

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan motorik kasar), kecerdasan (daya pikir dan daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Menurut UU No 20 Tahun 2003 Pasal 1 angka 14 (dalam Djoko Adi Waluyo dan Anies Listyowati, 2017:2), Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan upaya dalam pembinaan ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan atau stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal .

Pada perkembangan teknologi yang pesat ini anak lebih menyukai bermain gadget daripada bermain dengan teman sebayanya. Gadget yang paling banyak digunakan ialah smartphone, tablet, video game/ playstation dan laptop. Namun anak-anak lebih sering menggunakan smartphone, karna lebih praktis dan bisa di bawa kemana saja. Menggunakan smartphone dengan baik akan bermanfaat bagi yang menggunakan. Misalnya smartphone digunakan oleh orang dewasa, karena digunakan sebagai alat komunikasi, mencari berita dan keperluan untuk bekerja. Anak usia dini belum pantas dalam menggunakan smartphone atau gadget tersebut.

Hal ini akan membuat dampak negative terhadap anak. Menurut Rara (2013) dampak negatif gadget untuk anak usia dini sebagai berikut: Hambatan perkembangan, Obesitas, Gangguan tidur, Penyakit mental, Agresif, Radiasi, Gangguan mata, dan Mata juling.

Menurut Veronika (2017) 10 dampak negatif game online bagi anak paling berbahaya yaitu: Kecanduan, Kurangnya kontrol waktu, Melakukan kebohongan, Mengabaikan lingkungan sekitar, Berperilaku agresif dan tindakan premanisme, Penyalahgunaan uang, Terganggunya kesehatan, Produktivitas menurun, Terisolasi dari kehidupan sosial, dan Penanaman nilai kehidupan yang salah.

Saat anak menggunakan gadget yaitu smartphone maka anak akan memainkan game online kesukaannya. Permainan game online ini tidak baik untuk anak, karena anak tidak bisa berinteraksi dengan teman-temannya terfokus dengan permainan yang ada di gadget saja. Permainan game online tidak bisa melatih motorik kasar pada anak.

Bambang Sujiono (2014:1.13) gerak motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Pengembangan gerakan motorik kasar juga memerlukan koordinasi kelompok otot-otot anak yang lebih besar yang dapat membuat mereka dapat meloncat, memanjat, berlari, menaiki sepeda roda tiga, serta berdiri dengan satu kaki.

Permainan tradisional menjadi salah satu solusi dalam permasalahan ini. Menurut Ahmad Yunus (dalam Novi Mulyani, 2016:46-47) menyelaskan bahwa permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, dengan masyarakat pendukungnya yang terdiri atas tua muda, laki-perempuan, kaya miskin, rakyat bangsawan, dengan tiada bedanya. Permainan tradisional bukan hanya sekedar alat penghibur hati, penyegar pikiran, atau sarana berolah raga saja. Lebih dari itu permainan tradisional memiliki berbagai latar belakang yang bercorak rekreatif, kompetitif,

pedagogis, magis, dan religius. Permainan tradisional juga menjadikan orang akan bersifat terampil, ulet, cekatan, tangkas dan lain sebagainya.

Engklek menjadi salah satu permainan tradisional yang dapat mengembangkan motorik kasar anak, karena dalam permainan engklek anak menjadi senang, mudah dalam bermainnya, tidak membahayakan anak dan mudah di mainkan di lingkungan sekitar.

Menurut Novi Mulyani (2016:111-112) menyatakan bahwa engklek adalah permainan tradisional dengan lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambarkan di atas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak ke kotak berikutnya. Permainan yang mempunyai nama lain sunda manda ini biasanya dimainkan oleh anak-anak, dengan 2-5 peserta. Jadi dengan permainan tradisional dapat menstimulasi motorik kasar anak supaya berkembang. Dengan permaiann tradisional misalnya engklek ini anak dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan motorik kasar anak berkembang dengan baik karna semua anggota tubuhnya bergerak.

Dari permasalahan yang ada, maka penelitian mengambil judul “Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Ananda”.

B. BATASAN MASALAH

Pada penelitian ini, penulis memberikan batas pada penelitian ini. Untuk permainan tradisional engklek ini hanya penulis berikan 6 kotak, karena penulis meneliti anak usia dini kelompok B. Supaya anak tidak kelelahan dan anak juga dapat mengenal permainan tadisional engklek tersebut.

Untuk langkah-langkahnya dalam permainan tradisional engklek dapat ditirukan atau dapat melakukan permainan engklek dengan sederhana.

Pada motorik kasar penulis memberikan batasan yaitu menilai kemampuan anak tentang melompati petakan tanpa

menyentuh garis dan anak dapat berdiri di atas satu kaki dengan keseimbangan yang baik.

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan batasan masalah yang telah penulis pilih, maka dapat di rumuskan permasalahan penelitian ini sebagai berikut: “Apakah Permainan Tradisional Engklek Dapat Berpengaruh Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B TK Ananda Bambe Driyorejo Gresik?”

D. TUJUAN PENELITIAN

Untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional engklek terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Ananda Bambe Driyorejo Gresik

E. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Bagi Anak

- a. Anak lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran
- b. Kemampuan motorik kasar anak dapat berkembang secara optimal
- c. Anak merasa senang dengan permainan engklek

2. Manfaat Bagi Guru

- a. Memudahkan guru dalam menstimulasi motorik kasar anak
- b. Memudahkan guru dalam melakukan penilaian tentang kemampuan motorik kasar anak
- c. Sebagai alternatif dalam menstimulasi motorik kasar pada anak

3. Manfaat Bagi Peneliti

- a. Melatih dalam bertanggung jawab terhadap tugas
- b. Menambah wawasan dan pengalaman peneliti
- c. Dapat dijadikan acuan untuk menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapi