

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun (Undang-Undang Sisdiknas Tahun 2003) dan 0-8 tahun menurut pakar pendidikan anak. Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik dan memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), intelektual, sosio-emosional, bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak¹. Salah satu aspek yang cukup signifikan dalam kehidupan anak usia dini adalah aspek perkembangan fisik. Aspek perkembangan fisik berkaitan erat dengan perkembangan motorik.

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya untuk menstimulasi, melatih, mendorong, dan memberikan kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan dan kemampuan anak². Tujuan utama pembelajaran anak usia dini dicirikan dengan prinsip belajar menyenangkan melalui bermain yang dapat mengembangkan segala potensi yang dibawa anak sejak lahir dengan seoptimal mungkin³. Anak usia dini memiliki masa yang tidak akan terulang di masa mendatang. Pada masa ini anak memiliki potensi yang masih berkembang, oleh karena itu perlu stimulasi yang baik dan sesuai dengan perkembangan anak.

¹ Yuliani Nurani, *Perspektif Baru Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2019), hlm.6

² Fitri Ayu Fatmawati, *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*, (Gresik: Caremedia Communication, 2020), hlm.4

³ Nurani, *op. cit.*, hlm.2

Pemberian stimulasi merupakan cara membantu anak untuk berkembang, anak yang terstimulasi dengan baik dapat mencapai aspek-aspek perkembangan dengan baik pula. Salah satunya yaitu aspek perkembangan fisik motorik. Perkembangan motorik memiliki dua perkembangan yaitu motorik halus dan kasar. Motorik kasar merupakan gerak fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antara anggota tubuh dengan penggunaan otot-otot besar. Berkembangnya kemampuan motorik kasar anak secara optimal akan menjadikan anak percaya diri, terampil, dan lebih berani dalam bersosialisasi. Hal ini dikarenakan anak yang keterampilan motorik kasarnya baik dapat melakukan gerakan dan aktivitas sesuai dengan tingkat usianya sehingga dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Keterampilan motorik kasar memiliki peranan penting bagi perkembangan anak, karena dapat meningkatkan kekuatan fisik, menjaga keseimbangan, dan koordinasi tubuh anak.

Anak usia 4-6 tahun memiliki karakteristik berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan. Hal itu bermanfaat untuk pengembangan otot-otot kecil maupun besar, seperti manjat, melompat dan berlari⁴. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa anak usia 4-6 tahun adalah anak yang pada umumnya memiliki energi yang melimpah dalam melakukan berbagai kegiatan. Pembelajaran gerak merupakan hal yang penting bagi anak untuk menstimulasi otot-otot besar maupun kecil. Pada usia ini anak memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi sehingga anak akan bergerak untuk mengeksplorasi hal-hal yang anak ingin tahu.

Keterampilan gerak dasar dibagi menjadi 3 macam yaitu gerak lokomotor, gerak non-lokomotor, dan gerak manipulatif. Gerak lokomotor adalah gerak berpindah tempat dari satu tempat ke tempat lainnya, seperti berjalan, berlari, melompat, meloncat, dan merayap⁵. Gerak non lokomotor

⁴ Husnuziadatul Khairi, *Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini 0-6 tahun*, Jurnal Warna Vol. 2 No. 2 2018, hlm.22

⁵ Rike Sulisiawati, *Skripsi Mengembangkan Motorik Kasar Anak Melalui Gerak Lokomotor di TK Widya Bakti Tanjung Senang Bandar Lampung* (Lampung: Skripsi 2017), hlm.14

adalah gerakan anggota tubuh yang berporos pada sendi dilakukan ditempat tanpa berpindah. Gerak manipulatif yaitu gerak manipulasi benda, seperti menendang, melempar, dan menangkap. Semua kegiatan tersebut membutuhkan pembiasaan agar anak dapat tertatih lebih baik lagi.

Perkembangan motorik anak akan terlihat secara jelas melalui gerakan yang dilakukan. Anak diharapkan dapat melakukan gerakan secara optimal, karena gerak yang dilakukan oleh anak dapat menimbulkan pembelajaran yang berhubungan dengan pengalaman. Artinya dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik adalah gerakan yang dilakukan oleh anak sebagai proses belajar dimana anak langsung praktik dan melakukan aktivitas secara langsung, dari kegiatan yang dilakukan secara langsung anak mendapatkan pengalaman yang baru. Oleh sebab itu, aktivitas motorik yang dilakukan dapat berpengaruh terhadap perilaku sehari-hari⁶. Hal ini artinya gerak motorik yang dilakukan oleh anak usia dini berbeda dengan gerak motorik yang dilakukan oleh orang dewasa. Anak melakukan aktivitas motorik semata-mata hanya bermain, tetapi dengan melakukan kegiatan bermain anak mendapatkan pengalaman secara langsung untuk perkembangannya. Oleh karena itu, dengan pemberian rangsangan yang tepat akan mampu mengembangkan keterampilan motorik kasar pada anak salah satunya melalui aktivitas dan kegiatan bermain.

Pembelajaran yang diberikan seorang guru dianggap sebagai kegiatan bermain oleh anak, karena dunia anak usia dini adalah bermain. Pembelajaran untuk anak usia dini adalah melalui kegiatan bermain (*Learning by playing*). Selain itu, pembelajaran anak usia dini harus menggunakan media dalam penyampaian pesan pembelajaran, bermain, maupun menyampaikan sebuah informasi. Media sangat penting dalam pendidikan anak usia dini karena pada fase anak-anak ini adalah fase dimana daya imajinasi, daya tangkap, dan daya ingat anak sangat berkembang. Dengan begitu, media pembelajaran sangat penting adanya dalam pendidikan anak usia dini untuk dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan-kemampuan yang dimiliki

⁶ Fatmawati, *op. cit.*, hlm.8-9

anak dan dapat membantu anak dalam menerima pembelajaran dengan optimal.

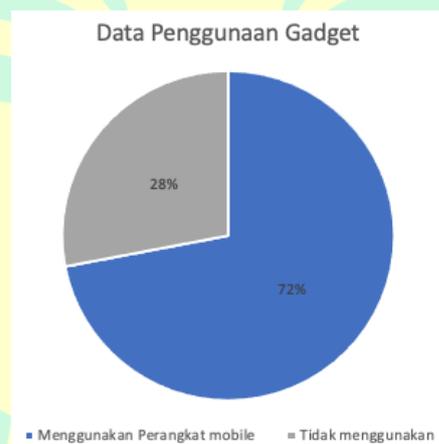
Permainan tradisional menjadi alternatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah. Permainan ini lebih ditekankan pada upaya pelestarian budaya bangsa yang sudah mulai ditinggalkan oleh generasi baru karena lebih menyukai permainan modern. Permainan tradisional ini dapat dikenalkan kembali kepada anak-anak untuk dapat meningkatkan kualitas fisik juga melestarikan budaya. Permainan tradisional ini menjadi tempat untuk anak-anak dalam mengekspresikan dirinya dan menjadi tempat untuk anak berkembang. Permainan tradisional juga bermanfaat untuk mengasah otak, menumbuhkan rasa empati, membangun jiwa sosial, dan menegaskan individualitas.

Banyak anak-anak zaman sekarang yang masih asing dengan permainan tradisional lainnya. Perubahan tersebut dapat dipahami mengingat perubahan gaya hidup masyarakat yang disebabkan oleh pesatnya perkembangan teknologi dan komunikasi. Pada saat ini gadget merupakan benda yang hampir dimiliki oleh semua kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Gadget yang terhubung dengan sistem daring menyediakan berbagai fitur yang bisa bermanfaat namun bisa juga membahayakan kehidupan, khususnya bagi anak usia dini. Gadget yang dilengkapi dengan berbagai fitur dapat membuat anak-anak mengakses media sosial, *game*, dan fitur lainnya secara online yang belum tentu sesuai dengan usia anak.

Berdasarkan data yang ditemukan, terdapat sebuah survei oleh *Common Sense Media* di Philadelphia mengungkapkan anak-anak mulai usia 4 tahun sudah memiliki gadget sendiri tanpa pengawasan orangtua. Survei ini diisi oleh 350 orang tua keturunan Afrika-Amerika yang kebanyakan memiliki pendapatan rendah⁷. Pada survei ini orang tua memberikan gadget kepada anak dengan alasan agar anak tidak rewel ketika orang tua sedang

⁷ Hani Nur Fajrina, *Tingkat Kecanduan Gadget di Usia Dini Semakin Mengkhawatirkan*, (CNN Indonesia 2015) diakses tanggal 7 Maret 2023 pukul 22.30 WIB

bekerja dan menenangkan anak ketika berada di tempat umum. Anak yang sudah kecanduan gadget menjadi kurang minat bermain. Hal ini dikarenakan anak sudah terbiasa menatap layar gadget setiap hari dan tidak tertarik dengan interaksi fisik⁸. Sebanyak 72% anak usia 8 tahun ke bawah sudah menggunakan perangkat mobile seperti *smartphone*, *tablet*, dan *iPod* sejak 2013. Hal ini tentunya akan mempengaruhi perkembangan motorik, kognitif dan sosial mereka. Orang tua secara tidak sadar membatasi ruang gerak sosial anaknya. Mereka ingin anaknya melek teknologi dan mampu bersaing dengan kondisi saat ini⁹. Namun, namanya perkembangan teknologi setiap orang tidak bisa mengendalikan, tetapi sebagai orangtua harus arif menanggapi. Dengan menyadari pentingnya nilai yang terkandung dalam dolan permainan tradisional, diharapkan orangtua pro aktif mengenalkan permainan tradisional lainnya kepada anak-anaknya.



Gambar 1.1 Data Penggunaan Gadget oleh survey CNN

Menurut Koentjaningrat perubahan budaya adalah pergeseran, pengurangan, penambahan, dan perkembangan unsur-unsur dalam suatu kebudayaan¹⁰. Ada lima faktor yang menjadi penyebab perubahan budaya, yaitu: perubahan lingkungan, perubahan yang disebabkan adanya kontak dengan suatu kelompok lain, perubahan karena adanya penemuan, perubahan

⁸ Fitriyani, Penelitian: ini 10 Bahaya Gadget bagi Anak dibawah 12 Tahun (The Asian Parent) diakses pada tanggal 8 Maret 2023 pukul 14:12 <https://id.theasianparent.com/10-bahaya-penggunaan-gadget-pada-anak>

⁹ Pebryawan, Krisna. "Engklek sebagai sarana pembelajaran yang asik di tengah permainan modern". *Magistra* (2015), hlm.63

¹⁰ Koentjaningrat, *Pengantar Ilmu Antropologi*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2015)

yang terjadi karena suatu masyarakat atau bangsa mengadopsi beberapa elemen kebudayaan material yang telah dikembangkan oleh bangsa lain di tempat lain, dan perubahan yang terjadi karena suatu bangsa memodifikasi cara hidupnya dengan mangadopsi suatu pengetahuan atau kepercayaan baru. Jadi, yang menjadi kaitannya lunturnya permainan tradisional yang terjadi dalam kalangan anak-anak disebabkan perubahan lingkungan alam dimana sekarang anak-anak sudah tidak lagi mempunyai tempat untuk bermain karena sudah padat dengan pemukiman penduduk, dan juga munculnya penemuan-penemuan baru seperti teknologi yang kemudian diadopsi oleh masyarakat sebagai sebuah kebutuhan atau untuk hiburan semata, kemudian juga bisa disebabkan kurangnya perhatian masyarakat secara umum dan keluarga dalam memperkenalkan dan mensosialisasi permainan tradisional tersebut.

Permainan yang digunakan pada PAUD adalah permainan yang merangsang kreativitas dan menyenangkan (tidak ada unsur pemaksaan) dan sederhana. Namun, pada umumnya kegiatan anak TK yang berkaitan dengan motorik kasar masih tergolong kurang atau belum optimal, dan pada kenyataannya pembelajaran masih jarang menggunakan permainan atau media. Khususnya dalam pembelajaran motorik kasar pada gerak lokomotor, yang biasa dilakukan guru sehari-hari seperti pemanasan saja terkadang tidak melakukan aktivitas motorik kasar sehingga perkembangan kemampuan motorik kasar khususnya gerak lokomotor anak belum optimal. Hal ini terlihat dari kurangnya penggunaan media pembelajaran, sehingga membuat anak kurang termotivasi dan semangat saat belajar atau bahkan hanya bergurau dengan temannya¹¹. Melihat hal tersebut, setiap anak mampu mencapai tahap perkembangan motorik kasar khususnya kemampuan gerak lokomotor yang optimal apabila mendapatkan stimulasi yang tepat. Jika anak kurang mendapatkan rangsangan maka akan membuatnya mudah bosan. Semakin anak merasa gembira maka semakin mudah pula menyerap

¹¹ Apriliani, dkk "Meningkatkan Keterampilan Gerak Lokomotor Anak Usia 5-6 Tahun di Kelas B Hijau Melalui Permainan Engklek Rintangan di TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya". *Jurnal Paud Agapedia* (2020), hlm.179

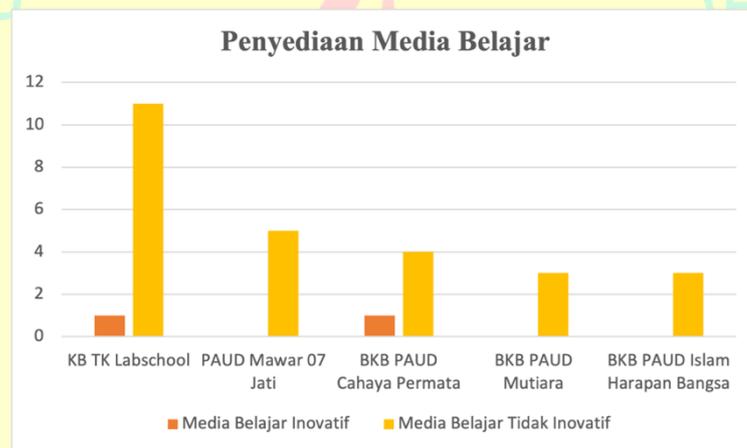
pengetahuan. Maka dari itu perlu diadakannya suatu permainan fisik dengan aturan menggunakan media yang bervariasi, karena dengan bermain pengetahuan yang diberikan tidak terkesan dipaksakan, dan selain menyenangkan dapat menjadikan ketercapaian perkembangan kemampuan gerak lokomotor yang optimal.

Berdasarkan temuan lapangan peneliti di beberapa lembaga PAUD di kawasan Kecamatan Pulogadung juga ditemukan berbagai permasalahan, berbagai keadaan yang ada di sekolah menunjukkan bahwa guru-guru yang ada di sekolah ini lebih banyak menstimulasi kemampuan kognitif dan motorik halus anak. Hampir setiap hari anak-anak melakukan kegiatan belajar menggunakan lembar kerja seperti mewarnai, menebalkan huruf, menebalkan angka dan berhitung bersama-sama. Kemudian kemampuan motorik kasar yang diberikan kepada anak dalam mengembangkan keterampilan gerak dasar lokomotor anak seperti berlari, jalan ditempat, merentangkan tangan, menganggukkan kepala, tangan dipinggang, dan memutar kedua tangan, hanya gerakan seperti ini yang diulang disetiap kegiatan olahraga dilakukan, sehingga anak hanya bisa melakukan gerakan motorik kasar yang itu-itu saja.

Kegiatan motorik kasar yang dilakukan di lima lembaga masih menggunakan alat permainan luar yang sering ditemui di toko permainan seperti bola, simpai, perosotan, dan cone olahraga dalam melakukan kegiatan untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar lokomotor anak. Satu dari lima lembaga yang menyediakan media belajar inovatif sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran untuk anak yang kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi terlebih dalam kegiatan motorik kasar, hal ini dapat dikatakan bahwa guru di lembaga ini tidak takut untuk berinovasi dalam membuat permainan media pembelajaran yang menyenangkan, seperti bermain engklek menggunakan papan domino untuk melatih keterampilan gerak lokomotor anak¹². Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa beberapa lembaga kurang bisa memanfaatkan media dan alat permainan yang ada di sekitarnya dan

¹² Hasil Observasi di KB-TK Labschool Jakarta, Jum'at 26 Agustus 2022

kurangnya referensi permainan untuk kegiatan olahraga dan gerakan fisik motorik yang bisa membuat semua otot-otot kasar pada anak bergerak sehingga anak mudah bosan. Maka dari itu, mestinya diperlukan pendekatan belajar seraya bermain guna menstimulasi keterampilan motorik kasar anak terutama pada gerak dasar lokomotor nya dengan mengembangkan permainan tradisional yang dilengkapi dengan banyaknya variasi gerak lokomotor untuk anak usia dini. Berikut data yang peneliti dapatkan di lapangan:

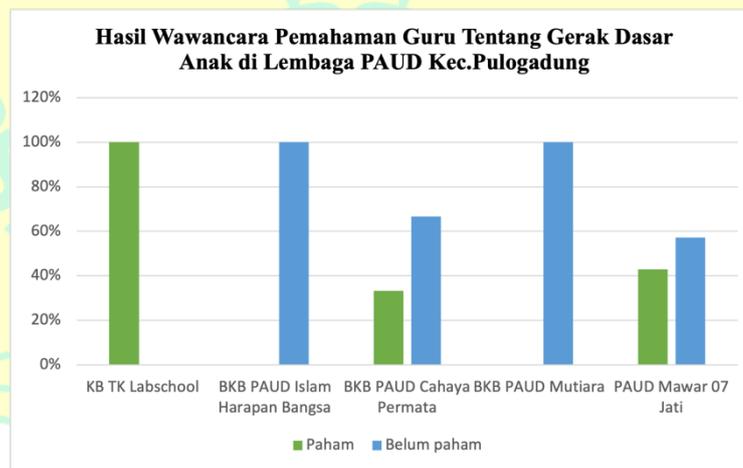


Gambar 1.2 Penyediaan Media Belajar di 5 Lembaga PAUD
Kec. Pulogadung

Penggunaan media belajar yang digunakan di lembaga PAUD masih minim, hal ini dikarenakan adanya minat yang kurang dari guru untuk menggunakan media pembelajaran dengan variatif dan inovatif yang terjadi karena tidak menguasai cara bagaimana menggunakan media pembelajaran yang diakibatkan karena minimnya informasi tentang media pembelajaran tersebut. Sukses tidaknya materi pembelajaran tersampaikan kepada anak sangat dipengaruhi oleh kualitas mengajar seorang guru. Guru yang baik dan berkualitas adalah guru yang tidak hanya mempunyai kemampuan verbal dalam menyampaikan materi tetapi mampu memanfaatkan segala sumber daya di sekitar yang ada untuk membuat anak lebih paham materi yang disampaikan, salah satunya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Peran aktif guru sebagai pendidik, pemerintah sebagai penyelenggara pendidikan serta *stakeholder* lainnya harus mampu bersinergi

untuk meningkatkan minat guru dalam menggunakan media pembelajaran sebagai salah satu cara untuk menghadirkan pembelajaran yang berkualitas.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti di lima lembaga PAUD di Kecamatan Pulogadung, peneliti dapat simpulkan bahwa hanya 5 dari 15 guru yang mengerti tentang gerak dasar lokomotor anak dan mengerti cara menstimulasi anak dengan baik menggunakan media yang tersedia di lembaga-lembaga tersebut. Guru di lembaga KB-TK Labschool Jakarta sudah sangat mengerti akan tentang jasmani olahraga anak terlebih tentang gerak dasar¹³. Pada BKB PAUD Mawar 07 Jati hanya 3 dari 7 guru yang sedikit mengerti akan gerak dasar lokomotor¹⁴. Kemudian di BKB PAUD Mutiara dan BKB PAUD Islam Harapan Bangsa tidak ada satupun guru yang mengetahui akan gerak dasar itu seperti apa¹⁵. Pada BKB PAUD Cahaya Permata, 1 dari 3 guru yang mengerti akan gerak dasar dan berusaha memberikan stimulasi yang tepat untuk keterampilan gerak dasar khususnya gerak lokomotor anak secara optimal¹⁶. Berikut data yang sudah peneliti temukan di lapangan:



Gambar 1.3 Hasil Wawancara Pemahaman Guru Tentang Gerak Dasar Anak di 5 Lembaga PAUD Kec.Pulogadung

¹³ Hasil Wawancara Peneliti dengan guru di KB-TK Labschool Jakarta, Jumat 30 September 2022

¹⁴ Hasil Wawancara Peneliti dengan guru di BKB PAUD Mawar 07 Jati, Rabu 5 Oktober 2022

¹⁵ Hasil Wawancara Peneliti dengan guru di BKB PAUD Mutiara dan BKB PAUD Islam Harapan Bangsa, Kamis 16 Maret 2023

¹⁶ Hasil Wawancara Peneliti dengan guru di BKB PAUD Cahaya Permata, Rabu 15 Maret 2023

Minimnya pengetahuan guru dilatar belakangi oleh kurangnya referensi akan aktivitas fisik yang bervariasi, hal tersebut dikarenakan referensi yang dapat diakses sebagian besar dari bidang olahraga yang mengkaji perkembangan fundamental pemuda serta beberapa guru memiliki riwayat pendidikan di luar lingkup PAUD. Penyebab inilah yang mengakibatkan beberapa anak menjadi cenderung kurang termotivasi untuk bergerak.

Hasil observasi yang diperoleh peneliti, 7 dari 23 anak di KB TK Labschool Jakarta belum bisa menjaga keseimbangan dengan baik, sehingga ketika melakukan kegiatan gerak dasar lokomotor masih banyak yang terjatuh. Beberapa anak masih takut berjalan di atas papan titian untuk memperoleh keseimbangan tubuh, sehingga masih harus dibantu pegangan, Ada beberapa anak juga yang belum mampu mengendalikan diri ketika berlari¹⁷. Hasil observasi pada BKB PAUD Cahaya permata, 4 dari 13 anak gerak dasar lokomotornya belum terstimulus dengan baik. Anak mudah terjatuh ketika melompat karena keseimbangan yang belum optimal¹⁸. Hasil observasi peneliti di BKB PAUD Mutiara, 1 dari 7 anak yang gerak dasar lokomotornya belum terstimulus dengan baik. Anak tersebut ketika berjalan jongkok belum mampu menyeimbangkan tubuhnya¹⁹. Hasil observasi peneliti di BKB PAUD Islam Harapan Bangsa, 4 dari 10 anak gerak dasar lokomotornya masih belum terstimulus dengan baik. Ada anak yang terjatuh ketika melompat seperti katak²⁰. Hasil observasi yang peneliti lakukan saat melakukan kegiatan Praktir Karir PAUD yaitu melaksanakan kegiatan untuk anak yang berjudul *Creative Movement* (Bergerak itu Cerdas) di PAUD Mawar 07 Jati. 10 dari 20 anak yang belum mampu melewati rintangan, anak juga belum seimbang ketika memantulkan bola dengan berjalan, ada beberapa anak juga yang belum bisa berjalan lurus dan zigzag mengikuti alur garis²¹. Hal ini dapat disimpulkan, anak-anak diberikan kegiatan gerak dasar lokomotor secara individual untuk mengetahui kemampuan pada setiap anak

¹⁷ Hasil Observasi di KB TK Labschool Jakarta, hari Selasa Tanggal 1 Agustus 2022

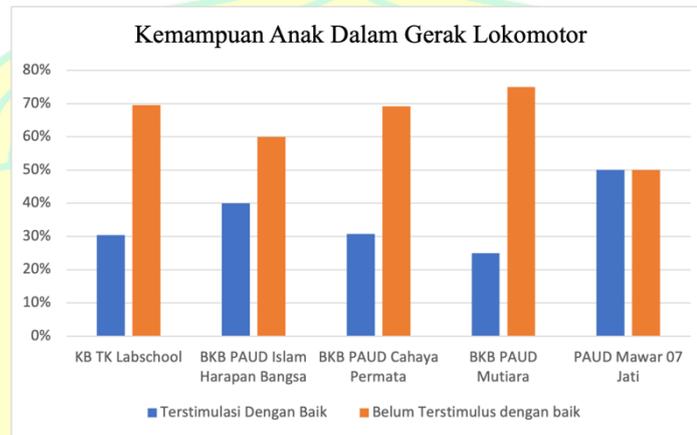
¹⁸ Hasil Observasi di PAUD Cahaya Permata, hari Rabu Tanggal 15 Maret 2023

¹⁹ Hasil Observasi di BKB PAUD Mutiara, hari Selasa Tanggal 21 Maret 2023

²⁰ Hasil Observasi di BKB PAUD Islam Harapan Bangsa, hari Senin Tanggal 20 Maret 2023

²¹ Hasil Observasi di BKB PAUD Mawar 07 Jati, hari Senin Tanggal 28 November 2022

berdasarkan usia yang dinilai oleh pendidik. Kegiatan anak diamati untuk mengetahui hasil yang valid dan optimal. Lalu, ada 26 anak usia dini yang keterampilan gerak dasar lokomotor nya yang kurang berkembang. Berikut data yang diperoleh peneliti disusun dalam diagram batang :



Gambar 1.4 Kemampuan Anak dalam Gerak Lokomotor

Penelitian yang telah dilakukan oleh Munawaroh, bahwa model pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional engklek dapat menstimulasi aspek perkembangan anak. Dari hasil skor rata-rata yang diperoleh menunjukkan bahwa rata-rata aspek fisik motorik diperoleh skor rata-rata 2,64 (baik) menjadi 2,91 (baik)²². Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa aspek perkembangan anak setelah menggunakan permainan tradisional engklek lebih tinggi dibanding dengan sebelum adanya pengembangan model permainan tradisional engklek. Ditunjukkan adanya peningkatan hasil rata-rata pada seluruh indikator, baik melompat ke berbagai arah menggunakan satu kaki, melompat ke berbagai arah menggunakan dua kaki, berlari dan melompat, serta melompat dan berbalik arah.

Berdasarkan kenyataan yang ada di beberapa Lembaga PAUD, sehingga peneliti mempunyai keinginan untuk membantu anak menstimulasi keterampilan motorik kasar khususnya gerak lokomotor. Anak yang tidak

²² Hidayatu Munawaroh, "Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini". *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 1 Issue 2 (2017), hlm.94

dapat melakukan gerakan keseimbangan, kekuatan dan kelincahan disebabkan anak belum dapat terbiasa menggerakkan tubuhnya dalam kegiatan motorik kasar. Anak memerlukan pembiasaan dengan kegiatan permainan, sehingga melalui pembiasaan diharapkan anak dapat mencapai gerak lokomotor secara optimal.

Untuk mendapatkan hasil yang optimal dalam mengembangkan keterampilan motorik ini diperlukan permainan yang sesuai. Selama ini dalam keterampilan motorik kasar kemampuan keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan kurang diperhatikan oleh guru, penilaian motorik hanya dilihat berdasarkan keaktifan anak didalam kelas. Oleh karena itu, terkait penjelasan di atas peneliti akan membuat suatu pengembangan permainan alternatif yang ingin diterapkan kepada anak adalah melalui pengembangan permainan tradisional. Permainan tersebut adalah permainan modifikasi permainan tradisional Indonesia yang bernama permainan engklek. Permainan ini merupakan alternatif dalam mengembangkan kemampuan gerak dasar perkembangan motorik anak usia dini yang sesuai dengan perkembangan kemampuan anak. Permainan ini juga dirancang dengan desain yang praktis, menarik untuk anak, dan bisa dibawa kemana saja.

Permainan tradisional pada hakikatnya adalah suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat, diajarkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Permainan engklek dianggap sebagai permainan yang menstimulus keterampilan motorik kasar pada anak karena dalam permainan engklek anak akan melakukan gerakan dasar sampai ke gerakan yang lebih kompleks melalui gerakan otomatis, akurat, dan cepat, seperti berjalan, berlari, melompat, meloncat, dan merayap. Permainan engklek dibutuhkan keseimbangan tubuh para pemain. Setiap gerakan yang dilakukan dalam permainan engklek merupakan rangkaian gerakan yang terkoordinasi oleh ratusan otot-otot yang kompleks yang harus memiliki isyarat gerakan yang saling berkoneksi antar

gerakan²³. Permainan dengan aturan merupakan perilaku yang dapat diidentifikasi ketika anak-anak menggunakan rasa kompetensi dengan teman sebayanya sambil membuat peraturan untuk permainan. Secara tidak langsung permainan engklek mengajarkan kepada anak tentang arti kehidupan. Kemampuan dalam berkompetisi, kebersamaan, adanya aturan, pengelolaan emosi, percaya diri, kegagalan dan keberhasilan merupakan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan sosial, sehingga pada akhirnya diharapkan anak mampu memecahkan masalah sehari-hari yang dihadapi. Dengan kata lain aktivitas fisik berbasis sekolah salah satunya melalui permainan tradisional engklek diharapkan dapat menjadi stimulus dalam membangun keterampilan motorik kasar pada anak.

Melihat masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran permainan tradisional. Melalui adanya sebuah media yang mampu menstimulasi gerak lokomotor yang menarik sehingga memungkinkan anak termotivasi melakukan kegiatan gerak. Pada pembelajaran gerak pemberian contoh juga sangat dibutuhkan untuk anak mengikuti kegiatan yang terarah. Sehingga peneliti ingin menguji coba media untuk menstimulasi gerak lokomotor anak usia 5-6 tahun. Media yang digunakan akan dibuat menarik dengan bergambar binatang sehingga anak menarik untuk mencobanya.

Sehubungan dengan hal di atas maka peneliti melakukan penelitian pengembangan media dengan judul “Inovasi Permainan Engklek untuk Menstimulasi Keterampilan Gerak Locomotor Anak Usia Dini”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dijabarkan di atas maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

²³ Rini, Dede, Siti, “Menstimulus Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek di Kelompok B TK Armawiyah 1”. *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol.6 No.1 (2022), hlm.28

1. Keterampilan motorik kasar khususnya gerak dasar lokomotor anak usia 5-6 tahun di beberapa lembaga sekolah belum optimal.
2. Penggunaan media pembelajaran atau pola permainan yang menarik dan interaktif untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar anak belum digunakan secara optimal.
3. Pengetahuan guru tentang gerak dasar lokomotor masih kurang sehingga belum bisa memberikan stimulasi yang tepat untuk keterampilan gerak dasar lokomotor anak
4. Keterbatasan dana, kemampuan, serta keterampilan guru membuat guru kurang berpartisipasi dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik sesuai kebutuhan perkembangan anak dan kebutuhan materi pembelajaran.
5. Pengaruh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang didominasi oleh elektronik.
6. Diperlukan pendekatan pembelajaran yang tepat untuk menstimulasi keterampilan gerak lokomotor anak usia 5-6 tahun.
7. Diperlukan pengembangan media permainan tradisional untuk menstimulasi keterampilan gerak lokomotor anak usia 5-6 tahun.

C. Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah pada sebelumnya, beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perkembangan motorik kasar dalam menstimulasi gerak dalam penelitian ini dibatasi dengan kemampuan gerak dasar lokomotor pada usia anak 5-6 tahun.
2. Model pengembangan berupa tahap dan hasil permainan tradisional engklek ini untuk menstimulasi keterampilan motorik kasar terutama gerak dasar lokomotor anak.

3. Pengembangan permainan tradisional engklek ini difokuskan untuk anak usia dini dengan kelompok usia 5-6 tahun di lembaga PAUD Kecamatan Pulogadung yang memiliki keterbatasan mengenai media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan gerak motorik kasar khususnya gerak lokomotor untuk menstimulasi keterampilan gerak dasar lokomotor anak dengan menggunakan media pembelajaran pengembangan dari permainan tradisional engklek untuk menarik minat dan motivasi anak.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah yang dikemukakan, maka penelitian ini berfokus pada bagaimana mengembangkan karya inovatif yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana model pengembangan inovasi permainan tradisional engklek untuk menstimulasi keterampilan gerak lokomotor pada anak usia 5-6 tahun ?
2. Apakah inovasi pengembangan media/permainan tradisional engklek efektif jika diterapkan dalam pembelajaran untuk menstimulasi keterampilan gerak lokomotor pada anak usia 5-6 tahun ?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Secara Teoritik

Secara teoritik diharapkan penelitian ini dapat menjadi pengetahuan penting dan sebagai masukan dalam memberikan pembelajaran pada anak usia dini melalui permainan tradisional, khususnya untuk menstimulasi gerak lokomotor pada anak usia 5-6 tahun.

2. Secara Praktis

a. Pendidik Anak Usia Dini

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan ilmu pengetahuan dalam meningkatkan keterampilan guru untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam pendidikan anak usia dini

b. Lembaga

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan atau tambahan wawasan untuk lembaga mengenai kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak sehingga lembaga bisa menyediakan variasi media pembelajaran di sekolah dan memberikan anak untuk bermain, bereksplorasi, dan memilih secara bebas.

c. Anak

Diharapkan anak merasa senang, tertarik dan tidak bosan dalam kegiatan pembelajaran. Anak mudah memahami pembelajaran yang disampaikan dan mendapat pengalaman langsung melalui pengembangan permainan tradisional engklek untuk menstimulasi gerak lokomotor pada anak usia 5-6 tahun.

d. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan berguna sebagai masukan dan wawasan bagi peneliti tentang penggunaan media permainan dalam menstimulasi motorik kasar anak nantinya sebagai bekal untuk mengajar di kelas.

