

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak merupakan generasi penerus bangsa dan menjadi tumpuan, serta harapan orangtua. Anak perlu dipersiapkan agar kelak menjadi sumber daya manusia yang berkualitas. Untuk itu, upaya tersebut harus dimulai sejak dini, bahkan sejak masih dalam kandungan.

Menurut Ki Hajar Dewantara dalam Sutarman dan Asih (2016:17), anak adalah makhluk yang memiliki kodrat masing-masing maka pendidikan hanya membantu menuntun kodratnya tersebut. Jika anak memiliki kodrat yang tidak baik, tugas pendidik adalah membantunya menjadi baik. Dengan kata lain, kodrat dan lingkungan merupakan konvergensi yang saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain.

Menurut JH. Pestalozzi(1747-1827) dalam Sutarman dan Asih (2016:18) menekankan pada pendidikan yang memperhatikan kematangan anak. Menurutnya, pendidikan harus didasarkan pada pengaruh “objek pembelajaran”, misalnya guru membawa benda sesungguhnya ketika mengajar. Peran utama pendidikan sangat ditekankan kepada ibu yang dapat memberikan sendi-sendi dalam pendidikan jasmani, budi pekerti, dan agama.

Menurut Mursid (2015:16) pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak.

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Agar anak mencapai tingkat perkembangan yang optimal, dibutuhkan keterlibatan orang tua dan orang dewasa untuk memberikan rangsangan yang bersifat menyeluruh dan

terpadu yang meliputi pendidikan, pengasuhan, kesehatan gizi dan perlindungan yang diberikan secara konsisten melalui pembiasaan. Perkembangan fisik motorik khususnya motorik kasar anak juga termasuk usaha dalam mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan gerak tubuh anak melalui jenis-jenis aktivitas bermain yang mendukung seperti bermain untuk meningkatkan motorik kasar anak, yaitu dengan menggunakan permainan tradisional egrang batok kelapa. Permainan tradisional egrang bathok kelapa adalah permainan tradisional Indonesia yang sangat unik yang membutuhkan keterampilan dan keseimbangan tubuh bila dimainkan. Permainan egrang batok kelapa yang baik digunakan oleh anak TK adalah dari batok kelapa karena tidak berbahaya untuk dimainkan dan anak cukup senang dalam memainkannya.

Menurut Susanto (2017:16) pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diberikan bagi anak usia dini (0-6 tahun) yang dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohani agar memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut.

Pada observasi awal di lapangan, terdapat beberapa anak usia 5-6 tahun yang belum dapat mencapai perkembangan motorik kasar di usianya. Banyak anak di TK Agripina Surabaya kelompok B belum mengerti dan memahami cara bermain egrang batok secara benar. Beberapa anak terlihat percaya diri dan mandiri saat diminta untuk memainkan permainan egrang batok dibandingkan anak-anak seusianya.

Kendala dan hambatan di TK Agripina Surabaya, kelompok B diantaranya yaitu keterampilan motorik kasar anak masih kurang dalam unsur keseimbangan, kekuatan, kelincahan dan koordinasi. Karena kegiatan pengembangan motorik kasar biasanya hanya dilakukan pada saat hari Rabu, dihari tersebut di TK Agripina Surabaya memiliki kegiatan awal yaitu dolanan Jawa biasanya anak diminta untuk berkumpul kemudian guru sebagai fasilitator memberikan dolanan Jawa yang sederhana dan mudah untuk dilakukan

oleh anak. Dapat dilihat dari kegiatan awal yang diikuti 25 anak, dengan adanya permasalahan tersebut menjadi pendorong peneliti untuk melakukan pengembangan motorik kasar, dengan mengajak anak untuk melakukan permainan tradisional egrang batok kelapa diharapkan motorik kasar anak berkembang sesuai dengan usianya.

Melalui bermain, anak usia dini dapat belajar mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya yang meliputi pengembangan moral dan nilai-nilai agama, fisik, sosial, emosional, bahasa, seni, menguasai sejumlah pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan perkembangan, serta memiliki motivasi dan sikap belajar untuk berkreasi. Menurut undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 28 ayat (1), menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar.

Bermain merupakan kebutuhan alamiah anak usia dini. Selain sebagai aktivitas bersenang-senang. Bermain juga merupakan kegiatan belajar anak. Karena dengan bermain anak mampu mengenal aktifitas baru. Jadi bermain bagi anak usia dini mempunyai kedudukan yang sangat penting banyak manfaat bisa diperoleh dari kegiatan bermain oleh karenanya bermain tidak bisa dilepaskan dari anak usia dini. setiap orang tua maupun pendidik anak usia dini tidak boleh mengesampingkan kegiatan yang satu ini. Kegiatan pembelajaran bermain dijadikan sebagai media untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak usia dini.

Menurut Ismail dalam Fadlillah (2017:7) berpendapat bahwa bermain dapat didefinisikan menjadi dua bagian. *Pertama*, bermain diartikan sebagai *play* yaitu suatu aktivitas bersenang-senang tanpa mencari menang dan kalah. *Kedua*, bermain diartikan sebagai *games* yaitu suatu aktivitas bersenang-senang yang memerlukan menang dan kalah.

Selain bermain ada pula istilah pemain dan permainan. Yang dimaksud pemain ialah orang-orang yang melakukan aktivitas bermain. Adapun permainan ialah sesuatu yang digunakan dan dijadikan sebagai sarana aktivitas

bermain. Artinya, kegiatan bermain mencakup siapa yang akan bermain dan alat apa yang digunakan dalam bermain.

Proses pendidikan anak usia dini tidak lepas dengan bermain. Menurut Fauziddin (2015:6) bermain merupakan kebutuhan anak yang harus ia penuhi. Aktivitas bermain dilakukan anak, dan aktivitas anak selalu menunjukkan kegiatan bermain. Upaya yang dapat dilakukan pendidik untuk menghargai arti bermain itu adalah dengan memberikan pengalaman dan kesempatan aktivitas bermain pada anak. Bermain yang tanpa dibatasi waktu untuk eksplorasi sendiri serta mengonstruksi pengetahuannya sendiri. Untuk upaya tindakan protektif kepada anak, pendidikan dapat memberikan kenyamanan dan lingkungan yang mendukung untuk bermain dan merancang lingkungan bermain outdoor. Tersedianya sarana dan prasarana pendidikan merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilannya pembelajaran.

Taman kanak-kanak (TK) Agripina Surabaya didirikan pada tahun 2000 dibawah naungan yayasan sidi palupi dan meruapakan lembaga pendidikan prasekolah Nasional dengan konsep alam dan wisata beajar. Dengan mengawali kegiatan belajar mengajar pada awal berdirinya, yang hanya memiliki dua ruang kelas dengan jumlah siswa 10 anak, TK Agripina Surabaya terus berbenah dan engembangkan diri dengan mengikuti kegiatan organisasi yaitu IGTKI, KKKTK, KKG, dan berbagai macam pelatihan, workshope serta belajar andiri. Perubahan kami lakukan mulai dari menggunakan pembelajaran secara klasikal ke kelompok hingga kini TK Agripina Surabaya menerapkan model pembelajaran sentra. Pada tahun 2004 kami mendapatkan nilai A dari BAN PAUDNI dan saat ini kami masih mengajukan akreditasi kembali kepada BAN PAUD dan PNF. TK Agripina Surabaya juga merupakan sekolah wisata UKS yang telah diresmikan oleh ibu walikota Surabaya yaitu Ibu Tri Risma Harini pada tahu 2004. Berbagai prestasi dan penghargaan baik dari peserta didik maupun lembaga kami peroleh mulai dari tingkat kecamatan sampai dengan tingkat nasional. Status TK adalah swasta

dengan SK pendirian TK: 448/I 04.1/DS2001, ijin operasional dengan nomer 421.1/9822/436.7.1/2017. Konsep alam untuk TK Agripina Surabaya bertujuan sebagai sarana pembelajaran untuk pengembangan kreatifitas serta mendekatkan dengan lingkungannya. Wisata belajar beraneka ragam jenis permainan dan dilengkapi dengan sarana prasarana yang dapat digunakan untuk belajar dan bermain untuk mendukung tumbuh kembang anak secara optimal.

Alasan kenapa peneliti melakukan penelitian dengan judul tersebut. Karena saat ini, sangat sedikit anak-anak yang mengenal permainan tradisional, terutama permainan egrang batok kelapa, biasanya sebatas anak-anak di wilayah pedesaan atau dilakukan pada peringatan hari kemerdekaan saja. Padahal permainan tradisional sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung anak akan terangsang kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional. Namun seiring kemajuan zaman, permainan yang bermanfaat bagi anak ini mulai ditinggalkan bahkan dilupakan. Berbeda dengan permainan anak jaman sekarang yang hanya duduk diam memainkan permainan dilayar monitor dan sebagainya. Banyaknya kegunaan permainan bagi proses pembelajaran perlu adanya pelestarian terhadap keutuhan permainan tersebut. Mengenalkan permainan tradisional egrang batok kelapa akan mengantarkan mereka pada permainan yang bermanfaat dalam kegiatan belajar untuk meraih prestasi di masa yang akan datang.

Permainan tradisional juga memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran. Selain itu, permainan tradisional tidak memerlukan biaya dan merupakan warisan luhur budaya bangsa. Manfaat permainan tradisional diantaranya melatih anak untuk menjadi kreatif permainan tradisional adalah permainan yang tidak memiliki peraturan secara tertulis, peraturan hanya dibuat oleh semua anggota dan disepakati bersama. Namun permainan tradisional sudah ada diambang kepunahan akibat

tergerus oleh arus zaman, dan sebagai permainan yang tidak *hits*. Minat anak usia dini sekarang selalu ingin bermain secara modern baik *online* maupun *offline*, permainan modern juga sangat mudah diakses oleh anak usia dini terlebih jika orang tua membiarkan dan memfasilitasi di rumah dengan alasan sebagai hiburan anak ketika anak berada di rumah. Jika permainan tradisional tidak ada lagi, anak-anak pun tidak mungkin dapat merasakan manfaatnya bagi perkembangan mereka. Terutama bagi perkembangan motorik kasar. Perkembangan motorik kasar sangat penting untuk ditingkatkan terutamadalam motorik kasar karena otot anak

karena otot anak usia dini masih mudah lentur dan berkembang secara optimal dengan menggerakkan seluruh anggota tubuhnya dengan aktivitas bermainnya. Oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Motorik kasar anak dapat berkembang secara optimal jika dengan melalui kegiatan bermain dengan alat permainan yang dapat meningkatkan motorik kasar anak.

Perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun adalah gerakan tubuh yang membutuhkan koordinasi serta keseimbangan antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar atau sebagian, perkembangan motorik kasar pada anak tidak terjadi secara langsung akan tetapi membutuhkan suatu proses atau tahapan yang mana tahapan atau proses ini haruslah disertai dengan suatu stimulasi bagi anak untuk mengoptimalkan perkembangan motorik kasarnya. Motorik kasar merupakan bagian aktivitas motorik yang mencakup keterampilan otot-otot besar, gerakan ini lebih menuntut kekuatan fisik dan keseimbangan, gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak, gerakan ini mengandalkan kematangan dalam koordinasi, berbagai gerakan motorik kasar yang dicapai anak sangat berguna bagi kedepannya kelak.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis melakukan penelitian tentang “PENGARUH PERMAINAN TRADISONAL EGRANG BATOK KELAPA TERHADAP

KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B DI TK AGRIPINA SURABAYA.

B. Batasan Masalah

1. Ruang Lingkup

- a. Subyek peneliti adalah anak kelompok B di TK Agripina Surabaya.
- b. Faktor pembahasan adalah pada permainan tradisional egrang batok terhadap kemampuan motorik kasar kelompok B di TK Agripina Surabaya.
- c. Variabel penelitian ini adalah pada variabel permainan tradisional egrang batok, variabel (X) dan kemampuan motorik kasar, variabel terikat (Y).

2. Pembatasan Masalah

Berbagai permasalahan untuk anak usia dini, di TK Agripina Surabayamengetahui perkembangan kemampuan motorik kasar, maka peneliti akan membahas tentang mengembangkan kemampuan motorik kasar (keseimbangan dan kelincahan) melalui permainan tradisional egrang batok kelapa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari pembahasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah permainan tradisional egrang batok kelapa berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Agripina Surabaya?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional egrang batok kelapa terhadap kemampuan motorik kasar.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat:

- a. Bagi guru

Memberikan masukan atau ide-ide bagi guru dalam mengembangkan kemampuan motorik anak melalui permainan tradisional yang mana permainan

tradisonal merupakan warisan budaya luhur yang berada diambang kepunahan.

b. Bagi siswa

Pada anak kelompok B diharapkan dapat meningkatkan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan fisik motorik. Sehingga hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar anak.

c. Bagi peneliti.

Hasil penelitian diharapkan dapat menambahkan pengetahuan dan pengalaman untuk mengembangkan kreatifitas dalam menentukan metode atau media pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian. Bagi peneliti sendiri akan sangat bermanfaat terutama untuk bekal saat sudah terjun dalam dunia pendidikan sebagai seorang guru.