelitian permainan anak tradisional dapat menstimulasi tumbuh kembang anak, bahkan dapat digunakan sebagai sarana edukasi pada anak Haerani (2013). Permainan tradisional anak sudah cukup lama berkembang, permainan tersebut sarat dengan nilai-nilai budaya bangsa. Namun demikian seiring dengan perkembangan jaman permainan tradisional ini semakin lama semakin dilupakan oleh anak-anak terutama di perkotaan karena sudah semakin banyaknya permainan modern yang berasal dari luar negeri.

Permainan yang aman dan berkualitas salah satunya adalah permainan tradisional. Salah satu permainan tradisional yang dikenal adalah permainan engklek. Permainan engklek merupakan permainan yang sudah ada secara turun temurun, permainan ini dilakukan dengan berjalan atau melompat dengan satu kaki Dharmamulya (2008:145). Permainan engklek merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang menggunakan badan dan hitungan serta adanya

kesepakatan peraturan-peraturan yang harus dipatuhi oleh pemain berkaitan dengan pelaksanaannya.

Permainan engklek selain dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan kedisiplinan, dalam permainan tradisional engklek terdapat sebagian besar gerak tubuh yang mempengaruhi kemampuan anak, salah satunya kemampuan gerak dasar lompat. Hal ini terjadi karena dalam permainan engklek terdapat gerakan melompati kotak yang digambar. Melompat merupakan salah satu bagian dari kemampuan motorik kasar yang penting untuk dikembangkan karena dalam gerakan melompat menggunakan otot-otot besar yang melibatkan koordinasi gerak mata, lengan dan tungkai kaki. Melalui kegiatan ini anak akan mampu meningkatkan keterampilan gerak, mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani, mampu menanamkan sikap percaya diri, mampu bekerjasama, dan mampu berperilaku disiplin, jujur dan sportif Saputra (2007).

Menurut Ellis et al. (2017), bahwa anak memiliki kebutuhan untuk bergerak sebagai wahana perkembangan diri. Karena anak yang bergerak cukup banyak akan memiliki kondisi fisik yang lebih baik daripada anak yang kurang dalam beraktivitas fisik. Hurlock, E.B. (2013) menyatakan bahwa perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak. Gerak ini secara jelas dibedakan menjadi gerak kasar dan halus. Perkembangan motorik adalah sesuatu proses kemasakan atau gerak yang langsung melibatkan otot-otot untuk bergerak dan proses pnsyarafan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan tubuhnya Sukamti, (2007).

Kemampuan motorik kasar adalah kemampuan anak beraktivitas/bergerak dengan menggunakan otot-otot besar yang terjadi pada anak-anak pada usia TK Samsudin (2008). Kemampuan menggunakan otot-otot besar ini bagi anak tergolong pada kemampuan gerak dasar. Salah satu kemampuan gerak dasar ini adalah kemampuan lokomotor, kemampuan lokomotor digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau untuk mengangkat tubuh ke atas seperti lompat dan loncat Samsudin (2008). Pencapaian perkembangan kemampuan motorik kasar anak sesuai dengan Peraturan Menteri No. 58 tahun 2009 usia 5-6 tahun salah satunya yaitu anak dapat menggerakkan badan dan kaki dalam rangka melatih keseimbangan, kekuatan, dan keberanian.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan pengurus dan guru di TK Masjid Baiturrahman pada bulan Januari 2021 terdapat 18 murid, 15 diketahui murid-murid lebih menyukai permainan seperti *play station*, *handphone*, *smartphone* dibandingkan permainan tradisional, kemampuan motorik kasar anak-anak di TK tersebut juga masih rendah misalnya saat kegiatan diluar kelas anak-anak disuruh baris berbaris lalu melemparkan bola ke keranjang tetapi anak-anak banyak yang belum bisa melakukannya dengan baik. Saat kegiatan senam banyak anak-anak yang belum bisa melakukan gerakan senam dengan baik, dan saat kegiatan meloncat dengan satu kaki banyak juga yang belum bisa melakukan karena belum mempunyai keseimbangan tubuh yang baik.

Berdasarkan uraian diatas sesuai observasi dan wawancara, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan ingin membuktikan apakah ada pengaruh

permainan tradisional engklek terhadap keterampilan gerak dasar lompat anak usia 4-6 tahun

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut, yaitu:

1. Kurangnya alat permainan yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan gerak lompat (motorik kasar) anak.
2. Kurang optimalnya kegiatan yang menunjang kemampuan gerak lompat anak.
3. Permainan yang dicontohkan oleh guru kepada siswa TK kurang bervariasi.
4. Kurangnya pengetahuan anak-anak zaman sekarang terhadap permainan tradisional
5. Penerapan permainan tradisional guna mengembangkan gerak dasar anak terutama gerak lompat masih kurang dilakukan oleh guru.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari tinjauan latar belakang masalah seperti yang terdapat dalam identifikasi masalah, maka penelitian ini perlu pembatasan masalah. Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam.

Adapun pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah:

- 1) Penelitian ini difokuskan pada peningkatan keterampilan gerak lompat anak menggunakan permainan tradisional engklek.
- 2) Pada penelitian ini menggunakan permainan tradisional engklek, terkhusus pada jenis engklek orang dan engklek surat . Dimana jenis

engklek yang ini banyak menggunakan teknik lompat tetapi tetap sederhana untuk dimainkan anak usia dini. Engklek jenis ini juga memiliki bentuk pola yang menarik untuk meningkatkan ketertarikan pada anak usia dini.

1.4.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian adalah “Apakah Permainan Tradisional Engklek Berpengaruh Terhadap Keterampilan Gerak Lompat Pada Siswa TKQ Baiturrahman Medan Tahun Ajaran 2021?”

1.5.Tujuan Penelitian

Adapun beberapa tujuan dari penelitian sebagai berikut, untuk mengetahui seberapa besar Peningkatan Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Keterampilan Gerak Lompat Pada Siswa TKQ Baiturrahman Medan Tahun Ajaran 2021.

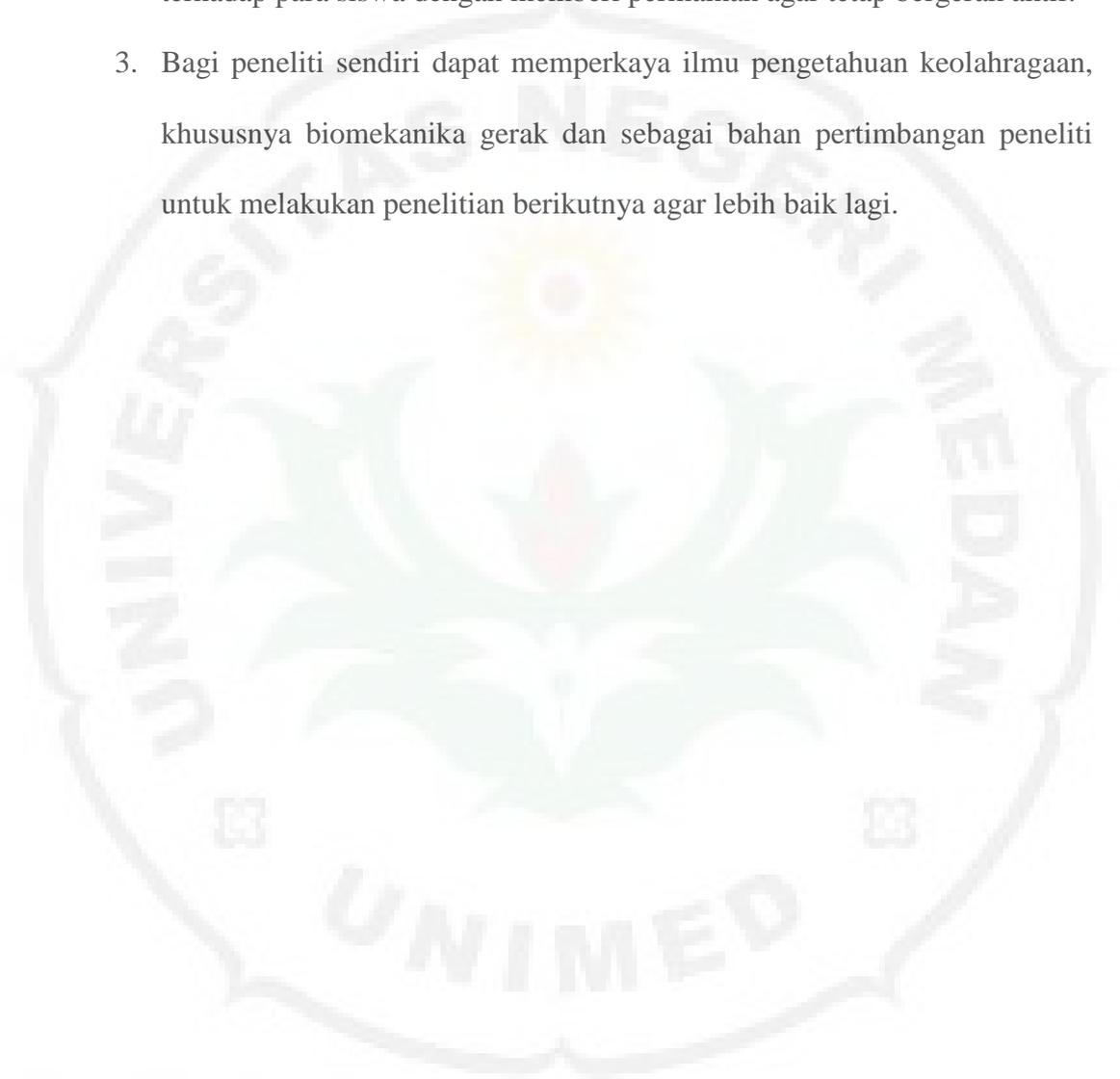
1.6.Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan akan bermanfaat bagi peneliti, Guru, Pembina dan Orang Tua serta masyarakat yang berhubungan langsung dengan anak-anak usia dini. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai bantuan pemikiran untuk membuat program permainan yang sederhana tapi mengasyikkan serta dapat meningkatkan motorik kasar anak terutama kualitas gerak lompat dan terkhusus nya pada sisa TKQ Baiturrahman Medan Tahun Ajaran 2021.
2. Dapat memberi sumbangan ilmu yang positif kepada Tamana Kanak-Kanak yang akan diteliti sebagai perbaikan pembelajaran. Serta

menghilangkan kejenuhan dan memberi suasana yang menyenangkan terhadap para siswa dengan memberi permainan agar tetap bergerak aktif.

3. Bagi peneliti sendiri dapat memperkaya ilmu pengetahuan keolahragaan, khususnya biomekanika gerak dan sebagai bahan pertimbangan peneliti untuk melakukan penelitian berikutnya agar lebih baik lagi.



THE
Character Building
UNIVERSITY