

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa usia dini merupakan masa krusial dalam perjalanan hidup manusia, karena pada fase ini terjadi pembentukan pondasi dasar kepribadian yang akan mempengaruhi pengalaman anak di masa mendatang. Hal ini sejalan dengan pendapat Hurlock yang menyatakan bahwa tahun-tahun awal kehidupan anak berfungsi sebagai dasar yang cenderung bertahan dan berpengaruh terhadap sikap serta perilaku anak sepanjang hidupnya. “Masa ini anak memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, psikis, moral dan sebagainya (Yeni, 2020)”. Anak usia dini, khususnya pada rentang usia 7-8 tahun, berada dalam fase perkembangan yang cepat dan memiliki peranan penting sebagai landasan bagi perkembangan kepribadian, kognitif, dan sosial di masa depan.

Perkembangan anak usia dini merupakan proses yang mencakup seluruh aspek perkembangan secara holistik, meliputi dimensi sosial, fisik, emosional, intelektual, dan bahasa. Proses perkembangan ini bersifat sistematis, progresif, dan berkelanjutan. Untuk mencapai perkembangan yang optimal, anak memerlukan dukungan berupa kondisi kesehatan fisik yang baik, asupan gizi yang memadai, serta akses terhadap pendidikan yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Aspek-aspek perkembangan yang penting pada anak usia dini antara lain mencakup perkembangan kognitif, Perkembangan motorik halus maupun motorik kasar serta perkembangan sosial dan emosional,

Sejalan dengan UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 yang berbunyi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan usaha yang diperuntukan bagi anak mulai dari nol tahun sampai usia enam tahun dengan memberikan stimulus pendidikan guna menunjang tumbuh kembang anak baik itu rohani maupun jasmani sehingga anak siap dalam memasuki jejang pendidikan selanjutnya (Farhurohman, 2017).

Organisasi Kesehatan Dunia (*World Health Organization*) mendefinisikan anak usia dini (*early childhood*) sebagai masa sejak lahir hingga berusia 8 tahun, di mana periode ini merupakan fase kritis (*golden age*) perkembangan otak, kesehatan mental, serta pertumbuhan fisik dan motorik yang terjadi secara pesat. Melalui kerangka kerja *Nurturing Care Framework*, WHO menekankan bahwa anak pada rentang usia ini termasuk anak usia 7–8 tahun yang berada pada masa transisi sekolah awal membutuhkan lingkungan yang responsif dan kaya akan stimulasi, interaksi positif, serta kesempatan belajar yang menyenangkan agar proses tumbuh kembang dan motivasi alaminya dapat terbangun secara optimal (World Health Organization, 2018).

Bermain merupakan aktivitas fundamental dalam kehidupan anak-anak, yang memiliki kedudukan setara dengan bekerja dan belajar pada orang dewasa. Aktivitas ini tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga berperan signifikan dalam merangsang pencapaian berbagai tugas perkembangan anak. Melalui bermain, anak dapat mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah, yang kelak menjadi bekal penting dalam kehidupannya di masa mendatang. Secara umum, bermain merupakan bagian dari aktivitas manusia yang bersifat universal dan berlangsung sepanjang rentang kehidupan, mulai dari anak-anak hingga usia dewasa, meskipun bentuk dan tujuannya dapat berbeda sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan individu. Selain itu, bermain pada anak-anak memiliki fungsi esensial dalam mendukung perkembangan motorik, sosial, serta kognitif, sehingga menjadikannya sebagai aspek yang tidak dapat dipisahkan dari proses tumbuh kembang anak secara menyeluruh.

Bagi orang dewasa, aktivitas bermain sering kali dipandang sekadar sebagai sarana untuk mengisi waktu luang. Namun, dalam konteks perkembangan anak, bermain memiliki makna yang jauh lebih mendalam dan esensial. Bermain merupakan aktivitas utama yang memiliki peran penting dalam proses tumbuh kembang anak, baik secara kognitif, fisik, sosial, maupun emosional. melalui kegiatan bermain, anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir, menyelesaikan masalah (*problem solving*), serta menumbuhkan daya imajinasi secara optimal.

Menurut Murdiono (2022), pendekatan melalui permainan *outdoor education* terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kebugaran jasmani peserta didik, khususnya ketika disertai dengan tingkat motivasi tinggi. Strategi ini dinilai efektif untuk diterapkan dalam bentuk latihan fisik bagi anak-anak, dengan catatan bahwa jenis permainan yang digunakan harus disesuaikan dengan kemampuan serta kebutuhan perkembangan anak.

Rahardjo (2007), mengungkapkan adanya beberapa ciri kegiatan permainan, yaitu : a.) Dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, maksudnya muncul atas keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri. b.) Perasaan dari orang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi positif. c.) Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lain. d.) Lebih menekankan pada proses yang berlangsung di bandingkan hasil akhirnya. e.) Bebas memilih, ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak kecil. f.) mempunyai kualitas pura-pura. Kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkan dari kehidupan nyata sehari-hari". (Susanto, S.Or, 2022).

Pendekatan berbasis permainan dalam pendidikan anak usia dini memiliki peran yang signifikan dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna. Melalui kegiatan bermain, khususnya permainan bebas yang tidak terstruktur, anak-anak memiliki kesempatan untuk menentukan sendiri bentuk aktivitas, aturan, serta peran yang mereka jalankan tanpa intervensi langsung dari

orang dewasa. Bentuk permainan ini berkontribusi besar terhadap perkembangan sosial dan emosional anak, seperti keterampilan berinteraksi, kerja sama, serta pembentukan kepercayaan diri dan resiliensi. Selain itu, permainan bebas juga mendukung pertumbuhan kognitif dan perkembangan fungsi otak secara keseluruhan. Sebagaimana diterapkan di beberapa institusi pendidikan seperti *British Infant School*, mata pelajaran tradisional disampaikan melalui sesi singkat yang diselingi dengan aktivitas bermain dan istirahat. Hal ini menunjukkan bahwa permainan dipandang sebagai komponen penting dalam sistem pembelajaran baik secara formal maupun informal, karena mampu mendukung proses belajar yang lebih holistik dan menyeluruh.

Friedrich Frobel, tokoh yang dikenal sebagai pendiri taman kanak-kanak, juga merupakan pencetus penggunaan kotak pasir sebagai sarana untuk merangsang kegiatan permainan bebas pada anak-anak sejak tahun 1830-an. Ia memanfaatkan permainan bebas di lingkungan alam terbuka sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan keterampilan motorik dan kreativitas anak. Sementara itu, Jean Piaget mengklasifikasikan permainan anak dalam tiga kategori berdasarkan karakteristik perilaku, yaitu: permainan sensorimotor (yang melibatkan interaksi berulang antara tubuh dan objek tanpa tujuan tertentu), permainan simbolik (dimana suatu objek digunakan untuk mewakili objek lain), serta permainan yang mengikuti aturan tertentu. Menurut Piaget, bentuk-bentuk permainan ini berkembang seiring dengan tahapan perkembangan kognitif anak.

Berbeda dengan Piaget, Lev Vygotsky lebih menitikberatkan perhatian pada permainan simbolik sebagai bagian penting dari perkembangan kognitif anak. Vygotsky, seorang psikolog asal Rusia yang berkontribusi besar pada kajian perkembangan psikologis anak pada era 1920-an, berpendapat bahwa melalui permainan simbolik, anak belajar membedakan antara realitas dan imajinasi. Proses ini mendorong tumbuhnya kemampuan berpikir abstrak dalam diri anak.

Kegiatan bermain kerap kali tidak dapat dipisahkan dari unsur permainan. Secara umum, permainan berfungsi sebagai sarana yang digunakan anak dalam aktivitas bermain, sehingga aktivitas tersebut menjadi lebih menarik dan berkesan. Namun demikian, seiring dengan pesatnya perkembangan zaman, bentuk dan cara anak bermain mengalami perubahan yang signifikan. Pada masa lalu, anak-anak cenderung menghabiskan waktu bermain bersama teman sebaya melalui berbagai permainan tradisional, seperti lompat tali, engklek, kelereng, pecah pirih, bola kasti, petak umpet, congkak, serta menjelajah lingkungan alam seperti sungai, pantai, kebun, atau ladang. Berbeda dengan kondisi saat ini, anak-anak yang tumbuh di era globalisasi lebih banyak menghabiskan waktu bermain secara individu menggunakan perangkat digital atau *gadget*. melalui *gadget* tersebut, anak-anak diperkenalkan pada berbagai bentuk permainan digital, khususnya permainan daring (*game online*).

Permainan berbasis teknologi (gawai) kini diminati oleh anak usia sangat dini (mulai dari 3 tahun), melampaui kelompok usia 7-8 tahun. Daya tariknya kuat, ditandai dengan ketergantungan tinggi (kehilangan fokus lingkungan dan respons

marah saat gawai diambil), mengindikasikan potensi kecanduan digital pada anak. Di sisi positif, permainan digital berkontribusi pada perkembangan kognitif (konsentrasi, pemecahan masalah) dan motorik halus (menyentuh layar). Namun, permainan ini memiliki kelemahan serius. Sifatnya yang individualistik kurang memfasilitasi perkembangan aspek sosial-emosional, bahasa, kreativitas, dan nilai-nilai moral/keagamaan. Kurangnya interaksi dan komunikasi dua arah selama bermain dapat menghambat perkembangan bahasa pada masa penting anak usia dini. Sebaliknya, permainan tradisional yang kolaboratif dan langsung dengan teman sebaya terbukti lebih mampu menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak secara lebih optimal dan menyeluruh.

Bermain merupakan suatu kegiatan sangat menyenangkan bagi anak-anak. Sebab kegiatan ini dilakukan atas dasar motivasi internal artinya kegiatan tersebut dilakukan bukan atas dasar perintah maupun kehendak dari orang lain, tetapi karena keinginannya sendiri. Oleh karena itu, tak heran jika anak-anak menghabiskan semua waktunya untuk bermain. (Siti Nur Hayati & Putro, 2021).

Dalam keseharian, tidak jarang orang tua menghadapi kesulitan ketika mengajak anak mereka untuk berhenti bermain, meskipun hanya sejenak untuk makan atau beristirahat. Kondisi ini mencerminkan bahwa aktivitas bermain memberikan kebahagiaan yang tinggi bagi anak, disertai antusiasme dan semangat yang tampak tidak pernah surut. Anak-anak menunjukkan energi yang seolah tidak ada habisnya selama bermain. Karakteristik ini menjadi salah satu perbedaan mendasar antara anak-anak dan orang dewasa, terutama dalam hal respons emosional dan fisik terhadap aktivitas bermain.

“MJ Langeveld (Khobir, 2009) mengemukakan bahwa hal tersibuk yang dilakukan anak adalah kegiatan bermain”. Setiap anak belajar melalui bermain. Seperti yang telah diketahui bahwa bermain anak akan mempelajari bermacam hal mengenai kehidupan. Orang tua perlu menyisipkan unsur pendidikan dalam permainan yang dimainkan anak. Orang tua dan guru perlu melayani kegiatan anak dengan menyiapkan permainan yang mendukung tumbuh kembang anak. Permainan yang diberikan tidak harus membuat orang tua dan guru merogoh saku terlalu dalam karena permainan anak dapat juga dibuat sendiri dengan memanfaatkan barang bekas yang ada. Setiap permainan yang dilakukan oleh anak mempunyai manfaat yang berbeda-beda, oleh sebab itu dapat diketahui betapa pentingnya bermain bagi anak usia dini. “Menurut Yuliantin (2019) Kebutuhan akan teman bermain anak meningkat pada usia prasekolah, dan hubungan timbal balik terjalin di antara anak-anak berdasarkan permainan”. Berbagai jenis Permainan dapat sangat menstimulasi pada usia prasekolah dengan mengatur berbagai bentuk permainan dan bersosialisasi dengan anak-anak lain, meningkatkan pembelajaran, memori, dan pola motorik.

Sedangkan menurut tokoh yang tergabung dalam teori kognitif antara lain; Jean Piaget (dalam Catron dan Allen, 1999:7) mengungkapkan bahwa bermain mengalami perubahan dari tahap sensori motor, bermain khayal, sampai kepada bermain sosial yang disertai aturan permainan.

Jadi, walaupun bermain bukan penentu utama kognisi, tetapi memberi sumbangan penting terhadap perkembangan kognisi. Contoh pada episode bermain peran yang dilakukan seorang anak perempuan bersama temantemannya, terjadi beberapa transformasi simbolik, seperti pura-pura menggunakan daun sebagai

uang, dari bermain itu anak belajar mempraktekkan keterampilan merepresentasikan apa-apa yang telah dipelajari sebelumnya. Dengan demikian, tahap kecerdasan seseorang anak akan mempengaruhi kegiatan bermainnya. Artinya bila anak mempunyai kecerdasan di bawah rata-rata, kegiatan bermain mengalami keterbelakangan dibandingkan anak lain yang seusianya.

Karena bermain merupakan suatu aktivitas yang memberikan kepuasan intrinsik bagi anak, bersifat fleksibel, tidak kaku, dan tidak memiliki tujuan yang bersifat serius. Dalam proses bermain, anak mampu mentransformasikan objek atau peran secara imajinatif sepadan dengan dunia orang dewasa. Selain itu, bermain juga berkontribusi dalam menciptakan perasaan senang, nyaman, dan antusias pada diri anak.

Setiap individu memiliki fase di mana motivasi belajar berada pada tingkat yang tinggi. Semangat belajar ini dapat mendorong seseorang untuk lebih giat dalam menjalani aktivitas, termasuk dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendidikan dituntut untuk mampu memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pembelajaran yang menyenangkan dan memungkinkan peserta didik untuk bekerja sama akan memberikan dampak positif terhadap keterlibatan mereka dalam berproses belajar. Salah satu metode inovatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif, di mana peserta didik di dorong untuk bekerja sama dengan teman sebayanya. Apabila peserta didik merasa tidak nyaman dalam menjalin hubungan

sosial dengan teman-temannya, maka hal tersebut dapat mempengaruhi afektivitas pembelajaran.

Dalam pendidikan anak usia dini, selain menerapkan prinsip belajar sambil bermain, juga terdapat sejumlah asas yang mendasari proses pembelajarannya. Salah satu asas yang penting adalah asas motivasi, yang menekankan bahwa pembelajaran akan berlangsung lebih efektif apabila anak memiliki dorongan atau motivasi untuk belajar. Motivasi belajar anak dapat ditumbuhkan apabila pembelajaran dirancang melalui pendekatan bermain yang menyenangkan serta disesuaikan dengan kebutuhan dan minat anak.

Motivasi memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar. Tanpa adanya motivasi, peserta didik cenderung mengalami kesulitan dalam belajar secara optimal dan berkelanjutan. Kurangnya motivasi dapat mengakibatkan rendahnya partisipasi dalam kegiatan pembelajaran, di mana peserta didik menjadi pasif, enggan bertanya, serta menunjukkan ketidaktertarikan terhadap materi yang disampaikan. Oleh karena itu, peran pendidik sangat penting dalam memperhatikan dan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan bermakna.

Setiap peserta didik yang datang ke lingkungan pembelajaran, baik di sekolah maupun di tempat lain untuk menuntut ilmu, membawa tingkat dan jenis motivasi yang beragam. Sebagian peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi, sementara yang lain menunjukkan motivasi yang rendah, bahkan ada pula yang hampir tidak memiliki dorongan untuk belajar sama sekali. Oleh karena itu,

menyatukan dan membangkitkan motivasi belajar yang setara di antara peserta didik merupakan salah satu tugas utama pendidik dalam proses pembelajaran di sekolah.

Di wilayah Krui, Kabupaten Pesisir Barat, Provinsi Lampung, partisipasi serta minat dan motivasi anak-anak lokal usia 7–8 tahun dalam kegiatan olahraga *surfing* masih tergolong rendah. Rendahnya partisipasi ini disinyalir disebabkan oleh terbatasnya akses terhadap pelatihan yang sesuai dengan usia, karakteristik, pendekatan, dan kebutuhan anak-anak. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan dalam pengenalan olahraga *surfing* belum mampu menarik minat anak secara optimal, sehingga kurang mendukung keterlibatan aktif mereka dalam aktivitas tersebut. “Menurut (Santrock, 2011) anak usia 7-8 tahun merupakan masa transisi dari usia dini menuju usia sekolah dasar yang lebih kompleks, di mana motivasi intrinsik untuk bermain dan belajar sangat penting untuk di tumbuhkan”.

Olahraga *Surfing* merupakan salah satu cabang olahraga air yang tidak hanya menuntut kemampuan fisik, tetapi juga memerlukan keberanian, konsentrasi, serta motivasi yang tinggi. Selain itu olahraga ini memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan keterampilan motorik dan sosial anak, khususnya pada anak-anak yang berada dalam fase perkembangan motorik dan psikologis. Di Indonesia, *surfing* mulai menunjukkan perkembangan yang signifikan, terutama di wilayah Krui, Kabupaten Pesisir Barat, Provinsi Lampung. Daerah ini telah dikenal sebagai salah satu destinasi *surfing* bertaraf *internasional* dan secara rutin menjadi

lokasi penyelenggaraan kompetisi dunia, seperti *World Surf League (WSL) Krui Pro*.

Salah satu pendekatan yang dinilai efektif dalam kegiatan belajar *surfing* anak adalah melalui integrasi unsur permainan. Pendekatan berbasis permainan memiliki potensi untuk meningkatkan daya tarik anak terhadap aktivitas yang dilakukan, menciptakan suasana latihan yang menyenangkan, serta turut mendukung pengembangan aspek-aspek penting dalam diri anak, seperti kemajuan bekerja sama, keberanian, dan rasa percaya diri. Melalui penerapan teknik-teknik *surfing* yang dikemas dalam bentuk permainan, diharapkan partisipasi anak menjadi lebih aktif, anak terdorong untuk berani mencoba, serta merasa nyaman selama mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul yaitu “Penerapan belajar *Surfing* berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi pada anak usia dini (7-8) tahun di Krui, Pesisir Barat Lampung”

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah menerapkan belajar *surfing* berbasis permainan sebagai pendekatan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi bermain *Surfing* pada anak usia 7-8 tahun di Krui, Pesisir Barat. Penelitian difokuskan pada penggunaan elemen permainan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini dalam belajar *Surfing*.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Apakah penerapan belajar *Surfing* berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi bermain *Surfing* pada anak usia 7-8 tahun di Krui, Pesisir Barat?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

1) Kegunaan Teoritis:

- a) Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dan pendekatan pembelajaran olahraga anak, khususnya dalam konteks olahraga air seperti *Surfing*
- b) Menambah referensi dalam kajian pendidikan olahraga anak usia dini, terutama yang berbasis pendekatan.

2) Kegunaan Praktis:

- a) Memberikan alternatif metode pembelajaran *Surfing* yang lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 7-8 tahun.
- b) Menjadi acuan bagi pelatih, guru olahraga, atau orang tua dalam merancang pembelajaran *Surfing* berbasis permainan guna menumbuhkan minat dan motivasi anak.

- c) Memberikan masukan kepada pengelola sekolah *Surfing* atau komunitas olahraga di daerah pesisir dalam meningkatkan partisipasi anak-anak lokal.



Intelligentia - Dignitas