

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa usia dini seorang anak merupakan masa emas perkembangannya sekaligus masa kritis bagi seorang anak. Seluruh aspek perkembangan anak sedang berkembang dengan pesat ketika anak berada pada rentang usia 0-6 tahun. Masa usia dini menuntut perhatian ekstra karena pada masa tersebut merupakan masa yang cepat berlalu serta dapat dilihat dan diukur dengan mudah perkembangannya.

Masa ini merupakan saat yang penting untuk peletakan dasar aspek perkembangan anak usia dini seperti perkembangan kognitif, bahasa, sosial dan emosional, nilai agama dan moral, seni, terutama aspek perkembangan fisik motorik. Pada masa ini peran orang tua dan guru menjadi sangat penting dalam peran pengasuhan dan pembimbingannya agar anak dapat melalui masa perkembangannya dengan baik.

Hurlock (dalam Fatmawati 2020, h. 6) menjelaskan bahwa perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak. Artinya perkembangan motorik adalah perpaduan antara unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh yang bergantung pada kematangan sistem saraf dan otot. Perkembangan motorik berjalan bersamaan proses kematangan fisik atau pertumbuhan genetik anak.

Perkembangan motorik adalah proses seorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuhnya. Perkembangan motorik meliputi perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar melibatkan otot-otot besar dan motorik halus melibatkan otot-otot kecil. Motorik kasar memacu kemampuan anak saat beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besarnya seperti non lokomotor, lokomotor dan manipulative pada dasarnya keterampilan motorik kasar adalah gerakan fisik yang melibatkan otot besar dan memerlukan keseimbangan dan koordinasi tubuh.

Gallahue membagi perkembangan motorik kasar anak kedalam beberapa fase. Dimulai dari *Reflexive Movement Phase* yaitu ketika bayi baru lahir hingga berusia satu tahun, kemudian *Rudimentary Movement Phase* merupakan kelanjutan dari fase sebelumnya dimulai saat anak berusia satu hingga dua tahun, selanjutnya *Fundamental Movement Phase*, atau fase fundamental dimulai ketika anak berusia dua hingga tujuh tahun dan yang terakhir *Specialized Movement Phase* dimulai sejak usia tujuh tahun dan berlanjut hingga dewasa (Gallahue, 1996, h. 44).

Perkembangan motorik anak usia 5-6 tahun berada pada fase fundamental yang dimulai sejak anak berusia 2-7 tahun. Fase ini merupakan kelanjutan dari fase perkembangan gerak sebelumnya. Ketika berada di fase ini anak belajar mengeksplorasi tubuh untuk melakukan berbagai hal manipulatif.

Menyesuaikan dengan teori Gallahue maka anak usia 5-6 tahun sedang berada pada fase fundamental. Gerak dasar anak yang terjadi pada fase ini adalah lokomotor, nonlokomotor, serta manipulatif. Gerak dasar lokomotor adalah kemampuan gerak yang dilakukan disertai dengan perpindahan tempat (Anggraini

2022, h. 63). Salah satu gerak lokomotor yang dikuasai anak di masa tersebut adalah berjalan (langkah santai dan sesuai pola), berlari (panjang langkah dan kecepatan bertambah), dan melompat (melakukan ancang-ancang sebelum melompat dan mendarat dengan seimbang).

Kemampuan gerak anak pada fase ini juga dipengaruhi oleh faktor kesempatan untuk mempraktikkan secara langsung, dorongan, dan arahan saat melakukan permainan-permainan yang dapat mengembangkan kemampuan geraknya. Oleh karena itu rangsangan yang tepat perlu diberikan untuk membantu perkembangan motorik kasar anak. Salah satu caranya yaitu dengan melakukan aktifitas bermain serta bantuan alat atau permainan.

Berdasarkan hasil observasi, keterampilan motorik kasar anak di TK Kesuma Jaya masih belum berkembang sesuai harapan, terutama pada gerak lokomotor anak. Kurang optimalnya perkembangan anak ini dikaitkan dengan kurangnya permainan yang dapat digunakan oleh anak disekolah dan rangsangan yang dilakukan oleh guru. Penggunaan permainan dan rangsangan yang dilakukan lebih fokus pada perkembangan keterampilan motorik halus sedangkan permainan dan kegiatan yang dapat merangsang perkembangan keterampilan motorik kasar sebatas sarana prasarana permainan dan kegiatan yang sering dilaksanakan di lapangan seperti senam dan baris-berbaris. Oleh karena itu perlu permainan yang sesuai untuk merangsang perkembangan keterampilan motorik anak.

Berdasarkan hal tersebut peneliti memilih menggunakan permainan *sensory path*. Permainan ini memiliki berbagai bentuk lintasan yang dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan keterampilan motorik kasarnya

terutama pada gerak lokomotor. Penggunaan permainan *sensory path* dipilih karena dalam penggunaannya difokuskan pada perkembangan gerak lokomotor anak. Selain itu permainan ini pada setiap lintasannya dapat diubah bentuk sesuai kebutuhan dan kondisi.

Sensory walking path atau lebih sering disebut *sensory path* pada awalnya populer karena unggahan seorang guru yang menggunakan permainan tersebut untuk membantu mengatur emosi dan gerak anak. *Sensory path* menjadi sebuah media baru dan sedang berkembang di sekolah sebagai upaya untuk meningkatkan fokus dan melibatkan siswa dalam gerak motorik kasar (Kenee, 2020, h. 7).

Penggunaan media *sensory path* selanjutnya digunakan juga sebagai media yang membantu perkembangan motorik kasar anak di sekolah. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahidah & Sulistyani (2022, h. 27) menjelaskan penggunaan media *sensory path* dapat digunakan untuk membantu perkembangan kemampuan motorik kasar anak.

Serupa dengan berbagai hasil penelitian yang telah dilakukan terkait pengaruh *sensory path* atau permainan serupa terhadap motorik kasar anak. Penelitian yang dilakukan Fajriyah dkk (2023) dengan judul Pengembangan Permainan *Anove Sensory path* untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Locomotor Anak Usia 4-5 Tahun menunjukkan hasil bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan *anove sensory path* terhadap kemampuan lokomotor anak. Hal ini ditunjukan dari peningkatan dari hasil penilaian *pretest* dan *posttest*. Melalui permainan *anove sensory path*, anak dapat mengembangkan gerak

lokomotor seperti berjalan menyamping, berjalan berjingkat, berlari, dan lain sebagainya.

Selanjutnya hasil penelitian Penerapan APE *Sensory path* Dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B (Usia 5-6 Tahun) Di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Sidorejo 2 Tahun Pelajaran 2021/ 2022 yang dilakukan oleh Wahidah dan Nurhayati (2021) berdasarkan dua siklus yang dilakukan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Rahmi Nurlailah, Azizah Amal, dan A. Sri Wahyuni Asti (2023) dengan judul Pengaruh Permainan Jejak Kaki Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Mandiri Pitue. Hasil penilaian *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan. Dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan jejak kaki berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak.

Penelitian lain mengenai perkembangan motorik kasar dilakukan oleh Budiayah Febria Sari, Raihana (2021) dengan judul Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. Hasil yang didapatkan dari penelitian adalah permainan tradisional engklek memberikan pengaruh yang baik bagi perkembangan motorik kasar anak dapat dilihat dari perubahan hasil *pretest* dan *posttest*.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan Merci Tri Suryani Zalukhu, Rotua Samosir, dan Julita Herawati (2023) yang berjudul Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Anakkonhi Do Hamoraon di Ahu. Diketahui bahwa perkembangan motorik kasar

anak meningkat signifikan dipengaruhi oleh permainan tradisional engklek. Hal ini juga dapat dilihat melalui hasil uji hipotesa bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ yang artinya hasil hipotesa diterima.

Perkembangan motorik kasar juga dipengaruhi oleh rangsangan dari luar individu seperti kegiatan bermain. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan bahwa kemampuan motorik kasar anak di TK Kesuma Jaya belum berkembang sesuai harapan begitupula dengan usaha yang dilakukan oleh guru untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan untuk membantu perkembangan kemampuan motorik kasar anak yaitu melalui kegiatan bermain menggunakan *sensory path*. *Sensory path* adalah sebuah permainan edukatif. Menurut aSpring dalam Wahidah dan Nurhayati (2021 h. 60) jalur sensorik adalah latihan yang dirancang untuk merangsang indera spesifik pada anak-anak dan membentuk jalur saraf untuk membantu mereka belajar dan berkembang sepanjang hidup.

Berdasarkan hasil observasi dan uraian diatas maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan *Sensory Path* Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kesuma Jaya Kecamatan Tanjung Morawa”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas kemudian diidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut:

1. Keterampilan motorik kasar anak belum berkembang sesuai dengan harapan terutama pada gerak lokomotor anak

2. Kegiatan pengembangan keterampilan motorik kasar anak kurang bervariasi
3. Terbatasnya media yang dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar disekolah

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah peneliti membatasi penelitian ini sebagai berikut:

1. Kemampuan motorik kasar dalam penelitian ini dibatasi pada aktifitas gerak lokomotor anak usia 5-6 tahun yaitu berjalan, berlari, dan melompat
2. Permainan *sensory path* adalah permainan dimana anak mengikuti lintasan berbagai bentuk yang telah disediakan sesuai dengan intruksi yang diberi
3. *Sensory path* digunakan sebagai permainan untuk merangsang dan mengembangkan keterampilan motorik kasar anak terutama pada gerak lokomotornya
4. Penelitian ini difokuskan pada siswa siswi TK Kesuma Jaya Tanjung Morawa

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas maka rumusan masalah penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh permainan *sensory path* terhadap keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Kesuma Jaya Kecamatan Tanjung Morawa?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan *sensory path* terhadap kemampuan motorik anak usia 5-6 tahun di TK Kesuma Jaya Kecamatan Tanjung Morawa.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Berikut manfaat penelitian secara teoritis dan secara praktis:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan penelitian dan dapat dijadikan sebagai rujukan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan kemampuan motorik kasar anak usia dini maupun yang berkaitan dengan permainan *sensory path*.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis khususnya bagi guru dan kepala sekolah, siswa TK Kesuma Jaya, dan bagi peneliti lain.

Manfaat praktis penelitian ini antara lain:

- a. Bagi guru dan kepala sekolah hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan evaluasi, masukan, serta referensi permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan motorik kasar anak.
- b. Bagi anak, menarik perhatian anak melalui permainan yang menyenangkan dan dapat membantu mengembangkan motorik kasar anak.

c. Bagi peneliti lainnya, diharapkan dapat digunakan sebagai bahan rujukan serta menambah wawasan untuk pengembangan ilmu mengenai permainan *sensory path* dan aspek perkembangan motorik kasar anak.



THE
Character Building
UNIVERSITY