

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak-anak usia 7-9 tahun adalah fase di mana perkembangan motorik anak berada pada tahap penguasaan gerak dasar. Perkembangan motorik anak usia dini, menjadi salah satu komponen penting dalam mendukung pertumbuhan fisik dan kemampuan koordinasi tubuh mereka. Gerak dasar terbagi menjadi 3, yaitu gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif.

Gerak dasar lokomotor adalah gerakan memindahkan tubuh atau badan dari satu tempat ke tempat yang lain (Panjaitan, 2020). Gerakan ini merupakan dasar penting dalam perkembangan koordinasi motorik, pertumbuhan otot, serta peningkatan daya tahan dan stamina. Tahap transisi (7-9 tahun), individu mulai mengkombinasi dan menggunakan kemampuan dasarnya dalam kegiatan olahraga. Misalnya, berjalan mengikuti garis lurus, lompat tali, bermain bola, dll. Keahlian pada tahap ini lebih kompleks dan spesifik. Anak-anak pada usia ini mengalami kemajuan yang berarti dalam perkembangan fisik, kognitif, sosial, emosional, dan bahasa. Periode ini sering disebut sebagai masa "*middle childhood*" atau kanak-kanak tengah, di mana mereka mulai menunjukkan kemajuan dalam keterampilan sosial, kemampuan berpikir logis, serta pemahaman terhadap lingkungan di sekitarnya (Kesuma et al., 2019).

Proses pengembangan gerak dasar khususnya pada aspek lokomotor, dapat dilaksanakan dengan jalur pendidikan formal, non formal, dan informal. Pendidikan

formal dapat dijelaskan sebagai pendidikan yang terstruktur organisasinya, jenjang pendidikan yang terdefinisi (TK, SD, SMP, SMA, perguruan tinggi), dan memiliki kurikulum yang jelas. Pendidikan formal dilaksanakan di lembaga pendidikan yang diakui secara resmi dan didukung oleh fasilitator yang memiliki kualifikasi serta sertifikasi. Di sekolah, anak-anak harus mengikuti pelajaran pendidikan jasmani yang diatur dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan sesuai dengan Standar Kompetensi Dasar yang disusun oleh guru. Pendidikan formal terdapat sistem evaluasi yang terstruktur, seperti ujian, tugas, dan proyek, untuk menilai pencapaian siswa. Jalur pendidikan selanjutnya adalah pendidikan informal, yang berlangsung secara alami dalam kehidupan sehari-hari tanpa struktur formal. Pendidikan informal dilakukan atas kesadaran serta rasa tanggung jawab dari siswa itu sendiri. Jalur pendidikan yang satu ini dilakukan secara mandiri jawab (Syaadah et al., 2022). Sumber pendidikan ini bisa berasal dari berbagai aspek, seperti interaksi sosial, pengalaman hidup, hobi, dan pengamatan terhadap lingkungan sekitar. Proses pembelajaran ini tidak dirancang secara khusus, melainkan terjadi secara spontan.

Pendidikan nonformal memiliki sistem yang lebih fleksibel dan beragam. Artinya, kurikulumnya tidak terstruktur seperti di sekolah, dan tidak ada ketetapan pasti mengenai waktu, tempat, serta materi pembelajaran, sehingga lebih lentur. Fungsi dari pendidikan non formal sendiri adalah untuk mengembangkan potensi dari peserta didik dengan cara menekankan penguasaan atas pengetahuan serta pengembangan dari masing-masing peserta didik (Syaadah et al., 2022). Pendidikan nonformal bertujuan untuk mengembangkan keterampilan atau pengetahuan

tertentu, seperti pelatihan keterampilan hidup, kursus, workshop, seminar, dan sejenisnya. Peserta juga berperan aktif dalam menentukan tujuan pembelajaran serta metode yang digunakan. Lingkungan yang mendukung sangat diperlukan untuk mendukung pengembangan keterampilan atau pengetahuan tertentu, termasuk kemampuan gerak dasar lokomotor anak. DKI Jakarta memiliki lokasi yang ideal untuk pelaksanaan pendidikan nonformal. RPTRA (Ruang Publik Terbuka Ramah Anak) yang merupakan fasilitas publik yang berfungsi sebagai ruang terbuka hijau multifungsi untuk masyarakat, khususnya anak-anak dan keluarga. RPTRA dirancang untuk menciptakan lingkungan yang aman, nyaman, dan ramah anak, sekaligus mendukung berbagai aktivitas sosial, pendidikan, dan rekreasi. Fasilitas ini biasanya dilengkapi dengan taman bermain anak, lapangan olahraga, ruang baca, aula serbaguna, serta ruang laktasi. Beberapa RPTRA juga menyediakan layanan kesehatan sederhana, seperti posyandu atau klinik kecil. Selain itu, RPTRA menawarkan ruang hijau yang membantu mengurangi polusi udara, menciptakan suasana sejuk, dan menjadi tempat rekreasi. Area ini sering dimanfaatkan untuk kegiatan fisik seperti bermain, berolahraga, atau sekadar bersantai, sekaligus mendukung perkembangan anak melalui aktivitas kreatif dan edukatif.

Ruang Publik Terbuka Ramah Anak (RPTRA) di DKI Jakarta memiliki potensi besar sebagai sarana pendidikan nonformal untuk mendukung tumbuh kembang anak. RPTRA dirancang sebagai ruang multifungsi yang aman dan nyaman bagi aktivitas sosial, pendidikan, dan rekreasi. Namun, observasi lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara fasilitas yang tersedia dengan

implementasi program pendidikan jasmani yang efektif. Berdasarkan survei dan wawancara dengan pengelola RPTRA, ditemukan bahwa belum adanya program atau kegiatan tetap yang secara khusus mengajarkan keterampilan gerak dasar lokomotor. Akibatnya, anak-anak cenderung melakukan aktivitas fisik tanpa arahan yang tepat.

Pengalaman peneliti saat bergabung dengan organisasi bernama Penggerak Olahraga, yang sebagian besar kegiatannya dilaksanakan di RPTRA, sejalan dengan fungsi RPTRA sebagai sarana pendidikan nonformal. Peneliti mengamati bahwa RPTRA memberikan ruang bagi berbagai aktivitas yang bermanfaat bagi masyarakat. Hal ini terlihat dari banyaknya komunitas yang memanfaatkan RPTRA untuk menyelenggarakan berbagai program. Misalnya, terdapat kegiatan cek kesehatan gratis yang diadakan oleh komunitas kesehatan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya menjaga kesehatan. Selain itu, RPTRA juga sering digunakan sebagai tempat pelaksanaan ekstrakurikuler dari sekolah, seperti olahraga, seni, atau kegiatan edukasi lainnya. Fasilitas ini juga menjadi sanggar seni, di mana anak-anak dan remaja dapat belajar menari serta melestarikan seni budaya. Bagi ibu-ibu, RPTRA menjadi lokasi favorit untuk senam bersama yang mendukung gaya hidup sehat dan kebugaran tubuh. RPTRA sering dimanfaatkan sebagai tempat latihan klub bela diri, seperti silat, taekwondo, atau karate, yang membantu anak-anak dan remaja mengembangkan keterampilan fisik, kedisiplinan, serta rasa percaya diri.

Beragamnya kegiatan di RPTRA menjadikan RPTRA sebagai pusat aktivitas komunitas yang mendukung pendidikan, kesehatan, dan pengembangan

keterampilan masyarakat. Kegiatan-kegiatan yang berlangsung di RPTRA ini menunjukkan bahwa fasilitas ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat bermain semata, tetapi memiliki peran yang jauh lebih luas dalam mendukung tumbuh kembang anak. Melalui berbagai aktivitas yang disediakan, RPTRA menjadi sarana yang efektif untuk mengasah kemampuan motorik anak, baik motorik kasar seperti berlari, melompat, dan bergerak aktif, maupun motorik halus yang melibatkan koordinasi dan ketelitian. Selain itu, RPTRA juga memberikan ruang bagi anak-anak untuk mengeksplorasi minat dan bakat mereka melalui kegiatan seperti seni tari, olahraga, atau bahkan program edukasi lainnya. RPTRA menyediakan lingkungan yang aman dan mendukung, tidak hanya membantu anak-anak dalam aspek fisik, tetapi juga mendorong perkembangan kreativitas, kepercayaan diri, dan kemampuan sosial mereka. Hal ini menjadikan RPTRA sebagai fasilitas dalam mendukung pendidikan nonformal dan pengembangan potensi anak.

Contoh nyata kegiatan yang diamati oleh peneliti yaitu, di RPTRA Kedoya Utara terdapat komunitas senam yang rutin beraktivitas setiap hari Jumat dan Minggu. Sementara itu, di RPTRA Pegadungan, terdapat klub latihan karate yang diadakan setiap hari Minggu. Selain mengamati kegiatan komunitas, peneliti bersama tim juga melaksanakan sejumlah kegiatan positif di RPTRA. Salah satunya adalah memberikan edukasi tentang gerak dasar kepada anak-anak, yang bertujuan untuk mendukung perkembangan motorik mereka. Selain itu, tim Penggerak Olahraga juga menyelenggarakan layanan cek kesehatan, seperti tes gula darah, kolesterol, asam urat, tekanan darah, serta pengukuran tinggi dan berat badan. Kegiatan-kegiatan ini memperkuat peran RPTRA sebagai tempat yang tidak hanya

mendukung aktivitas fisik dan rekreasi, tetapi juga meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap kesehatan dan pendidikan nonformal.

Permasalahan teknis yang ditemukan di lapangan berdasarkan observasi peneliti antara lain, terbatasnya variasi aktivitas fisik yang menarik menyebabkan permainan menjadi monoton, sehingga minat anak untuk beraktivitas fisik secara konsisten menurun. Namun, permainan masih menduduki posisi pertama rasa ketertarikan anak, karena permainan sendiri dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja dengan jumlah pelaku yang tidak harus ditentukan pula, dan permainan itu sendiri bersifat menyenangkan sehingga menimbulkan ketertarikan yang amat sangat pada anak, hal ini lah yang diduga dapat mengatasi rasa malas bergerak pada anak. (Siregar et al., n.d.)

Di sisi lain, pendidikan formal di sekolah sering kali terbatas oleh kurikulum yang kaku, sementara pendidikan informal terjadi secara spontan. Pendidikan nonformal di RPTRA menawarkan fleksibilitas yang dibutuhkan untuk menjembatani kebutuhan tersebut melalui pendekatan yang lebih kreatif.

Mengatasi permasalahan tersebut, pendekatan *Animal Movement* dapat diintegrasikan sebagai model permainan edukatif. *Animal Movement* melibatkan gerakan yang meniru postur hewan seperti melompat seperti katak atau berjalan seperti kepiting yang secara psikologis lebih menarik bagi anak-anak. Metode ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif untuk melatih kekuatan otot, keseimbangan, dan koordinasi motorik. Bermain merupakan media utama bagi anak untuk menjelajahi dunia dan mengembangkan kreativitas. Oleh karena itu,

modifikasi permainan menjadi kunci agar anak-anak dapat menerima edukasi pendidikan jasmani tanpa rasa bosan atau tertekan.

Berdasarkan urgensi tersebut, peneliti bermaksud mengembangkan "Model Gerak Dasar Lokomotor Berbasis Pola Permainan *Animal Movement* pada Anak Usia 7-9 Tahun". Model ini dirancang untuk diimplementasikan di RPTRA sebagai media pembelajaran nonformal yang fleksibel, guna meningkatkan aksesibilitas dan kemudahan penggunaan. Panduan permainan ini dilengkapi dengan sistem pindai *barcode* yang berisikan video permainan yang memungkinkan siapa pun, termasuk anak-anak dan orang tua, untuk mengakses instruksi bermain melalui *smartphone* kapan saja. Melalui model ini, diharapkan keterampilan gerak dasar lokomotor anak dapat ditingkatkan secara optimal, terukur, dan menyenangkan.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas maka penelitian ini berfokus pada pengembangan model gerak dasar lokomotor berbasis pola permainan *Animal Movement* yang dirancang untuk anak-anak usia 7-9 tahun di Ruang Publik Terbuka Ramah Anak (RPTRA). Tujuan utama dari penelitian ini adalah menciptakan media permainan edukatif yang mampu mendukung pengembangan gerak dasar lokomotor, seperti berjalan, berlari, melompat, meloncat, galloping, *skipping*, *hopping*, dan bergeser dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Model permainan ini dirancang agar dapat diakses secara fleksibel di lingkungan RPTRA, sehingga memberikan manfaat tidak hanya bagi anak-anak pada usia yang ditentukan, tetapi juga bagi remaja dan orang dewasa yang menggunakannya. Penelitian ini juga mempertimbangkan aturan bermain yang sederhana serta

pengaplikasian pola permainan yang mudah dipahami, sehingga mendukung perkembangan fisik, koordinasi, dan interaksi sosial anak-anak.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana model gerak dasar lokomotor berbasis permainan *Animal Movement* untuk anak-anak pada usia 7-9 tahun?
2. Apakah model gerak dasar lokomotor berbasis permainan *Animal Movement* layak untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor anak usia 7-9 tahun?

D. Tujuan Penelitian

1. Agar mengetahui model gerak dasar lokomotor berbasis permainan *Animal Movement* pada anak usia 7-9 tahun.
2. Untuk mengetahui model gerak dasar lokomotor berbasis permainan *Animal Movement* dapat meningkatkan keterampilan bagi anak usia 7-9 tahun.

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna:

1. Bagi Peneliti

Hasil penelitian dapat menambah wawasan dan pengetahuan.

2. Bagi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani

Hasil penelitian Model Gerak Dasar Lokomotor Berbasis Pola Permainan *Animal Movement* Pada Anak Usia 7-9 Tahun dapat dijadikan referensi untuk mahasiswa sebagai bahan untuk kuliah dan tugas akhir skripsi.

3. Bagi Guru

Hasil penelitian Model Gerak Dasar Lokomotor Berbasis Pola Permainan *Animal Movement* pada Anak Usia 7-9 Tahun untuk guru dapat dijadikan sebagai sumber pembelajaran dan pedoman bahan pengajaran.

4. Bagi Pembaca

Hasil penelitian Model Gerak Dasar Lokomotor Berbasis Pola Permainan *Animal Movement* pada Anak Usia 7-9 Tahun untuk dijadikan sebagai bahan referensi sumber dan pengetahuan.

