

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang - Undang No. 35 Tahun 2014 atas UU No. 23 Tahun 2002 Pasal 1 ayat 1 tentang perlindungan anak, anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun, termasuk juga yang masih di dalam kandungan.

Anak usia dini secara umum adalah anak-anak di bawah usia 6 tahun. Batasan yang dipergunakan oleh *the National Association For The Education Of Young Children* (NAEYC), dan para ahli pada umumnya adalah : “*Early childhood*” anak masa awal adalah anak yang sejak lahir sampai dengan usia delapan tahun. Jadi mulai dari anak itu lahir hingga ia mencapai umur 6 tahun ia akan dikategorikan sebagai anak usia dini (Adica, 2018, p. 1).

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya Mansur (dalam Putri et al., 2021, p. 155).

UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan pada Pasal 1 Ayat 14 bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini dapat dilaksanakan melalui pendidikan formal, nonformal dan

informal. Pendidikan anak usia dini jalur formal berbentuk taman kanak-kanak (TK) dan Raudatul Athfal (RA) dan bentuk lain yang sederajat..

Program penyelenggaraan Pendidikan Raudatul Athfal (RA) AL - IHSAN sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 58 tahun 2009, tentang Standar PAUD, bahwa perkembangan anak mencakup 5 (lima) aspek, yaitu : aspek nilai moral dan agama, aspek sosial-emosional, aspek fisik-motorik, aspek kognitif, dan aspek bahasa. Masing-masing aspek perkembangan harus dikembangkan secara optimal. Salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan adalah aspek fisik-motorik yang terdiri dari motorik kasar dan motorik halus. Anak mempunyai potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangan termasuk perkembangan motoriknya.

Pada aspek perkembangan fisik-motorik menurut Permendikbud No. 137 Tahun 2014 menerangkan bahwa salah satu tingkat pencapaian anak usia 5-6 tahun adalah mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan. Begitupun juga pada Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 792 Tahun 2018 tentang Pedoman Implementasi Kurikulum Raudhatul Athfal pada Bab III pasal Standar Pencapaian Perkembangan Anak untuk Lingkup Standar Perkembangan pada aspek fisik-motorik meliputi: a. motorik kasar dengan ibadah, memiliki kemampuan gerakan tubuh secara lentur, seimbang dan lincah mengikuti aturan. Perkembangan motorik kasar merupakan kemampuan yang meliputi kegiatan

otot-otot besar, seperti berjalan, melompat, berlari dan menggerakkan lengan Santrock (dalam Tangse & Dimiyati, 2021, p. 10)

Perkembangan motorik kasar anak berkaitan dengan kemampuan menggunakan gerak seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaannya serta keterampilan menggunakan tangan untuk menciptakan atau mengubah sesuatu. Perkembangan motorik kasar ini meliputi kemampuan fisik yang spesifik seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, kecepatan dan kekuatan untuk menerima rangsangan, setiap hari, dan tekstur. Anak yang cerdas dalam gerak motorik kasar terlihat menonjol dalam kemampuan fisik (terlihat kuat dan lincah). Mereka cenderung suka bergerak atau tidak suka duduk diam berlama-lama, suka meniru gerakan dan senang pada aktivitas yang mengandalkan kekuatan gerak seperti memanjat, berlari, melompat dan berguling.

Keterampilan motorik kasar anak sangat penting karena anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik akan memiliki perkembangan mental yang baik juga. Hal ini disebabkan karena anak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini tentu saja akan meningkatkan rasa percaya diri anak. Selain itu, anak yang terlatih kemampuan motorik kasarnya akan berpengaruh positif pada kemampuan kognitifnya (Mahmud, 2019, p. 86).

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan kepala sekolah dan guru Kelompok B RA AL - IHSAN. Kegiatan yang dilakukan selama ini dalam pembelajaran aspek fisik-motorik adalah dengan melakukan senam irama setiap hari Rabu 30 menit dengan 2 lagu, melakukan makan sehat bersama sebanyak 2x

sebulan, melakukan minum vitamin bersama sebanyak 1x sebulan. Namun setelah peneliti melakukan wawancara dan pengamatan ditemukannya kesenjangan seperti tidak ada aktivitas belajar motorik kasar yang dilakukan selain senam, kegiatan senam yang dilakukan lebih sering di dalam kelas dan kegiatan senam juga tidak mengandung unsur kelincahan dan keseimbangan dan tidak adanya sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan belajar motorik kasar.

Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut dalam kurangnya aktivitas untuk aspek perkembangan fisik-motorik anak diperlukan kegiatan yang memerlukan aktivitas gerak. Aktivitas gerak yang menyenangkan dan biasa dilakukan anak ialah kegiatan bermain. Sesuai dengan pernyataan Fjørtoft (dalam Tangse & Dimiyati, 2021, p. 10) yang mengatakan bahwa bermain dapat meningkatkan perkembangan motorik. Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak karena bermain menjadi sumber belajar yang tidak diperoleh anak di sekolah maupun di rumah Mutiah (dalam Tangse & Dimiyati, 2021, p. 10). Melalui bermain, anak-anak tidak hanya meningkatkan dan mencapai aspek perkembangan yang lebih baik atas kemampuan motorik, tetapi juga dapat membangun kepercayaan diri anak, dan belajar bagaimana menangani rintangan yang sulit Serpentino (dalam Tangse & Dimiyati, 2021, p. 10).

Permainan ular tangga raksasa dapat merangsang anak bereksplorasi menggunakan indra penglihatan, perabaan dan pendengaran. Dapat menstimulasi lima aspek perkembangan anak terutama dalam motorik kasar

anak. Permainan ular tangga raksasa ditujukan untuk anak usia 5-6 tahun sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun, dan capaian perkembangan yaitu mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (Ellinawati et al., 2021, pp. 152–153).

Permainan ular tangga sendiri adalah permainan yang sudah sangat dikenal oleh publik karena permainan ini sudah ada sejak abad ke-2 Masehi. Karakteristik permainannya menggunakan papan, petak terbanyak 1-100, dadu dan pion. Permainan ini juga dapat dimainkan dengan 2 orang lebih. Dengan karakteristik tersebut selain permainan ular tangga ini juga ada permainan yang hampir serupa yaitu permainan monopoli dan permainan ludo. Permainan monopoli dengan ludo juga menggunakan papan, dadu, dan pion. Jika dilihat dari ketiga permainan ini, permainan ular tangga sangat mudah untuk dipahami untuk digunakan pada usia 5-6 tahun, karena tidak memiliki peraturan dan persyaratan yang sulit untuk memainkannya, melempar dadu, bergerak, sampai menuju petak akhir dengan tangga yang dimulai dari bawah pada petak maka pion naik dan dengan kepala ular yang ada pada petak maka pion uturun hingga akhir ekor ular.

Keunggulan menggunakan permainan ular tangga raksasa ini, antara lain adalah kita bisa menentukan seberapa banyak petak yang akan kita gunakan tidak harus 1-100, dalam permainan ular tangga terdapat simbolik hewan dengan gambar ular yang lebih mudah dikenali oleh anak usia dini, kita bisa membuat semua hal-hal berkaitan dengan kegiatan motorik kasarnya dalam satu papan pada setiap petak yang berbeda.

Melalui permainan ular tangga raksasa ini juga penggunaan serta pemilihan media yang digunakan mudah untuk dibuat dan dilakukan, penggunaan *banner* yang bisa digunakan berulang kali dengan durasi pemakaian yang cukup lama, anti-air dan tidak mudah rusak, penggunaan *cones* apabila tidak ada bisa menggunakan botol minum anak-anak, hal ini pada akhirnya bisa menjadi nilai tambahan dalam pola hidup sehat dimana anak mengonsumsi air putih agar tidak terdehidrasi setelah melakukan aktivitas berolahraga dengan bermain.

Berdasarkan teori Piaget, anak yang berusia 5-6 tahun masuk dalam kategori pra operasional, dimana anak bermain dengan berimajinasi dan bermain pura-pura. Anak bermain dengan sekitarnya, melakukan tindakan berdasarkan skenario yang telah dibuat oleh anak dengan imajinasi mereka. Dengan teori tersebut peneliti menggunakan simbol atau gambar dalam permainan ular tangga raksasa ini untuk menstimulus imajinasinya dalam mempraktekkan gerakan. Contohnya dengan gambar pesawat terbang, maka anak akan berimajinasi bahwa dirinya adalah pesawat terbang lalu mereka akan menciptakan gerakan dengan tubuhnya bagaimana pesawat terbang itu, yaitu dengan kedua tangan direntangkan berdiri dengan satu kaki dan satu kaki yang lain diangkat lurus kebelakang. Inilah yang menjadi salah satu hasil skenario yang dibuat antara guru dengan siswa untuk berimajinasi lalu melakukan gerakannya.

Perlakuan yang diberikan anak dalam penelitian ini yaitu memilih permainan ular tangga raksasa dan dilakukan secara berkelompok. Permainan menjadi salah satu sarana dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak (Tangse & Dimiyati, 2021, p. 11). Menurut Gottman (dalam Yuliyanto et al., 2020, p. 7),

dengan bertambahnya usia, anak dalam kegiatan bermain semakin interaktif dan kooperatif, anak sering membutuhkan waktu dalam kegiatan bekerja sama dan koordinasi dengan temannya. Dalam permainan ular tangga raksasa ini akan ada berbagai arah interaksi yang dilakukan, guru yang berinteraksi dengan semua anak, guru yang berinteraksi dengan ketua kelompoknya, dan ketua kelompok yang berinteraksi dengan anggotanya. Peneliti membuat kegiatan bermain ini menjadi interaktif, berbeda dengan kegiatan biasanya yang dimana senam dilakukan anak hanya akan menirukan gerakan gurunya yang didepan tanpa ada interaksi sesama teman atau lainnya dan menurut Catron dan Allen (dalam Armanila, 2017, pp. 8–9) dengan bermain membantu anak salah satunya untuk mendukung perkembangan sosialisasi dalam hal:

- a) Interaksi sosial yaitu interaksi dengan teman sebayanya, orang dewasa dan memecahkan konflik.
- b) Kerjasama sama, yaitu interaksi saling membantu, berbagai, dan pola pergiliran.
- c) Menghemat sumber daya, yakni menggunakan dan menjaga benda-benda dan lingkungan secara tepat.
- d) Peduli terhadap orang lain, seperti memahami dan menerima perbedaan individu, memahami masalah multi budaya.

Berdasarkan keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa metode dalam proses pembelajaran motorik kasar yang digunakan pada Kelompok B RA AL - IHSAN kurangnya variasi dan sarana prasarana dari yang hanya dilakukannya kegiatan senam di dalam kelas dengan 2 lagu maka peneliti melakukan kegiatan

yang berbeda untuk kegiatan pembelajaran motorik kasarnya dengan bermain di luar kelas menggunakan permainan ular tangga yang didalamnya terdapat elemen-elemen gerakan yang berkaitan dengan kelenturan, kelincahan yang mampu mendukung pembelajaran motorik kasar maka perlu adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak dalam sebuah kegiatan yang menyenangkan atau dengan permainan yang tereduksi sesuai pada capaian motorik kasar untuk usia dini 5-6 tahun. Oleh karena itu peneliti, mencoba melakukan penelitian untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan permainan ular tangga raksasa yang belum pernah dilakukan di sekolah yang belum pernah peneliti laksanakan.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian kali ini yaitu meningkatkan aspek fisik motorik pada perkembangan motorik kasar yang meliputi kelenturan, keseimbangan dan kelincahan pada Kelompok B RA AL - IHSAN dengan permainan ular tangga raksasa.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka masalah dalam penelitian dirumuskan sebagai berikut : Apakah melalui permainan ular tangga raksasa dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar kelenturan, keseimbangan dan kelincahan siswa kelompok B RA AL – IHSAN?

D. Kegunaan Penelitian

1. Bagi peneliti, penelitian ini dapat memberikan pengalaman baru dalam melakukan penelitian dan memberikan inovasi baru tentang cara meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan ular tangga raksasa.
2. Bagi guru, penelitian ini bisa menjadi motivasi untuk para guru dalam memberikan pembelajaran yang lebih bervariasi lagi dengan model-model permainan yang lain untuk anak usia dini sehingga pembelajaran bisa aktif dan kreatif dan menjadi sarana dalam pengembangan dan peningkatan profesionalisme guru.
3. Bagi kepala sekolah, penelitian ini bisa menjadi masukan dalam evaluasi kinerja guru dan memberikan informasi tentang peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan ular tangga raksasa.
4. Bagi pembaca, penelitian ini bisa memberikan wawasan tentang pentingnya perkembangan motorik kasar pada anak usia dini serta bisa menjadi pengembangan keterampilan dalam menulis karya ilmiah.