

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya.<sup>1</sup> Sebagai mana termuat dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang berbunyi :

Anak usia dini adalah kelompok manusia yang berusia 0-6 tahun, mereka adalah kelompok yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensia (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spritual. Sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa da komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak.<sup>2</sup>

Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “*Golden Age*” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Pada saat itu, perkembangan otak sebagai pusat kecerdasan terjadi sangat pesat, setelah lahir sel-sel saraf membentuk jaringan kompleks sehingga nantinya anak bisa berpikir logis dan rasional<sup>3</sup>.

Setiap anak adalah aset bangsa yang harus mengenal budaya, tradisi dan adat istiadat negaranya. Hal ini dimaksudkan agar anak tumbuh dan berkembang

---

<sup>1</sup>Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta : DIVA Press,2009), h. 6.

<sup>2</sup>Mursid, *Pengembangan pembelajaran paud*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2015), h. 78.

<sup>3</sup>Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, *Format PAUD*, (Yogyakarta : Ar-ruzz Media, 2014), h. 81.

menjadi pribadi yang cinta tanah air, berjiwa nasionalisme dan tentunya berkarakter sesuai karakter bangsa. Mengenalkan budaya kepada anak haruslah sesuai dengan dunianya yaitu bermain, karena bermain merupakan kebutuhan biologis dan juga psikologis anak. Ironinya, banyak anak yang sudah lupa bahkan tidak tahu akan permainan tradisonal yang sekaligus sebagai salah satu kebudayaan indonesia. Bermain merupakan sarana belajar bagi anak yang menyenangkan dan mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak, melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosional, sosial, nilai dan sikap hidup.<sup>4</sup>

Kekuatan fisik merupakan bagian pokok dari tujuan pendidikan, maka pendidikan harus mempunyai tujuan ke arah keterampilan-keterampilan fisik yang dianggap perlu bagi teguhnya keperkasaan tubuh yang sehat. Selain itu keunggulan kekuatan fisik juga terdapat dalam Firman Allah surat Al-Baqarah ayat 247 yang berbunyi :

إِنَّ اللَّهَ اصْطَفَاهُ عَلَيْكُمْ وَزَادَهُ بَسْطَةً فِي الْعِلْمِ وَالْجِسْمِ

Di dalam Islam bermain bukanlah sesuatu yang asing, adapun yang termasuk pendidikan keterampilan fisik diantaranya:memanah, berenang dan berkuda. Seperti hadits Umar bin Khattab r.a menulis surat untuk penduduk Syam:” Ajarilah anak-anak kalian renang, memanah dan menunggang kuda”.Selain itu, perintah memanah juga terdapat dalam hadits Bukhari no. 2684 yang berbunyi :

---

<sup>4</sup>Sabil Risaldy, *Bermain, Bercerita & Menyanyi* ,( Jakarta : Luxima, 2014) , hal 47

فَقَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ ارْمُوا بَنِي إِسْمَاعِيلَ فَإِنَّ أَبَاكُمْ كَانَ رَامِيًا ارْمُوا وَأَنَا مَعَ بَنِي  
 فُلَانٍ قَالَ فَأَمْسَكَ أَحَدُ الْفَرِيقَيْنِ بِأَيْدِيهِمْ فَقَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَا لَكُمْ لَا تَرْمُونَ  
 قَالُوا كَيْفَ نَرْمِي وَأَنْتَ مَعَهُمْ قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ ارْمُوا فَأَنَا مَعَكُمْ كُلُّكُمْ

Dengan demikian, berenang adalah simbol dari kekuatan dan ketahanan fisik yang harus dimiliki seorang Muslim. Memanah adalah Simbol fokus / Konsentrasi / Istiqomah. Jadi anak diajari untuk membidik sasaran dalam hidup ini. Bahwa hidup harus mempunyai sasaran yang jelas dan lakukan usaha untuk mencapainya dengan keteguhan tangan, kekuatan hati dan mampu menyesuaikan dengan perkembangan keadaan dunia ini. Sasaran adalah bukan tujuan utama, tapi adalah acuan kita melangkah. Simbol berkuda adalah membangun karakter. Dengan olah raga ini, anak dilatih jiwa kepemimpinan, kepercayaan diri, jiwa pemberani, ketangkasan, pengendalian diri, dan menyayangi, serta menghilangkan rasa takut. Melihat kenyataan bahwa pentingnya peningkatan motorik kasar pada anak usia dini, sudah seharusnya PAUD memaksimalkan perannya untuk turut mengembangkan beragam kebutuhan anak didik dalam proses peningkatan motorik kasar. Tetapi pada kenyataannya tidak sesederhana apa yang tertuang dalam berbagai teori. Banyak sebab yang menjadikan upaya pengembangan motorik kasar pada anak kurang optimal.

Berbagai hambatan sebagaimana yang dimaksud adalah seperti yang peneliti temukan yaitu berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada anak kelompok B di RA Uswatun Hasanah terkait dengan kemampuan motorik kasar masih memerlukan stimulasi dikarenakan kurangnya kesadaran akan pentingnya pengembangan kemampuan motorik kasar pada diri anak, sehingga anak didik kurang menjalankan secara sungguh-sungguh. Maka dari hal itu

terdapat beberapa aspek motorik kasar yang belum optimal diantaranya yaitu: 1) anak belum mampu merubah arah posisi secara cepat, 2) Keseimbangan yang kurang dapat terlihat saat anak tidak bisa berdiri dengan satu kaki dan masih sering menyentuh tanah, 3) ketertarikan yang dimiliki anak kurang, hal ini terlihat dari antusias yang ditunjukkan saat proses pembelajaran, 4) kegiatan yang diberikan oleh pendidik masih belum dapat menstimulus perkembangan motorik kasar anak karena hanya berupa permainan memanjat, berlari, jalan-jalan dan aktivitas yang merupakan suatu kegiatan yang sering dilakukan anak bahkan saat berada dirumah. Dari permasalahan itu maka diperlukan suatu perbaikan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di RA Uswatun Hasanah. Anak-anak memerlukan kegiatan yang menarik dan menyenangkan serta merupakan aktivitas yang jarang dilakukan sehingga mereka tertarik untuk melakukan. Kegiatan yang dapat diberikan untuk membantu proses stimulasi anak-anak salah satunya dapat melalui permainan tradisional *basamsaman* yang dapat berguna bagi anak untuk melatih keseimbangan, kesigapan dan ketahanan fisik. Peneliti disini juga ingin menggali dan mengenalkan kembali permainan tradisional bagi anak-anak, terutama permainan basamsaman, sehingga permainan ini bisa terus dilestarikan dan tidak tergantikan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti tentang pengaruh permainan tradisional basamaman terhadap motorik kasar anak usia dini. Untuk itu penulis ingin menuangkannya dalam bentuk skripsi dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Basamsaman terhadap Perkembangan

Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok B Di RA Uswatun Hasanah Martapura”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang ada antara lain:

1. Rendahnya pengetahuan anak terhadap permainan tradisional
2. Kurangnya pemahaman pentingnya pengembangan kemampuan motorik kasar, sehingga anak didik kurang menjalankan secara sungguh-sungguh.
3. Kurang optimalnya kemampuan motorik kasar anak terutama pada aspek keseimbangan dan kelincahan.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dibuat rumusan masalah dalam penelitian ini. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh permainan tradisional Basamsaman terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini kelompok B RA Uswatun Hasanah?

## **D. Alasan Memilih Judul**

Alasan yang mendasari penulis untuk mengadakan penelitian ini adalah :

1. Untuk memperkaya pengetahuan tentang permainan tradisional seperti permainan basamsaman sehingga permainan tradisional bisa terus dilestarikan.

2. Untuk meningkatkan perkembangan Motorik anak usia dini, khususnya motorik kasar anak.

### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional Basamsaman terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini kelompok B di RA Uswatun Hasanah.

### **F. Manfaat Penelitian.**

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran yang cukup signifikan sebagai masukan pengetahuan atau literatur ilmiah yang dapat dijadikan bahan kajian bagi para insan akademik yang sedang memelajari ilmu pendidikan anak, khususnya yang berkaitan dengan mengembangkan aspek perkembangan motorik kasar anak usia dini.

2. Manfaat praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi peneliti, dapat menambah pengalaman juga wawasan untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini.
- b. Bagi sekolah dan tenaga pendidik PAUD, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dan evaluasi guru PAUD untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini.

- c. Bagi pembaca, diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah wawasan tentang model pembelajaran melalui permainan tradisional dalam meningkatkan aspek perkembangan motorik kasar anak usia dini.
- d. Bagi anak, aspek perkembangan motorik kasar anak dapat distimulasi melalui permainan tradisional.

## **G. Definisi Operasional**

### **1. Anak Usia Dini**

Anak usia dini adalah manusia kecil yang sedang mengalami masa kanak-kanak awal, yaitu yang berusia antara 0 sampai 6 tahun, yang tumbuh kemampuan emosionalnya agar setelah dewasa nanti ber kemungkinan besar untuk memiliki kecerdasan. Banyak orang mengatakan bahwa fase ini sebagai masa “*Golden Age*” karena masa ini sangat menentukan bagaimana anak tersebut berkembang nantinya dari segi sikap, mental dan spritualnya. Adapun Anak Usia Dini menurut peneliti adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental.

### **2. Permainan Tradisional Basamsaman**

Nama permainan ini disebut basamsaman, diambil dari kata dasar “samsaman” dengan mendapat awalan “ba” ( bahasa banjar ) yaitu permainan yang biasa dilakukan oleh anak-anak perempuan tetapi juga laki-laki turut pula main basamsaman ini.

Pada penelitian ini yang akan digunakan adalah jenis gunung. Adapun cara bermain dimulai dari anak melakukan ”Hompimpah” untuk menentukan

urutan pemain, selanjutnya pemain melempar batu atau uang perak (undak) kedalam kotak nomor 1 (dengan syarat undak yang dilempar tidak boleh keluar dari garis kotak). Ketika pemain melompat dari satu kotak ke kotak yang lain, kaki pemain tidak boleh menyentuh garis.

Permainan basamsaman biasanya mempergunakan waktu yang cukup lama dan hampir tidak pernah seseorang anak dapat main sekaligus mencapai dapat sebuah rumah atau lebih. Dia biasanya “ mati “ ketika sering melemparkan undak keluar garis atau undak salah masuk ke kotak yang lain dari yang di tuju. Permainan basamsaman biasanya diakhiri kalau mereka sudah merasa puas atau lelah atau diganti oleh temannya yang lain.<sup>5</sup>

### 3. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian tubuh anak. Oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Untuk merangsang motorik kasar dapat dilakukan dengan melatih anak untuk melompat, memanjat, memeras, bersiul, membuat ekspresi muka senang, sedih, gembira, berlari, berjinjit, berdiri diatas satu kaki, berjalan dititian, dan sebagainya. Secara langsung, pertumbuhan fisik anak akan menentukan keterampilannya dalam bergerak, sedangkan secara tidak langsung, pertumbuhan dan perkembangan kemampuan fisik/motorik anak akan mempengaruhi cara anak memandang dirinya sendiri dan orang lain. Sedangkan

---

<sup>5</sup>Syamsiar Seman, *Permainan Tradisional Orang Banjar*, ( Banjarmasin: Yayasan Pendidikan Banua Banjarmasin, 2001 ), h. 63-64.



meningkatnya keterampilan motorik anak akan meningkatkan pula aspek fisiologis, kemampuan sosial emosional dan kognitif anak.<sup>6</sup>

## **H. Penelitian Relevan**

Penelitian yang berkaitan dengan penggunaan pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan motorik anak sudah pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, seperti penelitian yang dilakukan oleh Nor Izatil Hasanah (Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, Institut Agama Islam Negeri Antasari) yang berjudul “Pengaruh permainan tradisional Kalimantan Selatan “Badamprak” terhadap perkembangan kecerdasan kinestetik anak kelompok B TK Tarbiyatul Athfal Darmawanita IAIN Antasari”. Penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen.

Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional Badamprak dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak Kelompok B TK Tarbiyatul Athfal Darmawanita IAIN Antasari Banjarmasin.<sup>7</sup>

Penelitian lain juga dilakukan oleh Aprilia Puspita Sari (fakultas Ilmu pendidikan, jurusan pendidikan pra sekolah dan sekolah dasar, Universitas Negeri Yogyakarta) skripsi yang berjudul “Upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional kucing-kucingan pada anak kelompok B di TKIT Ar-Raihan”.

---

<sup>6</sup>Bambang Sujiono,dkk , *Metode Pengembangan Fisik* , ( Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2012 ), h 1.9.

<sup>7</sup> Nor Izatil Hasanah. 2015. Pengaruh permainan tradisional kalimantan selatan “Badamprak” terhadap perkembangan kecerdasan kinestetik anak kelompok B TK Tarbiyatul Athfal Darmawanita IAIN Antasari. *Penelitian*

Berdasarkan refleksi hasil tindakan kelas siklus I dan II, maka dapat disimpulkan bahwa melalui permainan tradisional kucing-kucingan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B di TKIT Ar-Raihan. Hal ini dapat diketahui dari penilaian dimana pada siklus I meningkat menjadi 36.16%, kemudian siklus II sebesar 79.17%.<sup>8</sup>

Zafniarti (fakultas ilmu pendidikan, jurusan pendidikan guru-PAUD, Universitas Negeri Padang) skripsi yang berjudul "Peningkatan perkembangan motorik kasar anak melalui permainan tradisional kudo-kudo di taman kanak-kanak bahari padang". Alat pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan diperoleh rata-rata kemampuan motorik kasar anak dalam proses pembelajaran anak dari siklus satu meningkat pada siklus dua. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan kudo-kudo dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. ini dibuktikan berdasarkan hasil lembar observasi sebelum tindakan nilai sangat tinggi sebanyak 20% meningkat pada siklus II menjadi 86,6%, Anak mampu melompat dengan ketinggian 30-50 cm sebelum tindakan nilai sangat tinggi sebanyak 13,3% meningkat pada siklus II menjadi 80%, Anak mampu berlari sambil melompat dan melompat sebelum tindakan nilai sangat tinggi sebanyak 13,3 % meningkat pada siklus II menjadi 86,6%.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup>Aprilia puspita sari. 2015. Upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional kucing-kucingan pada anak kelompok B di TKIT AR-Raihan. *Jurnal*. <http://eprints.uny.ac.id/14976/> diakses pada tanggal 2 februari 2018.

<sup>9</sup>Zafniarti. 2012. Peningkatan perkembangan motorik kasar anak melalui permainan tradisional kudo-kudo di taman kanak-kanak bahari padang. *Jurnal*. <http://www.e-jurnal.com/2015/06/peningkatan-perkembangan-motorik-kasar.html> / diakses pada tanggal 5 februari 2018

Berdasarkan uraian di atas, diketahui bahwa telah dilakukan penelitian tentang permainan tradisional terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini. Namun belum ada yang meneliti tentang pengaruh permainan tradisional basamsaman terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk meneliti pengaruh permainan tradisional basamsaman terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini kelompok B di RA Uswatun Hasanah Martapura.

### **I. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin atau paling tinggi tingkat kebenarannya. Hipotesis akan diuji kebenarannya melalui data yang diperoleh dari sampel penelitian. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.<sup>10</sup>

Terdapat dua jenis hipotesis yaitu hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dan hipotesis nihil ( $H_0$ ). Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) adalah hipotesis yang akan diuji dinyatakan dalam kalimat positif, sedangkan hipotesis nihil ( $H_0$ ) dinyatakan dalam kalimat negatif. Berdasarkan penjelasan tersebut maka hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini, yaitu:

---

<sup>10</sup> Margono, "Metodologi Penelitian Pendidikan", (Jakarta:PT.Rineka Cipta,2004), h.67-68.

- Ha :Terdapat pengaruh permainan tradisional basamsaman terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini di RA Uswatun Hasanah Martapura
- Ho :Tidak terdapat pengaruh permainan tradisional basamsaman terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini di RA Uswatun Hasanah Martapura

## **J. Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah pembahasan dan penulisan, skripsi ini disusun dalam V (lima) bab yang disusun secara sistematis dengan susunan sebagai berikut:

Bab I: Pendahuluan, berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, alasan memilih judul, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu, hipotesis penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II: Landasan Teoretis yang terdiri dari pengertian Anak Usia Dini, karakteristik anak usia dini, bermain untuk anak usia dini, permainan tradisional, manfaat permainan tradisional, permainan tradisional basamsaman, perkembangan motorik kasar ,klasifikasi/tingkat kemampuan fisik motorik, kemampuan motorik kasar dan pengaruh permainan tradisional “Basamsaman” terhadap perkembangan motorik kasar Anak Usia Dini.

Bab III: Metode penelitian, berisi jenis dan pendekatan, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data, serta prosedur penelitian.

Bab IV: Laporan hasil penelitian, yang terdiri dari gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data dan analisis data..

Bab V: Penutup, Dalam hal ini berisikan simpulan sebagai jawaban terhadap rumusan masalah yang telah dinyatakan dalam bab pendahuluan, simpulan bukan merupakan ringkasan dari uraian sebelumnya melainkan sebagai hasil pemecahan terhadap apa yang di permasalahan dalam skripsi. Selanjutnya akan dikemukakan beberapa saran yang di rasa perlu dan hendaknya sama yang diajukan bersumber pada temuan penelitian, pembahasan dan simpulan hasil penelitian.



