

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tahun-tahun prasekolah sangat penting dalam perkembangan kognitif dasar, dan keterampilan sosial anak. Keterampilan sosial yang diperoleh pada masa kanak-kanak sering kali menjadi landasan kesuksesan di kemudian hari (Zhu et al., 2021). Pengembangan keterampilan sosial diakui sebagai aspek mendasar dalam membangun hubungan yang sukses dengan orang lain dan telah menunjukkan hubungan positif dengan prestasi akademik anak, perkembangan intelektual dan perilaku, serta adaptasi sekolah (Hukkelberg et al., 2019; McIntyre et al., 2006; Wentz et al., 2021). Sebaliknya, rendahnya tingkat keterampilan sosial pada tahap awal dikaitkan dengan masalah maladaptasi, rendahnya harga diri, dan kesehatan fisik dan mental yang lebih buruk (S. I. Ali et al., 2018; Arnold et al., 2012; Ke et al., 2018). Sering kali anak-anak yang menunjukkan pola perilaku bermasalah di prasekolah mengalami masalah transisi taman kanak-kanak (Nix et al., 2013), seperti perilaku antisosial, masalah perilaku dan masalah sosialisasi selanjutnya, dan masalah penyesuaian sekolah (Brennan et al., 2015; Bulotsky-Shearer et al., 2010; Heckman, 2006; Jones et al., 2015).

Banyak ahli percaya bahwa tahun-tahun prasekolah adalah waktu yang penting bagi anak-anak untuk meningkatkan keterampilan sosial, karena sebagian besar anak mulai belajar bagaimana mengelola diri sendiri agar dapat berkomunikasi secara efektif dengan teman sebaya dan guru (Fabes et al., 2003). Oleh karena itu, penting untuk memprioritas keterampilan sosial selama masa taman kanak-kanak, mengidentifikasi anak yang menunjukkan defisit keterampilan sosial, memberikan intervensi yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial, dan rajin mengambil langkah-langkah pencegahan yang tepat.

Pentingnya keterampilan sosial sebagai pondasi dalam berperilaku juga diakui di berbagai Negara. Sebuah studi kepada diperoleh data dari orangtua dan guru terhadap anak-anak yang tersebar di tujuh negara Eropa (Italia, Latvia, Portugal, Kroasia, Rumania, Yunani, dan Malta) terdapat hubungan atau keterkaitan sosial emosional anak-anak prasekolah, hasil belajar, dan kesulitan sosial, emosional, dan perilaku. Hasilnya menunjukkan bahwa bahwa kompetensi

sosial emosional merupakan faktor kunci dalam perkembangan yang sehat, keterlibatan akademik, dan keberhasilan pembelajaran sangat mendukung pentingnya pembelajaran sosial emosional dalam pendidikan usia dini. Karena perkembangan sosial emosional anak-anak selama prasekolah berlangsung cepat, intervensi universal awal yang mendorong pembelajaran sosial emosional dan ketahanan akan melepaskan sumber daya anak-anak untuk kerja dan pembelajaran kognitif (Martinsone et al., 2022).

Pengembangan keterampilan sosial anak memiliki perbedaan individu selama masa taman kanak-kanak (Flynn et al., 2015; Greene, 2003; Takahashi et al., 2008). Secara tradisional, penelitian longitudinal menggunakan metode yang berpusat pada variabel untuk menguji kurva keterampilan sosial anak dan hubungannya dengan faktor-faktor prediktornya. Hasil temuan memberikan gambaran terkait pandangan guru dan orangtua terhadap keterampilan sosial anak menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak usia dini dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu peringkat kelahiran anak, usia ayah, pekerjaan ayah, usia guru, pendidikan guru, pengalaman guru, ruang kelas prasekolah dalam kaitannya dengan jumlah anak, kegiatan pembelajaran, dan jenis ruang kelas. Temuan lainnya menyebutkan bahwa dari taman kanak-kanak hingga kelas enam, keterampilan sosial anak laki-laki menunjukkan penurunan linier dari waktu ke waktu, sedangkan keterampilan sosial anak perempuan tidak berubah secara signifikan dari waktu ke waktu (Hajovsky et al., 2022). Hal ini dikarenakan kurangnya kegiatan pembelajaran yang mendukung dalam aktivitas mengembangkan keterampilan sosial anak.

Serupa dengan itu, keterampilan sosial di Indonesia yang dipengaruhi oleh budaya kearifan lokal. Permainan tradisional *Nogarata* yang berasal dari suku Kaili Palu dapat mengembangkan perkembangan anak yang salah satunya keterampilan sosial anak (Marwany, 2022). Permainan ini memanfaatkan aktivitas motorik anak untuk meningkatkan keterampilan sosial khususnya dalam aspek komunikasi, kerjasama, dan pengendalian emosi anak. Internalisasi nilai-nilai sosial melalui juga diperoleh dari tradisi *begawe* yang berasal dari suku sasak. Melalui tradisi *begawe* anak dapat mengembangkan perilaku sosial seperti: kerjasama, perilaku adaptif, sikap peduli, silaturahmi, dan kasih sayang (Sanusi & Sari, 2020). Penelitian ini mengungkapkan bahwa sering dijumpai anak-anak dengan aktivitas

dengan dirinya sendiri. Aktivitas ini kurang memberi ruang kepada anak untuk berinteraksi antara satu dengan yang lainnya. Selain itu, peneliti juga mengatakan, bahwa metode yang dapat diterapkan untuk keterampilan sosial anak melalui bermain kelompok.

Beberapa riset relevan lainnya menguraikan karakteristik keterampilan sosial anak (DiDonato, 2014; Hajovsky et al., 2022; Lamont & Van Horn, 2013; Sørli et al., 2021) mengemukakan bahwa peserta didik dari kelas 4 hingga kelas 7 memiliki tiga lintasan berbeda, yang satu dengan skor rata-rata tetap sepanjang waktu, dan dua lainnya dengan skor awal dan penurunan yang tinggi, serta skor awal dan peningkatan yang rendah. (Lamont & Van Horn, 2013) juga mengidentifikasi tiga lintasan pertumbuhan keterampilan sosial yang berbeda dari taman kanak-kanak mulai dari kelas stabil, kelas peningkatan, dan kelas penurunan. Temuan lainnya anak dari taman kanak-kanak hingga kelas 5 memiliki dua lintasan keterampilan sosial yang unik: lintasan tingkat yang lebih tinggi dengan bentuk lengkungan yang sedikit signifikan dan lintasan tingkat sedang yang konsisten (DiDonato, 2014). Namun, sangat sedikit penelitian yang berfokus pada keterampilan sosial selama periode taman kanak-kanak, yang dianggap sebagai waktu penting bagi anak untuk meningkatkan keterampilan sosial (Kramer et al., 2010). Namun, hanya sedikit penelitian yang berfokus pada peningkatan keterampilan sosial selama taman kanak-kanak.

Menurut teori sosialisasi, anak usia prasekolah belajar bagaimana menjadi baik seiring bertambahnya usia, sehingga meningkatkan frekuensi perilaku sosial (Eisenberg et al., 2013). Pada saat yang sama, bukti menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak berbeda dan menunjukkan heterogenitas (Flynn et al., 2015). Dalam konteks ini, keterampilan sosial selama periode taman kanak-kanak (umumnya usia 3–6 tahun) perlu dikaji lebih lanjut.

Mandigo et al., (2009) menambahkan keterampilan sosial dalam definisi literasi fisik adalah individu melek secara fisik dapat membantu orang lain. Dengan demikian, pendidikan jasmani berkontribusi, melalui gerakan yang berfokus pada keterampilan gerak dasar, hingga perkembangan keterampilan sosial anak (Zachopoulou et al., 2010). Anak belajar berinteraksi dengan anak yang lain, belajar memberi dan menerima, bekerjasama dengan orang dewasa, dan berinteraksi

dengan benda yang ditemukan dilingkungan sekitar. Keterampilan sosial bersifat adopsi atau perilaku positif yang cenderung mengarah ke pribadi dan sosial yang positif, dengan memiliki tiga subdimensi, antara lain: 1) Kerja sama sosial: “bertindak untuk mengajak, berkoordinasi, berbagi tujuan yang sama, menstimulasi aktivitas bersama, dan melanjutkan hubungan (Dovidio et al., 2017); 2) Interaksi sosial: melibatkan situasi dimana perilaku secara sadar mempengaruhi perilaku orang lain dan sebaliknya (Turner, 1988); 3) Kemandirian sosial: anak yang mandiri mampu menunjukkan emosional dengan baik, ketegasan dan memenuhi kebutuhannya (Turner, 1989).

Keterampilan sosial yang mudah dilakukan oleh para peserta didik di sekolah adalah mengikuti kegiatan yang mengandung unsur fisik seperti berolahraga yang mampu dan mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya seperti dengan teman yang sama mengikuti kegiatan tersebut secara positif (Burhaein, 2017). Keterampilan sosial dapat meningkatkan hubungan individu dengan lingkungannya secara positif seperti tumbuhnya empati, partisipasi atau melibatkan diri dalam kegiatan kelompok, saling membantu, berkomunikasi dengan orang lain, negosiasi, dan penyelesaian masalah (Kiliç & Güngör Aytar, 2017). Anak akan belajar dari lingkungan sekitarnya baik berasal dari orangtua maupun orang lain yang berada di sekitar anak seperti yang dikatakan Bandura dalam teori sosial kognitif mengungkapkan, bagaimana seseorang belajar berperilaku berasal dari mengamati orang lain dan meniru model (*modeling*) tersebut agar dapat melakukannya (Santrock, 2007:53). Teori Bandura (1978) juga mengemukakan teori *Receprocal Determinism* yaitu terdapat tiga komponen yang penting dalam pembelajaran, yaitu perilaku, kepribadian, dan lingkungan. Implementasi belajar melalui observasi mengandung proses-proses seperti memperhatikan, mengingat, membentuk suatu tingkah laku dan menunjukkan motivasi (Ozyurek et al., 2015).

Menurut Elliott dan Gresham (Maleki, et.al., 2019), Keterampilan sosial dapat diukur dengan menilai beberapa aspek seperti: 1) kerja sama yaitu adanya interaksi sosial dalam beraktivitas secara terorganisir dan saling berinteraksi untuk mencapai tujuan bersama, 2) ketegasan yang melibatkan memulai perilaku seperti memperoleh informasi dari orang lain dan memperkenalkan diri kepada mereka, dan 3) pengendalian diri anak merupakan ekspresi emosi pribadi dan terdiri dari

perilaku dalam berbagai situasi yang memerlukan reaksi yang tepat dari anak. Selain itu, diperlukan keterampilan sosial yang baik seperti komunikasi, kegigihan, tanggung jawab, empati, dan keterlibatan (Gresham & Elliott, 2008). Keterampilan sosial bersifat adopsi atau perilaku positif yang cenderung mengarah ke pribadi dan sosial yang positif, dengan memiliki tiga subdimensi, antara lain: 1) Kerja sama sosial: “bertindak untuk mengajak, berkoordinasi, berbagi tujuan yang sama, menstimulasi aktivitas bersama, dan melanjutkan hubungan (Dovidio et al., 2017); 2) Interaksi sosial: melibatkan situasi dimana perilaku secara sadar mempengaruhi perilaku orang lain dan sebaliknya (Turner, 1989); 3), Kemandirian sosial: anak yang mandiri mampu menunjukkan emosional dengan baik, ketegasan dan memenuhi kebutuhannya (Turner, 1989).

Beberapa akademisi telah menyarankan lingkungan olahraga dan pembelajaran gerak untuk membantu generasi muda meningkatkan keterampilan sosial (misalnya keterampilan komunikasi, ekspresi) untuk mencapai tujuan perkembangan (Anderson-Butcher, 2011). Kaitannya dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Sensory Integration/ Processing Leading to Change

Sumber: (Camarata et al., 2020)

Pada gambar tersebut terlihat keterkaitan antara dimensi perkembangan anak yang saling terkait satu sama lain. Setiap proses yang terjadi pada tiap-tiap fase berdampak terhadap kemampuan atau keterampilan hidup anak berikutnya. Ketika dasar sensorik anak berkembang optimal maka keterampilan gerak anak akan berkembang baik, tentunya akan berdampak baik pula untuk keterampilan sosial anak, dan puncaknya akan melahirkan kebiasaan baik bagi anak. Proses tersebut juga dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 1. 1 Efek sosial dan perilaku yang peroleh dari gangguan sensorik

Dimensi	Prilaku yang diamati
Gejala Sensorik Menghasilkan 	Kesulitan mengatur input sensori: respon berlebihan atau kurang (rangsangan taktil, gerakan, perasa, penciuman, pendengaran, dan penglihatan), kesulitan memahami sensasi internal (kesadaran tubuh, introsepsi), dan kesulitan membedakan sensasi eksternal (lingkungan)
Gejala Motorik Menghasilkan 	Koordinasi yang buruk, kecanggungan, postur badan/tubuh yang buruk, keterbatasan perencanaan dan pengurutan keterampilan motorik, ketidakmampuan dalam melakukan tugas yang bertahap.
Gejala Perilaku/ Behavioral Menghasilkan 	Agresif, kemarahan, regulasi emosi buruk, kesedihan, penarikan diri, kecemasan, perhatian yang buruk, hiperaktif, kontrol impuls buruk.

Sumber: (Camarata et al., 2020)

Pandangan tersebut melahirkan rekomendasi bahwa salah satu model pembelajaran yang menjanjikan dalam program sekolah untuk mempromosikan *sosial skill* anak adalah memasukkan pembelajaran gerak dalam program sekolah (Bartolomeo & Papa, 2019; Goudas & Magotsiou, 2009; Opstoel et al., 2020). Penelitian menemukan bahwa sebagian besar aktivitas dilakukan dalam konteks sosial (Onken, 2022). Dalam hal ini, aktivitas anak dapat merujuk pada pembelajaran gerak. Aktivitas gerak merupakan isu penting dalam meningkatkan kesehatan secara keseluruhan (Crumbley et al., 2020; Piercy et al., 2018).

Pemangku kebijakan Pendidikan setuju bahwa tujuan pendidikan jasmani adalah untuk menstimulasi dan meningkatkan perkembangan perilaku anak dalam aktivitas kehidupan sehari-hari. Anak belajar melalui interaksi yang terjadi antara motorik, kognitif, sosial dan emosional. Namun, sebagian besar anak-anak prasekolah tidak cukup aktif, hanya 11% yang memenuhi atau melampaui pedoman pergerakan internasional terbaru (Lovrić et al., 2022). Di lingkungan sekolah, Pendidikan Jasmani mencakup kerangka organisasi di mana aktivitas fisik dan olahraga diajarkan oleh seorang guru profesional dalam lingkup dan tujuan kurikulum (Johnson & Turner, 2016). Hasil penelitian meningkatkan praktik

pendidikan jasmani, anak usia dini menghadapi berbagai permasalahan mulai dari kegiatan pembelajaran, fasilitas, kondisi sosial dan kebijakan pemerintah yang kurang memperhatikan apalagi anak usia dini.

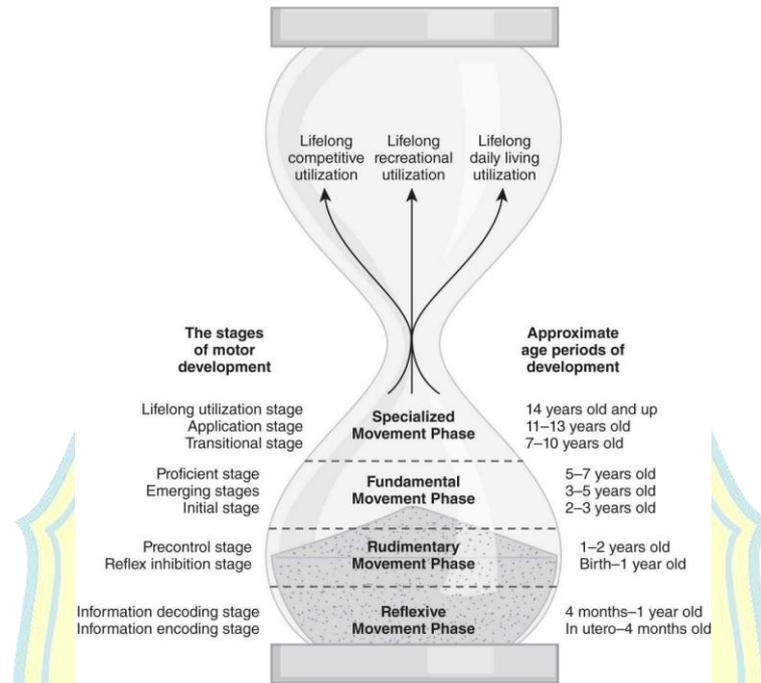
Oleh karena itu, penting untuk memprioritas keterampilan sosial selama masa taman kanak-kanak, mengidentifikasi anak yang menunjukkan defisit keterampilan sosial, memberikan intervensi yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial, dan rajin mengambil langkah-langkah pencegahan yang tepat. Intervensi yang diberikan disesuaikan dengan tujuan belajar dan pembelajaran dengan berbagai aktivitas. Teori yang banyak digunakan dalam perencanaan proses pembelajaran yaitu mengacu pada Taksonomi Bloom (1956) dengan 3 domain yaitu 1) Domain kognitif/pengetahuan berkaitan dengan ingatan, berpikir dan proses-proses penalaran, 2) Domain afektif merupakan domain yang meliputi rasa, nilai, apresiasi, antusiasme, motivasi, dan sikap (Krathwohl, 2001), 3) kemampuan psikomotorik berkaitan fisik, koordinasi, dan penggunaan bidang keterampilan motorik yang harus dilatih secara terus menerus dan diukur dari segi kecepatan, presisi, jarak, prosedur, atau teknik dalam eksekusinya (Simpson, 1966). Hal tersebut juga sejalan dengan (Gallahue, 1996, p. 9) menjelaskan komponen pendidikan jasmani terdiri dari perkembangan motorik, kognitif, dan afektif.

Haag, (1989) mengungkapkan pengembangan ilmu keolahragaan terdiri dari tujuh subdisiplin ilmu, yang meliputi olahraga Kesehatan (*sport medicine*), biomekanika olahraga (*sport biomechanics*), psikologi olahraga (*sport psychology*), sosiologi olahraga (*sport sociology*), pedagogi olahraga (*sport pedagogy*), Sejarah olahraga (*sport history*) dan filsafat olahraga (*sport philosophy*). Dari ketujuh subdisiplin ilmu tersebut menjadikan para ahli ilmu olahraga berfikir tentang bagaimana caranya untuk dapat menjaga dan meningkatkan kesehatan mental, kognitif dan sosial emosional melalui suatu metode aktivitas fisik atau gerak.

Pembelajaran gerak dapat didefinisikan secara luas dan mencakup berbagai gerakan berbeda yang dapat dilakukan dengan orang lain atau diri sendiri (Piggin, 2020). Lebih lanjut, pembelajaran gerak sangat penting bagi anak karena dapat membantu meningkatkan kondisi fisik, keterampilan sosial, serta harga diri (Strauss et al., 2001). Peningkatan konsep pembelajaran gerak anak di berbagai domain,

memiliki perasaan lebih positif tentang penampilan, kekuatan, fleksibilitas, dan kebugaran kardiovaskular pada akhir program 14 minggu (McNamee et al., 2017).

Semakin lama perkembangan gerak anak terus mengalami peningkatan yang merupakan bagian dari tahapan perkembangan motorik. Tahapan perkembangan gerak motorik pada individu menurut dapat dilihat pada Gambar 1.2



Gambar 1. 2 Tahap Perkembangan Motorik

Sumber : (Goodway et al., 2021)

Tahapan perkembangan motorik seseorang terus berkembang seiring dengan meningkat juga pertumbuhannya. Perkembangan motorik memiliki efek negatif jangka panjang bagi anak-anak yang gagal mengembangkan keterampilan dasar motorik, anak-anak tidak akan dapat bergabung dalam permainan kelompok atau berpartisipasi dalam olahraga selama tahun-tahun di sekolah dan di masa dewasa (Edwards dan Sarwark dalam (Santrock, 2007). Terlihat bahwa dampak dari kurangnya keterampilan motorik dasar menyebabkan frustrasi dan gagal bagi anak-anak dalam mengembangkan keterampilan gerak khususnya saat remaja dan dewasa, karena dalam sejumlah penelitian yang menunjukkan bahwa anak-anak dengan kegiatan aktivitas gerak motorik dapat mengurangi depresi dan lebih memahami dirinya (*self esteem*) (Lahav et al., 2013; Miklánková, 2020). Penguasaan keterampilan gerak menjadi dasar perkembangan motorik harus

diberikan stimulasi perkembangan sejak dini. Untuk membangun motivasi serta komitmen untuk belajar bergerak hingga dewasa. Mencapai pertumbuhan fisik yang optimal adalah tugas perkembangan utama bagi bayi dan anak-anak (Maude, 2010). Optimalisasi keterampilan gerak anak ikut berkontribusi bagi perkembangan yang lain termasuk aspek sosial anak.

Penelitian (Dyson et al., 2018) menunjukkan secara global bahwa terlalu banyak diskusi dan retorika mengenai keadaan pendidikan jasmani di mulai dari taman kanak-kanak hingga tingkat sekolah dasar, kekurangan bukti mengenai pengaruh kebijakan, dan persepsi guru tentang kurangnya pendidikan jasmani yang berkualitas dalam praktiknya (Fyall, 2017). Senada dengan publikasi tersebut, di Kota Pekanbaru, fenomena yang terlihat adalah sebagian besar waktu digunakan untuk aktivitas dalam ruangan seperti tidur siang, bermain dengan peralatan serta waktu bercerita oleh guru. Olehsebab itu, waktu yang didapat anak untuk melakukan aktivitas gerak fisik, baik ringan, sedang maupun berat. Dalam satu minggu hanya melakukan aktivitas gerak fisik satu kali saja yaitu pada hari Kamis dan hanya melakukan gerakan senam di pagi hari saja. Hal tersebut tentu berpengaruh terhadap keterampilan sosial anak. Mengingat keterampilan gerak dasar pada anak usia dini dapat mempengaruhi keterampilan anak dalam bersosial.

Berbagai alasan diungkapkan mengapa pihak Lembaga, dalam hal ini guru-guru belum melaksanakan pembelajaran gerak secara ideal antara lain cuaca yang tidak baik, tempat bermain yang terbatas dan kecemasan yang berlebihan dari orang tua. Tak sedikit juga PAUD dan TK yang lebih memprioritaskan akademik sehingga waktu untuk aktivitas gerak sengaja dikurangi. Oleh karena itu, pendidikan gerak perlu memfokuskan upaya pengembangannya, secara lokal, nasional, dan internasional, untuk berkonsentrasi pada perspektif pengembangan agenda strategis dan jangka panjang yang bertujuan menyatukan para pemangku kepentingan utama dalam suatu visi bersama untuk masa depan pendidikan jasmani (Carse et al., 2018).

Model pembelajaran gerak motorik merupakan terobosan permainan yang di dalamnya terdapat keterampilan gerak dasar yang terdiri dari gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulative (Goodway et al., 2021; Mandigo et al., 2019; The Department of Education, 2013; Vidoni et al., 2014). Serangkaian

gerakan ini dikemas dalam stimulasi/*treatment* bermain aktif dan menyenangkan yang dilakukan secara berkelompok atau *teamwork*, seperti lari, lompat, melempar, senam menggunakan peralatan/perengkapan, tari, permainan bola, berenang, dan pengembangan keterampilan fungsional fisik lainnya sehingga mampu menstimulasi dan meningkatkan keterampilan sosial anak. Pada model pembelajaran gerak motorik ini menekankan keterlibatan tim, kerjasama dalam dan antar tim, menghargai pencapaian tim lain, dan memberikan umpan balik positif di bawah pengawasan guru.

Taman kanak-kanak merupakan konteks lingkungan yang penting bagi perkembangan anak prasekolah, di mana harus diberikan kesempatan untuk mempraktikkan berbagai gerakan dan permainan yang energik (Bronfenbrenner & Morris, 2006; Egan et al., 2021; Gabbarad & Krebs, 2012; Herrmann et al., 2021; Määttä et al., 2019; Stodden et al., 2008; Ward et al., 2015). Adapun pertimbangan konsep model pembelajaran gerak ini diaplikasikan dalam permainan adalah diperkuat dengan riset relevan yang menyatakan bahwa permainan memberikan kesempatan kepada guru untuk memperkuat gerak dasar anak, sedangkan kurikulum pendidikan jasmani yang diajarkan oleh guru untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan serta membentuk dan mempertahankan gaya hidup aktif (Orlowski et al., 2013). Oleh karena itu, Model pembelajaran gerak motorik ini menekankan pada kriteria desain (menggabungkan keterampilan dan fitur permainan lainnya) serta kerjasama antar tim (melalui proses berbagi secara teratur). Strategi permainan, kerjasama tim dan melakukan gerakan-gerakan dasar dalam aktivitas fisik mampu menyempurnakan proses permainan (Quay et al., 2016; Quay & Peters, 2012).

Pendidikan jasmani dalam pendidikan anak usia dini selalu didukung oleh penekanan pada aktivitas bermain (Petrie & Clarkin-Phillips, 2018), hal ini dipandang sebagai dasar untuk perkembangan anak (pendidikan gerak, perkembangan kognitif, fungsi sosial, dan perkembangan emosional). Lebih lanjut mengungkapkan bahwa permainan itu sendiri dapat mendorong perkembangan keterampilan sosial anak, namun terkadang guru/orang dewasa mengabaikan pentingnya bermain dan berpotensi menghambat peluang bermain bagi anak (Petrie & Clarkin-Phillips, 2018).

Model pembelajaran yang efektif dan sesuai untuk karakteristik anak usia dini adalah model pembelajaran yang menekankan pada aktivitas bermain, bersenang-senang, bergembira, dan persahabatan (Kirk et al., 2006), baik itu permainan, teknik olahraga, permainan tradisional, maupun kombinasi dari beberapa permainan dan olahraga. Substansi dari permainan adalah sifatnya yang menekankan pada kesenangan dan kegembiraan anak dalam melakukan permainan (Bailey, 2006), dan tugas guru hanya sebagai fasilitator yang menyediakan seluruh sumber daya pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran/permainan (Nelson et al., 2014). Hal-hal positif yang dialami pada masa kecil akan memberikan pengaruh pada anak memori dan perilaku. Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang mempunyai keunikan, rasa ingin tahu, imajinasi tinggi, dan aktif bergerak. Aktivitas bermain sengaja dirancang dan melibatkan anak secara aktif bereksplorasi, menemukan, berimajinasi, dan berinteraksi benda, manusia, dan alamnya (Leggett & Newman, 2017). Pendidik berperan untuk mendorong perkembangan holistik dengan secara menjaga perkembangan anak terlibat dalam lingkungan belajar berbasis bermain. Kebebasan dalam mengeksplorasi permainan yang ditentukan oleh anak menjadi salah satu stimulus dalam mengajarkan keterampilan sosial anak tersebut (M. Liu et al., 2010).

Tinjauan literatur tentang anak-anak menekankan pentingnya bermain bagi kualitas hidup dan keterampilan sosial anak, sehingga menyarankan anak-anak melakukan permainan *indoor* maupun *outdoor* dikelas (Armstrong et al., 2019; Valentine & McKendrick, 1997) serta memberikan peluang bagi anak untuk memperoleh pengalaman baik kesehatan tubuh, sosial, dan budaya secara signifikan (Storli & Hansen Sandseter, 2019). Lebih lanjut, melalui bermain memberikan kesempatan yang menyenangkan memberikan beberapa cara untuk belajar berbagai keterampilan dan konsep sosial yang berbeda. Bermain bagi anak usia dini memberikan konteks yang penting sehingga anak mampu berinteraksi dengan orang lain (Goldman, 1998). Bermain membantu anak menyusun aturan dalam berinteraksi sosial dan membangun kompetensi sosial dan percaya diri dalam menghadapi teman sebaya (Singer et al., 2006), melalui kerjasama dalam permainan bisa meningkatkan perilaku sosial yang ditunjukkan oleh anak (Harvey, 2014) dan respon sosial (Severinsen, 2014). Dengan demikian, bagi peserta didik

di Taman Kanak-kanak keterampilan gerak dikemas dalam bentuk permainan sangatlah penting.

Hasil studi yang terkait mengenai variabel dan korelasi antar variabel diperoleh dari hasil penelitian yang telah ada. Sebuah studi di Tiongkok (Chan, Ha, et al., 2019) yang telah mengungkapkan adanya korelasi antara keterampilan gerak dasar (*Fundamental Movement Skill /FMS*) dengan aktivitas fisik (*Physical Activity/PA*) dan juga variabel psikososial pada anak. Hasil penelitian mengungkapkan adanya hubungan positif antara keterampilan lokomotor dan kompetensi keterampilan gerakan yang dirasakan, antara kompetensi keterampilan gerakan dan PA. Kompetensi dan kenyamanan fisik yang dirasakan menjadi penghubung antara keterampilan lokomotor dan PA, dan keterampilan gerak dasar menjadi faktor penentu PA pada masa depan anak.

Korelasi Keterampilan gerak dasar dengan keterampilan sosial juga dikembangkan oleh (Esen, Eraslan, Altınkök, Eravşar, & ..., 2021), menjadi sebuah alat ukur pada pendidikan gerak dasar untuk menilai gerak dasar motorik, pengamatan keterampilan sosial dan sikap, serta evaluasinya. Penulis meyakini melalui pendidikan gerak (*Movement Education/ME*) dan pendidikan fisik (*Physical Education/PE*) dikenal sebagai pengembangan keterampilan motorik dasar dan perolehan keterampilan sosial serta pengembangan kinerja motorik, hal ini menunjukkan bahwa kompetensi dan kapasitas motorik mempengaruhi kinerja fungsional dan kecenderungan keterampilan anak. Bermain, bergerak, aktivitas fisik, dan olah raga mendukung bidang perkembangan anak seperti aspek sosial anak. Oleh karena itu, mendukung kapasitas dan kompetensi motorik dasar dengan bermain, bergerak, aktivitas fisik, dan olah raga memegang peranan penting pada masa prasekolah. Hasil riset menjelaskan bahwa pendidikan jasmani yang berpusat pada anak secara konsisten akan membantu anak memperoleh keterampilan sosial, seperti; mengembangkan apresiasi antar sesama, meningkatkan harga diri, dan menghargai proses pembelajaran (Mercier, 2013).

Secara langsung penelitian yang mengungkapkan penerapan model pembelajaran gerak motorik untuk meningkatkan keterampilan sosial anak disampaikan dengan judul *Effects of Physical Training on Social Skill Levels of Preschool Children* (Ozyurek et al., 2015). Penelitian ini juga mengungkapkan

bahwa aktivitas gerak direkomendasikan sebagai program di sekolah untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar, kesadaran tubuh, dan kecukupan fisik motorik anak. Intervensi yang dilakukan salah satunya melalui aktivitas gerak fisik melalui permainan untuk mengembangkan keterampilan motorik dan keterampilan sosial. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan dan peningkatan hasil kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan permainan aktivitas gerak.

Pada temuan lain yang mengembangkan model pembelajaran gerak motorik dapat dilihat pada hasil penelitian yang mengembangkan dan menghasilkan model pembelajaran gerak motorik berbasis senam si buyung untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa Taman Kanak-kanak (Pradipta & Sukoco, 2013). Penelitian dan pengembangan menggunakan mode Borg & Gall ini dilakukan tidak hanya difokuskan pada penyusunan model pembelajaran gerak motorik, tetapi juga pengembangan *manual* model pembelajaran gerak berbasis Senam si Buyung. Produk yang dihasilkan berupa Buku panduan penggunaan model pembelajaran. Gerakan yang pilih kemudian disusun menjadi 5 latihan gerakan yaitu: a) latihan tubuh, b) latihan keseimbangan, c) latihan kekuatan dan ketangkasan, d) latihan jalan dan lari, serta e) latihan lompat dan loncat. Khusus untuk latihan tubuh dijabarkan secara rinci dalam 4 komponen latihan yaitu: (1) latihan tubuh penguluruan, (2) latihan tubuh pelepasan, (3) latihan tubuh penguatan, dan (4) latihan tubuh pelepasan.

Penelitian serupa juga dengan judul Model Belajar Gerak Dasar Lokomotor untuk Anak Usia 5 – 7 Tahun. Penelitian pengembangan ini berfokus pada gerak dasar lokomotor seperti *walking, running, jumping, leaping, hopping, galloping, sliding, skipping, dan rolling*. Tujuan penelitian untuk melihat efektifitas model yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar gerak pada anak (Prasetyo, 2024).

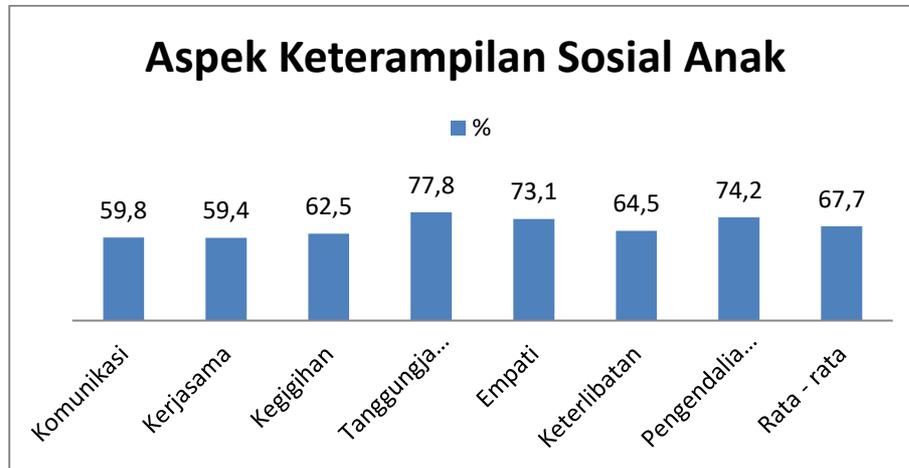
Sebuah studi yang berkaitan dengan bermain gerak dengan memanfaatkan media teknologi dengan judul *Children's Movement Skills When Playing Active Video Games* bertujuan untuk meningkatkan gerakan pada anak usia 7-9 tahun. Anak berlatih menggunakan *video game* aktif (Active Video Game) “Xbox Kinect™”. Keterampilannya dinilai sebelum bermain AVG dan kemudian diamati

seminggu sekali selama 6 minggu. sambil memutar AVG selama 50 menit. Gerakan dilakukan melalui permainan golf, baseball, tenis meja, tenis, sepak bola, bowling, dan bola voli dinilai dapat meningkatkan keterampilan gerak pada anak. dilakukan oleh (Hulteen et al., 2015).

Senada dengan itu penelitian dengan judul *Pragmatic evaluation of the Go2Play Active Play intervention on Physical Activity and Fundamental Movement Skill* dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar (FMS) dan aktivitas fisik (PA) melalui intervensi Go2Play Active Play (A. Johnstone et al., 2017). Intervensi diberikan selama 5 bulan kepada 172 anak yang berusia 7 tahun menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan aktivitas fisik dan variabel FMS dengan *Go2Play Active Play* dibandingkan dengan kelas control.

Penelitian di atas menandakan bahwa, hanya sedikit publikasi yang dikumpulkan pengaruh model pembelajaran gerak motorik terhadap keterampilan sosial anak dini, maupun hanya sedikit penelitian yang mengungkapkan tentang pemanfaatan media teknologi dalam meningkatkan keterampilan gerak. Mengingat, perkembangan multilateral anak yang menekankan pada pengembangan anak secara menyeluruh melalui aktivitas gerak dan permainan, yang meliputi pengembangan keterampilan gerak, kemampuan fisik, dan keterampilan sosial (Lumintuarso, 2003). Dengan demikian, berdasarkan pemaparan di atas diperlukan penelitian untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun melalui model pembelajaran gerak motorik yang sesuai dengan kebutuhan Pendidikan Abad 21 dan era industry 4.0. di tambah saat ini anak usia dini menjadi generasi alpha, bagaimana teknologi mengikuti, membentuk, dan menandai mereka, mereka tumbuh menjadi generasi yang paling “terampil” dan paling berpendidikan dalam hal teknologi (Jukic & Skojo, 2021). Telah banyak juga laporan penelitian yang mengungkapkan bagaimana penerapan system pembelajaran untuk memfasilitasi generasi alpha melalui pengajaran yang tepat. Oleh karenanya, penelitian ini yang berjudul pengembangan pembelajaran berbasis pembelajaran gerak untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun penting untuk dilakukan sebagai salah satu upaya memberikan solusi tentang menstimulasi dan mengembangkan keterampilan sosial anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi terhadap keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun setelah dilakukan penyebaran angket kepada 32 orang guru dari 17 lembaga PAUD di kota Pekanbaru diperoleh data seperti pada gambar diagram berikut:



Gambar 1. 3 Penilaian Guru terhadap Keterampilan Sosial Anak

Sumber: Olahan Data Penelitian

Gambar di atas menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak usia dini dengan tujuh aspek yaitu komunikasi, kerjasama, kegigihan, tanggungjawab, empati, keterlibatan, dan pengendalian diri (Elliott & Gresham, 2013). Secara umum nilai yang diperoleh sebesar 67,7 % keterampilan sosial secara umum berkembang sesuai harapan namun mendekati belum berkembang.

Pada aspek komunikasi perolehan nilainya masuk pada kategori rendah dibandingkan aspek lainnya. Anak masih kesulitan untuk menyampaikan ide atau keinginannya ketika diminta guru bercerita, menyampaikan idenya di depan kelas atau teman-temannya. Selain itu, juga terdapat anak yang kesulitan dalam berkomunikasi dengan teman baik saat pembelajaran misalnya pada saat bermain peran ataupun saat bermain bersama. Anak masih kurang nyaman dengan teman dan kondisi kelas sehingga tidak dapat berkomunikasi dengan lancar dan baik serta anak kurang dapat bersosialisasi dengan teman sekelasnya. kondisi ini terlihat ketika diminta untuk banyak melakukan interaksi dan bergaul dengan teman sekelasnya.

Selanjutnya perolehan nilai pada aspek kerjasama anak juga rendah merujuk pada kemampuan anak kurang bisa menyelesaikan kegiatan main secara

berkelompok, anak masih menunjukkan sifat egosentris di mana anak akan mengerjakan tugas secara individu. Selain itu anak juga senang inisiatif untuk mengerjakan sendiri dibandingkan kerja secara bersama. Faktor yang mempengaruhinya yaitu anak tidak terbiasa dengan tugas proyek atau tugas yang dilakukan bersama dalam kegiatan main.

Perolehan nilai yang rendah juga terlihat dari nilai aspek kegigihan di mana anak mudah menyerah dan cenderung tidak mau menyelesaikan tugasnya hingga tuntas. Akibatnya anak terlihat kurang semangat dalam mengerjakan tugas ataupun dalam kegiatan main. Aspek kegigihan juga dilihat dari keinginan anak untuk terus ditemani dalam kegiatan oleh guru, sehingga penyelesaian tugas tergantung pada kelekatan guru dan anak.

Aspek yang mempunyai nilai rendah juga terlihat dari aspek keterlibatan, terlihat kurangnya keterampilan sosial anak. Penilaian ini juga berhubungan dengan aspek kerjasama seperti pada penilaian keikutsertaan anak dalam kegiatan pembelajaran, anak cenderung pasif dan jika ada tugas bersama anak tidak melibatkan diri dalam kelompoknya.

Pada aspek pengendalian diri empati dan tanggungjawab anak memperoleh nilai diatas 70% dan sudah berkembang sesuai yang diharapkan. Seperti yang dilaporkan anak sudah mampu untuk bertanggung jawab terhadap kerapian dan kebersihan kelas pada kegiatan main, bertanggungjawab terdapat diri sendiri misalnya membuang sampah, meletakkan sepatu, dan tas pada tempatnya. Pada aspek empati, anak sudah mengenal sikap jika ada teman yang jatuh, minta bantuan, sikap anak jika ada teman yang tidak bawa bekal, dan sudah belajar memahami teman ketika bermain bersama. Aspek yang tinggi juga mengenai nilai pada aspek pengendalian diri. Anak mampu antri dan sabar menunggu giliran. Selain itu terlihat mampu untuk mengenal sifat maaf dan memaafkan jika terjadi saat berebut mainan dan kegiatan main.

Selanjutnya berdasarkan hasil survei awal berkaitan analisis kebutuhan program pengembangan dilakukan kepada 32 lembaga PAUD se-kecamatan di Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, proses pembelajaran secara umum masih menggunakan model *teacher based learning* (pembelajaran berpusat pada guru) sehingga anak menjadi pasif. Kurang menariknya proses pembelajaran disebabkan

media yang digunakan terdiri dari gambar sehingga anak merasa bosan mencoba mencari perhatian. Pengelolaan kelas yang kurang efektif juga terlihat yaitu dari interaksi anak dan guru tidak berjalan dengan baik, terdapat anak yang tidak mengikuti guru dalam kegiatan, walaupun di beberapa sekolah guru bisa mengatur dengan baik. Selain itu guru juga kurang kreatif dalam memaknai “bermain seraya belajar” dan pembelajaran bermakna bagi anak, hal ini terlihat dari pemilihan kegiatan guru lebih monoton dan masih fokus pada pengembangan kognitif.

Kemudian dilanjutkan dengan wawancara kepada 32 guru, diperoleh hasil bahwa dalam memberikan stimulasi atau kegiatan untuk capaian sosial anak, guru tidak menggunakan media khusus, hanya saja masuk ke dalam penilaian pembelajaran dan kegiatan pembiasaan. Setelah memperhatikan hasil pengamatan aspek keterampilan sosial yaitu komunikasi, kerjasama, kegigihan, tanggungjawab, empati, keterlibatan dalam kegiatan, dan pengendalian diri, guru menyampaikan memberikan rekomendasi untuk dilakukan intervensi lanjutan dalam menyelesaikan temuan tersebut. Informasi lain yang diperoleh yaitu dalam keterampilan gerak anak, secara umum didapatkan gambaran bahwa kegiatan yang digunakan dalam meningkatkan keterampilan anak masih bersifat konvensional yaitu dengan memanfaatkan permainan *outdoor* seperti panjatan, ayunan, seluncuran dan lainnya, selain itu terdapat beberapa sekolah yang menggunakan permainan untuk menstimulasi perkembangan motorik anak seperti main bola, tarik tambang, dan senam, namun durasi yang digunakan tidak setiap hari, hanya satu kali seminggu. Hal ini juga mengenai perkembangan pada anak, dengan adanya laporan terhadap keterampilan motorik anak. Permasalahan yang ditemui guru pada kemampuan motorik anak seperti melakukan gerakan secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan senam atau menari, anak masih banyak yang belum menunjukkan keterampilan yang baik. Laporan lainnya masih banyak anak yang lebih memilih kegiatan lain dibandingkan aktivitas yang melibatkan keterampilan motorik.

Selain itu, pemanfaatan sumber belajar/ media masih yang digunakan selama ini yaitu menggunakan media sederhana, hanya sedikit sekolah yang menggunakan media dari hasil kreativitas guru. Pada pemilihan jenis media, di semua sekolah sudah pernah menggunakan media yang menggunakan teknologi seperti

penggunaan ponsel, laptop dan proyektor. Walaupun demikian, penggunaan media tersebut sangat jarang di gunakan, sedangkan media yang paling sering digunakan adalah media gambar.

Hal serupa juga diperoleh dari hasil wawancara dengan praktisi yaitu kepala sekolah yang tergabung dalam organisasi HIMPAUDI/IGTKI/IGRA sebagian besar menyatakan pentingnya dilakukan pengembangan dalam meningkatkan keterampilan sosial bagi anak TK mengingat anak harus bisa berinteraksi dan bersosialisasi dengan oranglain. Kendala yang selama ini ditemui yaitu keterampilan sosial anak belum menjadi prioritas hal ini disampaikan karena mayoritas guru memberikan stimulasi dan media dalam perkembangan kognitif anak, sehingga media yang digunakan khusus untuk perkembangan sosial anak sangat minim. Rekomendasi yang disampaikan kepala sekolah perlu adanya media yang cocok, menarik dan menyenangkan untuk mengembangkan keterampilan sosial anak, apalagi menggunakan media yang memanfaatkan kecanggihan teknologi.

Media pembelajaran digital diartikan sebagai media pembelajaran yang bekerja dengan data digital atau dapat menghasilkan sebuah citra digital yang dapat diolah, diakses, dan didistribusikan menggunakan perangkat digital. Ruang lingkup media pembelajaran meliputi: bahan, alat, dan saluran yang digunakan untuk mendukung kegiatan belajar dan mengajar (Batubara, 2021). Namun perlu diperhatikan bahwa anak yang terlalu sering menggunakan gadget lebih suka menyendiri dibandingkan terlibat dalam suatu kelompok (Titania, 2021), sehingga perlu pengawasan kepada anak dalam penggunaannya.

Berdasarkan telaah yang telah dilakukan maka keterbaruan (*novelty*) penelitian ini yaitu melakukan pengembangan model pembelajaran gerak motorik untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun melalui serangkaian gerakan yang dikemas melalui bermain aktif dan menyenangkan. Permainan dapat dimainkan secara berkelompok dengan memanfaatkan media digital berupa video yang terintegrasi dengan alat sensor gerak. Alat sensor gerak berupa karpet dan stik yang dilengkapi sensor gerak untuk mendeteksi gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif seperti lari, lompat, melempar, senam menggunakan peralatan/perlengkapan, tari, permainan bola, dan pengembangan keterampilan

fungsional fisik lainnya sehingga mampu menstimulasi dan meningkatkan keterampilan sosial anak. Pada model pembelajaran gerak motorik ini menekankan dimensi komunikasi, kerjasama, kegigihan, dan keterlibatan anak dengan memberikan umpan balik positif di bawah pengawasan guru.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini yaitu model pembelajaran gerak motorik yang dikaitkan dengan keterampilan sosial pada anak usia dini. Model pembelajaran gerak motorik yang dimaksud dalam penelitian ini *Fundamental Movement Skill* (Keterampilan gerak dasar) yang terdiri dari gerak lokomotor, gerak stabilisasi (non lokomotor), dan gerak manipulatif yang dikemas dalam permainan-permainan. Adapun fokus penelitian untuk menilai keterampilan sosial yaitu: (1) Komunikasi; (2) Kerjasama; (3) Kegigihan; (4) Keterlibatan anak; Pembatasan keterampilan sosial tersebut diperoleh setelah menganalisis berbagai jenis keterampilan sosial yang dilakukan oleh peneliti. Penelitian ini juga berfokus pada keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun di Kota Pekanbaru, Provinsi Riau.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun di lembaga PAUD di Kota Pekanbaru, Provinsi Riau?
2. Bagaimana kondisi awal tentang guru dalam menstimulasi keterampilan sosial anak di lembaga PAUD Kota Pekanbaru, Provinsi Riau?
3. Bagaimana proses pengembangan model pembelajaran gerak motorik untuk keterampilan anak usia dini di lembaga PAUD Kota Pekanbaru, Provinsi Riau?
4. Bagaimana kelayakan dan kepraktisan produk pengembangan model pembelajaran gerak motorik untuk anak usia dini di lembaga PAUD Kota Pekanbaru, Provinsi Riau?
5. Bagaimana efektivitas pelaksanaan produk pengembangan model pembelajaran gerak motorik untuk anak usia dini di lembaga PAUD Kota Pekanbaru, Provinsi Riau?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi pada bidang pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Kepala Sekolah

Sebagai salah satu referensi untuk menentukan kebijakan di Lembaga PAUD sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas atau mutu lembaga.

b. Pendidik PAUD

Sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diimplementasikan pendidik PAUD pada kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan keterampilan sosial anak usia dini.

c. Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan referensi dan informasi terkait model pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan sosial pada anak usia dini.

E. Inovasi Penelitian (*State of the Art*)

Penelusuran literatur dari penelitian relevan dapat digunakan untuk menunjukkan *state of the art* dalam penelitian ini merujuk pada beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Data base yang digunakan dalam inovasi penelitian sebagai pertimbangan berasal dari hasil studi yang telah terbit dalam skala nasional dan internasional. Pemilihan hasil penelitian relevan memuat variabel dalam penelitian yaitu keterampilan sosial anak usia dini, intervensi dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini, pemanfaatan media digital dalam meningkatkan keterampilan sosial anak, serta relevansi antara variabel tersebut.

Opstoel et al., (2020) dalam penelitiannya yang berjudul *Personal and sosial development in physical education and sports* telah mengkaji dan menelaah sebanyak 4359 artikel non-duplikat diambil dari enam database. Setelah penyaringan judul, abstrak dan teks lengkap, 88 artikel memenuhi kriteria inklusi dan dimasukkan untuk analisis lebih lanjut. Riset ini memfokuskan pada instrumen yang berkaitan dengan perkembangan pribadi dan sosial lalu dikelompokkan ke dalam 11 tema berikut: etos kerja; kontrol diri; menentukan tujuan; pengambilan keputusan; *problem solving*; tanggung jawab; kepemimpinan; kerja sama;

berteman; komunikasi; dan perilaku sosial. Sehingga didapat hasil telaah bahwa secara umum dapat mengembangkan keterampilan pribadi dan sosial anak melalui olahraga. Penelitian ini menggunakan instrumen keterampilan sosial yang disesuaikan dengan analisis kebutuhan yang sesuai dengan kondisi di lapangan. Instrumen yang dipilih yaitu komunikasi, kerjasama, kegigihan, dan keterlibatan dalam kegiatan.

Pradipta & Sukoco, (2013) dalam laporan disertasi yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan model pembelajaran gerak motorik berbasis senam si buyung untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa Taman Kanak-kanak. Penelitian dan pengembangan menggunakan model Borg & Gall ini menghasilkan gerakan yang pilih kemudian disusun menjadi 5 latihan gerakan yaitu: a) latihan tubuh, b) latihan keseimbangan, c) latihan kekuatan dan ketangkasan, d) latihan jalan dan lari, serta e) latihan lompat dan loncat. Khusus untuk latihan tubuh dijabarkan secara rinci dalam 4 komponen latihan yaitu: (1) latihan tubuh penguluruan, (2) latihan tubuh pelemasan, (3) latihan tubuh penguatan, dan (4) latihan tubuh pelepasan. Pada penelitian yang akan dilakukan ini menggunakan kombinasi dari penelitian dan pengembangan model Dick & Carey untuk menghasilkan model pembelajaran gerak motorik. Gerakan yang digunakan yaitu gerak lokomotor, nonlokomotor, dan gerak manipulatif yang dijabarkan menjadi permainan.

Prasetyo, (2024) dalam laporan disertasi juga mengembangkan model belajar gerak dasar lokomotor untuk anak usia 5 – 7 tahun. Penelitian pengembangan ini berfokus pada gerak dasar lokomotor seperti *walking, running, jumping, leaping, hopping, galloping, sliding, skipping, dan rolling*. Tujuan penelitian untuk melihat efektifitas model yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar gerak pada anak. Perbedaan dalam penelitian yang akan dilakukan menggunakan ketiga gerak dasar yaitu gerak lokomotor, gerak nonlokomotor, dan gerak manipulatif.

Chan et al., (2019) dengan judul penelitian *Associations between fundamental movement skill competence, physical activity and psychosocial determinants in Hong Kong Chinese*, menggunakan metode penelitian *cross-sectional*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa hubungan antara kompetensi keterampilan gerak dasar (*fundamental movement skill/FMS*), aktivitas fisik (*physical activity/PA*) dan

perilaku psikososial anak di Tionghoa, Hongkong. Hasil penelitian mengungkapkan adanya hubungan positif antara keterampilan lokomotor dan kompetensi keterampilan gerakan yang dirasakan, antara kompetensi keterampilan gerakan dan PA. namun pada penelitian ini hanya terfokus pada korelasi antara keterampilan gerak dasar (*fundamental movement Skill/FMS*) dengan keterampilan sosial anak usia dini.

Esen et al., (2021) dengan judul penelitian *The Validity and Reliability Study of basic motor movement, Social Skill, evaluation scale for basic movement education* bertujuan untuk mengembangkan alat ukur berupa gerak dasar motorik, keterampilan sosial, observasi sikap dan skala evaluasi pendidikan gerak dasar. Dalam penelitian ini digunakan observasi alamiah dari metode penelitian kualitatif. Hasilnya, diperoleh bentuk observasi yang merupakan alat ukur gerak dasar motorik, pengamatan keterampilan sosial dan sikap, serta evaluasi dengan dua subdimensi dan berjumlah 36 item (dimensi keterampilan gerak dasar motorik terdiri dari 16 item dan dimensi keterampilan sosial terdiri dari 20 item) terbukti menjadi alat ukur ilmiah yang memberikan syarat minimal validitas dan reliabilitas. Namun, pada penelitian ini menggunakan alat ukur keterampilan sosial dan gerak dasar yang disesuaikan dengan hasil penelitian pendahuluan yaitu fokus pada keterampilan komunikasi, kerjasama, kegigihan dan keterlibatan anak, sedangkan untuk aspek gerak menggunakan gerak lokomotor, nonlokomotor, dan gerak manipulatif.

Ozyurek et al., (2015) dalam penelitiannya yang berjudul *Effects of Physical Training on Social Skill Levels of Preschool Children* ini melakukan intervensi yang dilakukan aktivitas gerak fisik melalui permainan untuk mengembangkan keterampilan motorik dan keterampilan sosial. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan dan peningkatan hasil kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan permainan aktivitas gerak. Sehingga permainan gerak fisik dapat diberikan untuk keterampilan sosial anak. Penelitian mengembangkan model pembelajaran gerak motorik sebagai sarana belajar anak dalam meningkatkan keterampilan sosial. Pengujian keefektifannya menggunakan pendekatan quasi eksperimen.

Johnstone et al., (2018) dalam penelitiannya yang berjudul *Utilising active play interventions to promote physical activity and improve fundamental movement skills in children-a systematic review and meta-analysis* melakukan analisis sebanyak 4033 catatan, 91 penelitian memenuhi syarat untuk penyaringan teks lengkap, 87 di antaranya dihapus, menyisakan empat penelitian (mewakili lima makalah). Meta-analisis dari dua penelitian menyoroti tidak adanya pengaruh signifikan intervensi bermain aktif terhadap MVPA. Namun, sintesis narasi menunjukkan bahwa intervensi bermain aktif dapat meningkatkan total volume aktivitas fisik. Hanya dua penelitian yang meneliti pengaruh intervensi bermain aktif pada FMS anak-anak, satu penelitian meneliti efek pada status berat badan dan tidak ada penelitian yang meneliti efek pada kognisi. Penelitian ini menggunakan intervensi berupa bermain melalui sebuah model pembelajaran gerak motorik untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini melalui penelitian pengembangan dan mengukur keefektifannya melalui pendekatan quasi eksperimen.

Vidoni & Ulman (2012) dengan judul penelitian *The fair play game: Promoting sosial skills in physical education*, menggunakan metode eksperimen 'fair play game', dalam pendidikan jasmani dapat meningkatkan interaksi sosial yang positif, mengurangi perilaku yang kurang baik, dan mengharuskan anak untuk mengembangkan keterampilan sosial dan bertanggung jawab. Penelitian ini menggunakan permainan yang dikembangkan dari model gerak motorik.

Irmansyah et al., (2020) dengan judul penelitian *Children's sosial skills through traditional sport games in primary schools* menghasilkan permainan tradisional yang dimodifikasi yaitu 'Gobak Sodor' yang disesuaikan dengan perkembangan multilateral anak dan teori pendidikan olahraga. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa modifikasi permainan tradisional 'Gobak Sodor' mampu membentuk keterampilan sosial anak seperti tanggung jawab pribadi dan sosial, kerja sama dalam permainan, dan komunikasi dan kepedulian antarsesama dalam permainan. Substansi dari hasil penelitian ini dapat dirumuskan bahwa pendidikan jasmani melalui ragam permainan, pengajaran teknik olahraga, maupun permainan tradisional mampu memberikan sumbangan pengetahuan dan keterampilan kepada anak dalam menjalankan kehidupan sosial di masyarakat. Penelitian ini menggunakan permainan gerak dengan media digital yang dikaitkan

dengan keterampilan sosial. Substansi yang diharapkan dari penelitian ini yaitu model pembelajaran gerak motorik dapat meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini khususnya pada aspek komunikasi, kerjasama, kegigihan dan keterlibatan dalam pembelajaran.

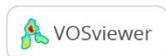
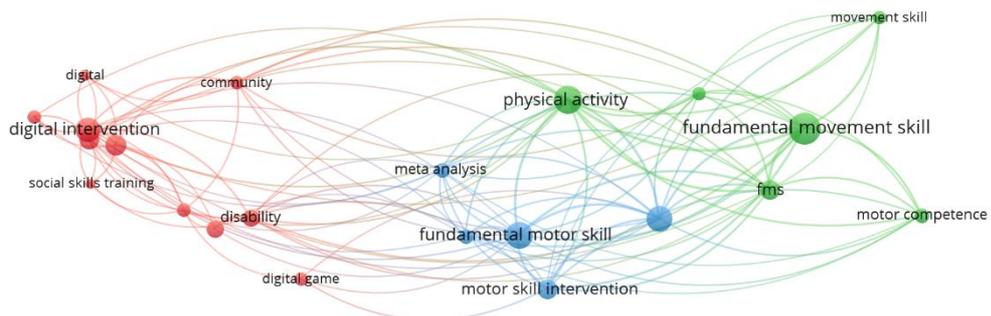
A. Johnstone et al., (2017) melakukan penelitian dengan judul *Pragmatic evaluation of the Go2Play Active Play intervention on Physical Activity and Fundamental Movement Skill* menggunakan penelitian yang menggunakan metode eksperimen. Penelitian bertujuan untuk melihat hasil intervensi Go2Play Active Play untuk meningkatkan PA dan FMS. Penelitian melakukan intervensi selama 5 bulan secara signifikan meningkatkan aktivitas fisik dan variabel FMS dibandingkan dengan kelas control. Namun pada penelitian yang akan dilakukan ini menggunakan penelitian eksperimen untuk menguji keefektifan produk pengembangan yaitu model pembelajaran gerak motorik untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini. Intervensi diberikan menggunakan pendekatan quasi eksperimen dengan *nonequivalent control grup design*.

R. M. Hulteen et al., (2015) dengan judul laporan penelitian *Children's Movement Skills When Playing Active Video Games* bertujuan untuk meningkatkan gerakan pada anak usia 7-9 tahun sebanyak 19 anak. Anak berlatih menggunakan video game aktif (AVG) Penelitian ini menggunakan metode eksperimen untuk menguji pelaksanaan keterampilan anak-anak saat bermain Xbox Kinect™. Keterampilannya dinilai sebelum bermain AVG dan kemudian diamati seminggu sekali selama 6 minggu. sambil memutar AVG selama 50 menit. Gerakan dilakukan melalui permainan golf, baseball, tenis meja, tenis, sepak bola, bowling, dan bola voli. Penelitian yang akan dilakukan ini memiliki bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak melalui model pembelajaran gerak motorik. Permainan menggunakan alat sensor gerak dengan bantuan kamera eksternal dan proyektor melalui aplikasi. Namun permainan dengan media digital ini hanya sebagai sumber belajar untuk mengimplementasikan model pembelajaran gerak motorik untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini.

Berdasarkan penelitian relevan tersebut, ditemukan pengembangan keterampilan gerak dasar untuk mengukur keterampilan sosial, kompetensi sosial, perkembangan sosial dan perilaku sosial. Adapun tiap temuan memiliki ciri khas

baik secara metodologi penelitian, sub-domain yang dibahas, jenis instrumen yang digunakan, analisis data serta subjek penelitian. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan model pembelajaran gerak motorik dapat dikembangkan, dan ditelaah untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun baik berdasarkan domain, alat ukur, tujuan dan sasaran penggunaan serta interpretasi data.

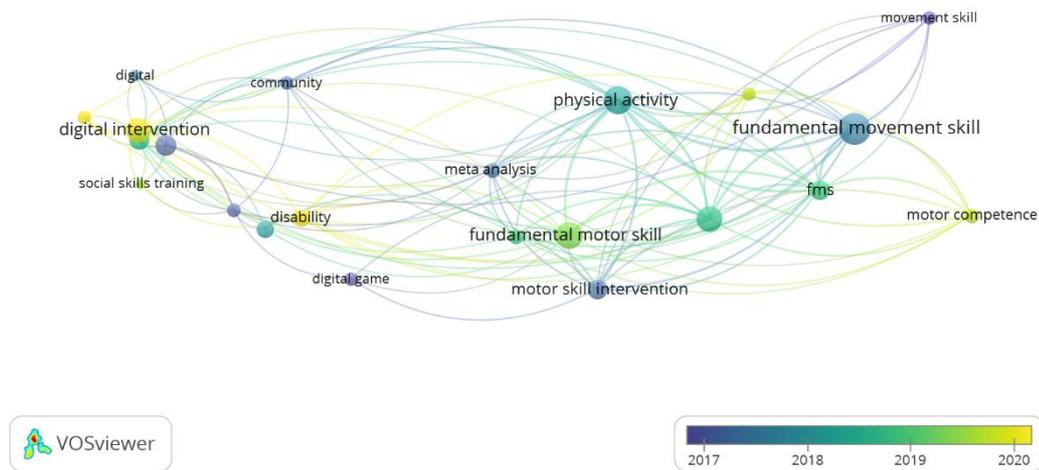
Selanjutnya, penelusuran kebaharuan penelitian (*state of the art*) ditelusuri dengan penggunaan program *software VosViewer (Visualization of Similarities)* yang bertujuan untuk eksplorasi dalam bentuk visualisasi pengetahuan bibliometrik. Data analisis dihasilkan dari beberapa kata kunci “*Sosial Skill intervention*”, “*Fundamental Movement Skill*”, dan “*Digital*” dengan metadata yang berasal dari Scopus, Crossref dan Google Scholar yang dimuat dalam *software Publish or Perish* menghasilkan visual yang digambarkan dalam *VosViewer* secara otomatis. Berikut hasil pemetaan *biometric* dalam penelitiannya.



Gambar 1. 4 VOSViewer Mengilustrasikan Visualisasi Network (Memperlihatkan antar jejaring variable penelitian yang dilakukan)

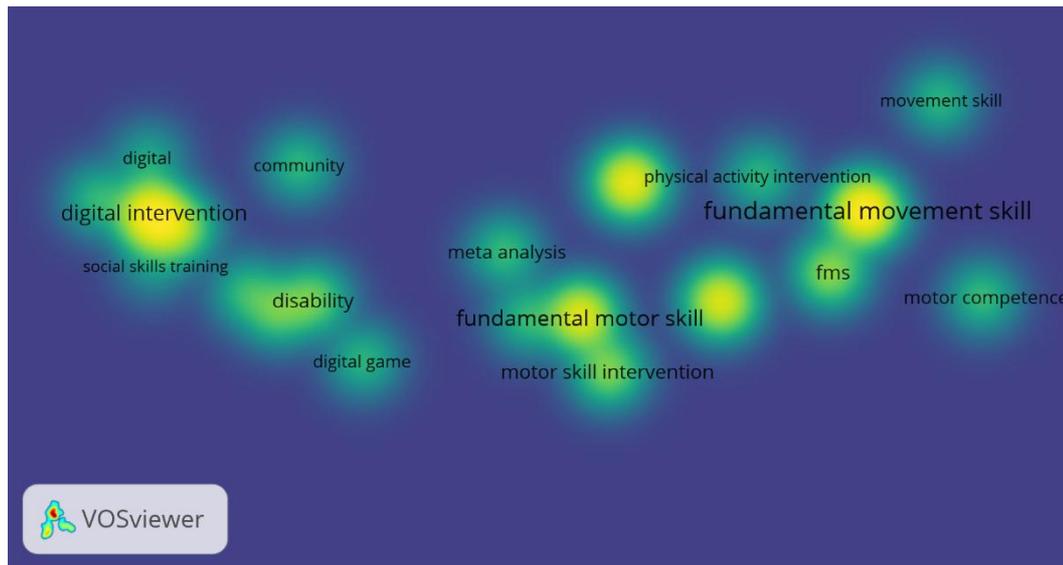
Sebanyak 1000 publikasi diperoleh dari pencarian database menggunakan kata kunci. Setelah dianalisa menggunakan Vosviewer, seperti terlihat pada Gambar 1.5, terdapat tiga cluster yang merepresentasikan *Fundamental Movement Skill*, *Sosial Skill* dan *Digital*. Garis hubungan menunjukkan bahwa setiap cluster terkait erat. Kata kunci pada setiap cluster menunjukkan kecenderungan penelitian dan ditunjukkan dengan munculnya berbagai kata kunci yang lebih spesifik dan

jarang dibahas di setiap cluster. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya garis hubung antara kata kunci dan deskriptor di masing-masing bidang. Semakin banyak garis hubungan antara deskriptor, semakin dekat hubungan antar riset. Pada gambar terlihat bahwa *fundamental movement skill* memiliki kaitannya dengan *digital technology*, *social skill training* memiliki hubungan dengan *digital intervention*, namun keterkaitan ketiganya antara *social skill*, *fundamental movement skill*, dan media digital belum terlihat.



Gambar 1. 5 VOSViewer Mengilustrasikan Visualisasi Overlay (Menunjukkan Rentang Tahun Penelitian dari yang Lama Hingga Terbaru).

Kata kunci penelitian periode lama berwarna ungu dan topik hangat/terbaru divisualisasikan dengan warna kuning, sedangkan hijau masih merupakan topik yang dapat diteliti. Beberapa topik hangat masih memerlukan kajian dan penelitian di bidang-bidang tersebut yang dipelajari antara tahun 2017 hingga sekarang. Dilihat gambar, keterkaitan *Fundamental movement skill*, *digital* dan *social skill* belum banyak menghasilkan publikasi.



Gambar 1. 6 Mengilustrasikan Visualisasi Density

Density memperlihatkan kerapatan/penekanan pada kelompok penelitian. *Density* dapat digunakan untuk melihat bagian riset yang masih jarang dilakukan terlihat untuk tema *social skill training* bahkan tema *social skill intervention* tidak terlihat pada ilustrasi VOSViewer. Hasil tersebut menunjukkan bahwa implementasi penelitian model pembelajaran gerak motorik untuk keterampilan sosial merupakan topik penelitian yang sangat luas untuk dipelajari lebih lanjut (*future research*).

F. Road Map Penelitian

Road map penelitian ini merupakan bagian dari Upaya pencapaian dari payung penelitian berdasarkan Motto Universitas Negeri Jakarta yaitu Mencerdaskan dan Memartabatkan Bangsa yang dikembangkan dalam konsep SDG's dan kurikulum Merdeka untuk anak usia dini yang merupakan asset berharga dimasa depan. Lalu diwujudkan melalui integrasi model pembelajaran gerak untuk menumbuhkan keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun. *Road map* penelitian ini dapat diilustrasikan dalam diagram sebagai berikut.

2023

- Framework Theoretical dan Conceptual
- Penyusunan instrumen

2024

- Publikasi Artikel pada Jurnal Internasional
- Desiminasi Hasil Penelitian
- Produk Luaran Penelitian

2023 - 2025 (Disertasi)

Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Motorik untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini

Gambar 1. 7 Road Map Penelitian

