

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Dalam perkembangan seorang anak, terdapat masa-masa di mana perkembangan fisik maupun mental akan berkembang dengan sangat pesat. Masa ini sering disebut dengan "masa keemasan" atau "*golden age*", yang terjadi pada anak dari periode usia 0 hingga 5 tahun. Pada masa ini, perkembangan fisik, kognitif, mental, dan sosial seorang anak berada pada puncak optimalnya, sehingga stimulasi yang diberikan akan memiliki pengaruh jangka panjang terhadap kualitas hidup anak di masa depan. Salah satu aspek penting dalam perkembangan fisik adalah kemampuan motorik kasar, yaitu keterampilan yang melibatkan otot besar tubuh untuk bergerak dan menjaga keseimbangan (M & García, 2020). Anak-anak usia dini yang mendapatkan stimulasi motorik yang tepat cenderung memiliki kepercayaan diri lebih baik, konsentrasi tinggi, serta lebih siap secara akademik dan sosial (Hidayati, 2021). Bagi anak yang memiliki kemampuan motorik yang maksimal, terdapat banyak manfaat yang dapat diperoleh. Kemampuan motorik yang baik tidak hanya membantu anak untuk menjalankan aktivitasnya secara aktif, tetapi juga memberikan pengaruh positif yang besar terhadap kemampuan berpikir, seperti meningkatkan konsentrasi, rasa percaya diri, serta kebugaran fisik dan kesehatan secara keseluruhan. Anak dengan motorik yang terlatih mampu mengembangkan keterampilan yang mendukung aktivitas sehari-hari, sekaligus meningkatkan kemampuan berinteraksi sosial. Di sisi lain, apabila seorang anak tidak mendapatkan stimulasi fisik yang optimal pada masa keemasannya, maka dapat terjadi keterlambatan perkembangan motorik yang pada akhirnya dapat memengaruhi perkembangan fisik, kognitif, mental, dan sosial anak secara keseluruhan. Hal ini didukung oleh data yaitu menurut data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, sekitar 30%

anak usia dini mengalami keterlambatan perkembangan motorik akibat kurangnya stimulasi fisik yang optimal (Kemdikbud, 2023).

Namun, kondisi ideal seperti yang diharapkan tersebut tidak dirasakan oleh semua anak, terutama mereka yang tinggal di lingkungan panti. Anak-anak yang tinggal di panti asuhan sering kali memiliki karakteristik perilaku yang berbeda dibandingkan dengan anak-anak yang dibesarkan dalam keluarga inti. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa anak-anak di panti cenderung lebih aktif secara fisik, menunjukkan perilaku yang lebih impulsif, dan memiliki tingkat kemandirian yang lebih tinggi karena mereka terbiasa beradaptasi dengan lingkungan yang kurang memiliki pengasuhan individual seperti di rumah (Aman, 2021). Kurangnya perhatian eksklusif dari orang tua dan keterbatasan struktur keluarga dapat menyebabkan anak-anak panti lebih sering mencari perhatian melalui perilaku eksploratif yang kadang tampak lebih agresif atau kurang terkontrol dibandingkan anak-anak yang tinggal bersama orang tua mereka (N. L. Suarmini et al., 2019).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 15 Februari 2025 di Panti Sosial Asuhan Anak Balita Tunas Bangsa Jakarta Timur, diketahui bahwa dari total 47 anak yang ada, tidak ada kegiatan bermain yang terstruktur dan terarah. Peneliti mewawancarai dua pengasuh yang menjadi penanggung jawab para anak-anak (Ibu Sin Ustadiyah, dan Ibu Anastasia Juwita) dan diketahui bahwa anak-anak cenderung bermain bebas tanpa pengawasan pedagogis. Beberapa anak juga menunjukkan kesulitan dalam melakukan gerakan motorik kasar dasar seperti berjalan seimbang, melompat, atau menangkap benda, yang menandakan kurangnya stimulasi fisik yang sistematis.

Lebih jauh, anak-anak di panti tersebut juga menunjukkan beberapa ciri keterlambatan dalam perkembangan motorik kasar. Misalnya, beberapa anak terlihat kesulitan menjaga keseimbangan saat berjalan, serta melakukan gerakan tubuh yang belum terkoordinasi dengan baik. Temuan ini diperoleh melalui observasi awal, bukan melalui pengukuran tes formal, namun cukup

menjadi indikasi bahwa mereka memerlukan intervensi yang mendukung perkembangan motorik.

Sebelum melaksanakan penelitian utama, peneliti juga telah melakukan uji coba terbatas kepada 10 anak di panti tersebut sebagai bagian dari tahap pra-implemmentasi model permainan edukatif. Uji coba terbatas ini bertujuan untuk melihat respon anak terhadap permainan, menilai kelayakan alat dan bahan, serta memastikan prosedur pelaksanaan dapat diterapkan sesuai kondisi di lapangan. Dari total 47 anak, hanya 37 anak yang kemudian dilibatkan pada tahap uji coba luas, sedangkan 10 anak yang terlibat di tahap awal tidak diikutsertakan kembali agar tidak terjadi bias akibat pengulangan perlakuan.

Permasalahan lain yang cukup mendasar adalah bahwa panti asuhan tempat penelitian tidak memiliki kurikulum pembelajaran yang terstruktur. Anak-anak menjalani aktivitas sehari-hari tanpa arah pendidikan yang jelas. Tidak adanya pedoman atau program kurikulum ini mengakibatkan anak-anak tidak terbiasa dengan rutinitas edukatif, seperti kegiatan yang menanamkan kedisiplinan, tanggung jawab, atau kerja sama. Padahal, pendidikan dalam bentuk apapun, termasuk lewat permainan, sangat penting untuk membekali mereka sebelum mereka diadopsi, dipindahkan ke panti lain, atau memasuki kehidupan sosial yang lebih (N. W. Suarmini et al., 2019; Wulandari & Mulyani, 2021). Pada intinya, anak-anak yang berada di lingkungan panti asuhan sudah memiliki *basic movement* yang lebih aktif dibandingkan pada anak yang berada di lingkungan normal, tetapi memiliki kekurangan yaitu kurang terkontrolnya keaktifan yang mereka lakukan.

Lingkungan panti yang cenderung padat anak dan minim pengasuhan individu juga menyebabkan anak-anak menjadi lebih impulsif dan aktif secara tidak terarah, karena mereka kurang mendapatkan interaksi satu lawan satu sebagaimana dalam keluarga inti (Syafnita et al., 2023). Jika tidak diberikan kegiatan yang mendidik dan menyenangkan, potensi keaktifan mereka justru dapat mengarah ke perilaku negatif seperti agresi atau pengasingan diri (Wardhani & Yuliati, 2022).

Untuk menjawab kebutuhan tersebut, peneliti akan mengangkat permasalahan dalam sebuah tesis dengan judul “**Model Permainan Edukatif Untuk Stimulasi Motorik Kasar Anak Usia 3-5 Tahun**”. Model permainan ini mengacu pada prinsip gerak dasar dalam buku *Fun Start Move Smart* yang ditulis oleh *Missouri Department of Health and Senior Services*, yang mencakup tiga aspek utama: keterampilan lokomotor (berlari, melompat), keterampilan stabilitas (menjaga keseimbangan), dan keterampilan kontrol objek (melempar, menangkap). Permainan akan dirancang dalam tiga level (mudah, sedang, dan sulit), dengan memanfaatkan alat sederhana seperti kardus, botol bekas, dan kain, yang mudah ditemukan di lingkungan panti. Permainan juga dikembangkan untuk menumbuhkan nilai-nilai sosial seperti kedisiplinan, kerja sama, dan tanggung jawab.

Dengan adanya model permainan edukatif ini, peneliti berharap dapat menghadirkan kegiatan fisik yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga terarah dan bermanfaat secara pedagogis. Hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya memberi kontribusi teoretis terhadap perkembangan ilmu pendidikan anak usia dini, tetapi juga memberi manfaat praktis bagi pengasuh panti, pendidik, dan pemangku kebijakan dalam menyediakan program yang sesuai untuk stimulasi perkembangan motorik kasar anak.

## **B. Fokus Permasalahan**

Penelitian ini akan dibatasi pada perancangan model permainan edukatif yang dirancang untuk stimulasi motorik kasar anak usia 3-5 tahun. Fokus utama penelitian ini adalah pada perancangan permainan yang mengintegrasikan elemen gerak dasar dengan memanfaatkan media di sekitar anak, seperti benda-benda yang ada di lingkungan mereka, untuk meningkatkan perkembangan fisik, kognitif, mental, dan sosial.

## **C. Perumusan Masalah**

Berikut adalah rumusan masalah berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah:

1. Bagaimana perancangan model permainan edukatif untuk stimulasi motorik

kasar kepada anak usia 3-5 tahun?

2. Seberapa efektif model permainan edukatif dalam meningkatkan aspek motorik kasar pada anak usia 3-5 tahun?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penulisan tesis ini, adalah sebagai berikut :

1. Merancang model permainan edukatif yang dapat digunakan untuk menstimulasi keterampilan motorik kasar anak usia 3–5 tahun.
2. Menguji keefektifan model permainan edukatif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 3–5 tahun.

#### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

##### **a. Kegunaan Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan anak usia dini, khususnya mengenai pentingnya aktivitas fisik terstruktur dalam mendukung perkembangan motorik kasar anak. Hasil penelitian ini dapat memperkuat teori-teori yang menyatakan bahwa permainan edukatif memiliki dampak positif terhadap perkembangan aspek motorik anak.

##### **b. Kegunaan Praktis**

###### **1. Bagi Guru, Pelatih atau Orang Tua**

Hasil penelitian ini dapat memberikan panduan praktis bagi pendidik dalam merancang dan melaksanakan program permainan edukatif yang efektif untuk anak usia 3-5 tahun. Dengan adanya model permainan yang terstruktur, pendidik dapat lebih mudah dalam mengimplementasikan aktivitas fisik yang mendukung perkembangan motorik anak.

## 2. **Bagi Anak Usia Dini**

Model permainan yang dikembangkan diharapkan dapat memberikan manfaat langsung bagi anak, seperti peningkatan keterampilan gerak dasar, kepercayaan diri, dan interaksi sosial. Anak-anak juga akan mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna melalui aktivitas fisik yang terstruktur.

## 3. **Bagi Pemangku Kebijakan**

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pemerintah dan lembaga pendidikan dalam merancang kebijakan yang mendukung aktivitas fisik dan permainan edukatif bagi anak usia dini. Khususnya, penelitian ini dapat mendukung implementasi Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Sistem Keolahragaan Nasional, yang menekankan pentingnya olahraga sejak usia dini.

## 4. **Bagi Peneliti Lain**

Penelitian ini dapat menjadi acuan dan referensi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan kajian lebih lanjut terkait aktivitas fisik dan permainan edukatif untuk anak usia dini. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuka peluang untuk penelitian lanjutan yang lebih mendalam mengenai dampak aktivitas fisik terhadap perkembangan anak.

## **F. *State of The Art***

Dalam beberapa tahun terakhir, terdapat berbagai penelitian yang menunjukkan relevansi dengan apa yang sedang peneliti lakukan, dan penelitian tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Penelitian oleh Saleh, Rahmah Dwi Sistiari (2022) dengan judul "Pengembangan Permainan Sirkuit Animove untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun" mengembangkan permainan Animove yang berbasis gerakan hewan. Permainan ini efektif dalam meningkatkan keseimbangan, koordinasi, dan kelincahan anak. Namun, penelitian ini lebih fokus pada anak usia 5-6 tahun,

sedangkan penelitian yang saya lakukan menargetkan anak usia 3-5 tahun, yang memiliki kebutuhan motorik dan kognitif yang berbeda. Selain itu, model permainan yang saya rancang tidak hanya meniru gerakan hewan, tetapi juga mengintegrasikan elemen gerak dasar yang lebih terstruktur dan memanfaatkan media di sekitar anak, seperti benda-benda rumah tangga, untuk meningkatkan kreativitas dan interaksi sosial.

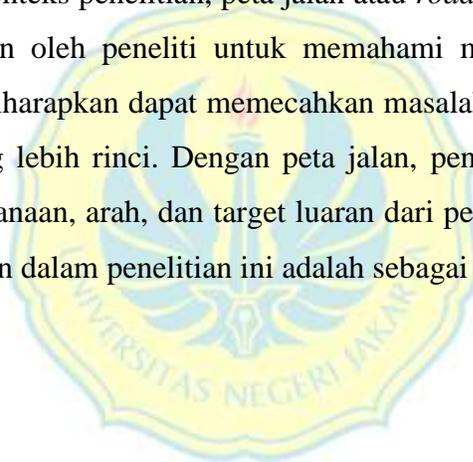
- b. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Widia, A., Saragih, D. S., Zakiyah, N., & Siregar, N. H. (2024) dengan judul "Pengembangan Aspek Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan 'Arsitek Cilik' (4-5 Tahun)" menemukan bahwa permainan "Arsitek Cilik" efektif dalam merangsang perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Namun, penelitian ini lebih fokus pada aktivitas membangun dan menyusun benda, yang lebih menekankan pada keterampilan motorik halus dan koordinasi mata-tangan. Sementara itu, penelitian yang saya lakukan lebih menekankan pada aktivitas fisik yang melibatkan gerakan-gerakan dasar seperti berlari, melompat, dan melempar, yang lebih sesuai dengan kebutuhan motorik kasar anak usia 3-5 tahun. Selain itu, model permainan saya dirancang untuk lebih fleksibel dan dapat diimplementasikan di berbagai lingkungan, termasuk di panti asuhan atau tempat dengan fasilitas terbatas.
- c. Penelitian oleh Gunawan, G., Masna, M., Suwika, I. P., & Imamah, Z. (2024) dengan judul "Upaya Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Prasekolah melalui Permainan Lempar Tangkap Bola Kecil" membuktikan bahwa permainan lempar tangkap bola kecil dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak prasekolah. Namun, penelitian ini hanya fokus pada satu jenis gerakan (lempar dan tangkap), sedangkan penelitian yang saya lakukan mencakup berbagai jenis gerakan dasar seperti berlari, melompat, dan menjaga keseimbangan. Selain itu, model permainan saya dirancang untuk lebih interaktif dan

- menyenangkan dengan memanfaatkan benda-benda di sekitar anak, sehingga lebih mudah diakses dan diterapkan di berbagai lingkungan..
- d. Penelitian oleh López, M. J., & García, J. (2020) berjudul "*The Effect of a Physical Activity Program on Motor Skills Development in Preschool Children*" menunjukkan bahwa program aktivitas fisik terstruktur memiliki dampak positif terhadap perkembangan motorik kasar dan halus pada anak usia prasekolah. Namun, penelitian ini lebih fokus pada program aktivitas fisik umum, sedangkan penelitian yang saya lakukan lebih spesifik pada perancangan model permainan edukatif yang dirancang khusus untuk anak usia 3-5 tahun. Selain itu, model permainan saya mengintegrasikan aspek sosial dan kreativitas dengan memanfaatkan media di sekitar anak, sehingga tidak hanya meningkatkan keterampilan motorik tetapi juga mendukung perkembangan sosial dan kognitif.
  - e. Lalu penelitian yang dilakukan oleh Made Vina Arie Paramita (2019) dengan judul "*Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Sirkuit untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun*" mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan sirkuit yang efektif dalam meningkatkan kekuatan otot, keseimbangan, dan koordinasi gerak anak. Namun, penelitian ini lebih fokus pada pola pergerakan yang berulang dan sistematis, sedangkan penelitian yang saya lakukan lebih menekankan pada variasi gerakan dan interaksi sosial. Selain itu, model permainan saya dirancang untuk lebih fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak usia 3-5 tahun, termasuk anak-anak di lingkungan panti asuhan yang membutuhkan stimulasi fisik yang lebih terarah.
  - f. Terakhir, sebagai dasar perancangan model permainan, penelitian ini juga merujuk secara langsung pada buku "*Fun Start Move Smart*" yang diterbitkan oleh *Missouri Department of Health and Senior Services* (2005). Buku ini menjadi acuan penting dalam mengklasifikasikan

keterampilan motorik kasar ke dalam tiga kategori utama, yaitu keterampilan lokomotor, keterampilan stabilitas, dan keterampilan kontrol objek. Semua permainan yang dikembangkan dalam penelitian ini disusun untuk secara sistematis mencakup dan menstimulasi ketiga kategori tersebut. Dengan demikian, model permainan yang dirancang dalam penelitian ini tidak hanya mengadaptasi praktik terbaik dari penelitian terdahulu, tetapi juga memperluas cakupannya melalui integrasi menyeluruh terhadap gerak dasar motorik kasar dalam bentuk permainan yang sederhana, menyenangkan, dan mudah diterapkan.

### **G. Road Of Map**

Dalam konteks penelitian, peta jalan atau *road of map* suatu penelitian sangat diperlukan oleh peneliti untuk memahami masalah penelitian yang dikaji. Peneliti diharapkan dapat memecahkan masalah dengan mengacu pada submasalah yang lebih rinci. Dengan peta jalan, penulis diharapkan mampu membuat perencanaan, arah, dan target luaran dari penelitian yang dilakukan. Adapun peta jalan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



**Tabel 1.1 Road of Map Penelitian**

<b>2024-2025 (Tahap Persiapan)</b>	<b>2024-2025 (Tahap Perancangan &amp; Implementasi)</b>	<b>2024-2025 (Tahap Evaluasi &amp; Penyelesaian)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Studi literatur tentang stimulasi motorik kasar anak usia 3–5 tahun.</li> <li>✓ Kajian teori tentang permainan edukatif untuk anak usia dini.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Penyusunan model permainan edukatif yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini di panti asuhan.</li> <li>✓ Penerapan awal model permainan pada kelompok kecil anak usia 3–5 tahun.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Uji coba luas model permainan dengan lebih banyak peserta.</li> <li>✓ Analisis data akhir dan penyusunan hasil penelitian.</li> <li>✓ Penyelesaian tesis dan revisi.</li> </ul>

