

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹ Anak adalah generasi penerus bangsa yang kelak membangun suatu bangsa menjadi bangsa yang maju, maka pendidikan anak usia dini sangat penting untuk menciptakan generasi sumber daya manusia yang lebih baik. Oleh karena itu, masa usia dini harus dikembangkan secara maksimal karena anak yang menerima binaan sejak dini akan dapat meningkatkan kemampuan fisik dan mental anak.

Pendidikan yang baik adalah sebuah proses belajar yang tidak hanya mengejar masalah kecerdasannya saja. Berbagai potensi anak didik atau subyek belajar lainnya juga harus mendapatkan perhatian yang proporsional agar berkembang secara optimal seperti perkembangan moral dan nilai agama, perkembangan sosial emosional, perkembangan bahasa, perkembangan kognitif serta perkembangan fisik/motorik. Perkembangan fisik sangat berkaitan erat dengan perkembangan motorik anak. Kekuatan

¹Maimunah Hasan, *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2012),h. 15.

fisik merupakan salah satu bagian pokok dari tujuan pendidikan, maka pendidikan harus mempunyai tujuan ke arah keterampilan-keterampilan fisik yang di anggap perlu bagi teguhnya keperkasaan tubuh yang sehat.

Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak, anak merupakan subyek yang harus mendapatkan perhatian untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan motoriknya. Hal ini dikarenakan pada dasarnya perkembangan motorik anak yang lebih dulu berkembang adalah kemampuan motorik kasar dari pada kemampuan motorik halus. Aktivitas gerak yang dilakukan dengan bermain bagi anak merupakan suatu hal yang menyenangkan. Dalam ajaran Islam, bermain bukanlah sesuatu yang asing, adapun yang termasuk pendidikan keterampilan fisik diantaranya adalah memanah, berenang dan berkuda. Seperti hadits Umar bin Khattab R.A menulis surat untuk penduduk Syam yakni ajarilah anak-anak kalian berenang, memanah dan menunggang kuda. Selain itu, perintah memanah juga terdapat dalam hadits Bukhari no. 2684 yang berbunyi :

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 كُلُّكُمْ²

Dengan demikian, berenang adalah simbol dari kekuatan dan ketahanan fisik yang harus dimiliki seorang Muslim. Memanah adalah simbol fokus dan konsentrasi serta istiqomah dalam membidik sasaran dalam hidup ini. Bahwa

² Imam Abdullah Bin Ismail, *Shohih Bukhori jus VI* (Semarang: CV As Syifa, 1993), h.124

hidup harus mempunyai sasaran yang jelas dan lakukan usaha untuk mencapainya dengan keteguhan, 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. Pentingnya bermain juga ditegaskan dalam QS.Yusuf ayat 12 sebagai berikut :

أَرْسَلَهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَعُ وَيَلْعَبُ وَإِنَّا لَهُ لَحَفِظُونَ

dari arti ayat tersebut mengajarkan bahwa bermain dan bersenang-senang merupakan hal yang boleh saja dilakukan untuk orangtua merawat anaknya, untuk menjaga anaknya, tanpa terbebani dan tanpa menghilangkan kewajibannya orangtua untuk anaknya agar selalu menjaganya. Orangtua berhak merawat anaknya dengan metode yang menyenangkan agar anak juga merasa nyaman dan senang namun juga harus mendidik anak.

Herman Tarigan menjelaskan bahwa motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Contohnya kemampuan duduk, menendang, berlari, naik-turun tangga dan sebagainya. Sedangkan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Misalnya, kemampuan mencoret-coret, menyusun

balok, menggunting, menulis dan sebagainya. Kedua kemampuan tersebut sangat penting agar anak bisa berkembang dengan optimal.³

Perkembangan motorik beriringan dengan proses pertumbuhan secara genetis atau kematangan fisik anak, contohnya dalam membangun kemampuan motorik, anak harus mempersepsikan sesuatu di lingkungannya yang memotivasi mereka untuk melakukan sesuatu dan menggunakan persepsi mereka tersebut untuk bergerak. Kemampuan motorik menampilkan kembali keinginan anak, misalnya ketika anak melihat mainan dengan beraneka ragam, anak mempersepsikan dalam otak bahwa dia ingin memainkannya. Persepsi tersebut memotivasi anak untuk melakukan sesuatu, seperti bergerak. Akibat dari gerakan tersebut, anak berhasil mendapatkan apa yang di tujuhnya yaitu mengambil mainan yang menarik baginya.

Pada dasarnya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diarahkan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan Anak Usia Dini agar dapat tumbuh kembang secara optimal, melalui pemberian pengalaman dan rangsangan yang didapat dari proses belajar dan bermain. Namun faktanya, berdasarkan observasi yang peneliti telah lakukan di TK Harapan Masa Banjarmasin, terdapat beberapa masalah yang mendasari kurang optimalnya perkembangan motorik kasar anak di TK tersebut seperti perlunya stimulasi pada anak dalam melakukan kegiatan bermain, serta kurang menunjangnya alat permainan yang bisa membantu menstimulasi motorik kasar anak yakni hanya perosotan dan ayunan saja dan adanya desakan dari orang tua murid

³Herman Tarigan, *Modul Belajar Motorik*, (Universitas Lampung, 2009), h.57.

yang menginginkan anaknya bisa membaca, menulis dan berhitung sehingga guru cenderung mengabaikan perkembangan motorik kasar pada anak. Untuk dapat mengatasi permasalahan tersebut diperlukan stimulasi yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Harapan Masa Banjarmasin. Menurut peneliti, anak-anak memerlukan kegiatan yang menarik dan menyenangkan sehingga mereka tertarik untuk melakukan kegiatan tersebut karena disekolah tersebut hanya ada permainan ayunan dan perosotan saja dan itupun jarang digunakan oleh gurunya. Agar kegiatan bermain lebih bervariasi, maka salah satu kegiatan yang dapat diberikan untuk membantu proses stimulasi motorik kasar anak melalui permainan tradisional *baintingan* yang dapat melatih keseimbangan tubuh dan kelincahan.

Alasan peneliti menggunakan permainan *baintingan* sebagai variabel dalam penelitian ini adalah peneliti merasa bahwa permainan ini cocok digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Permainan *baintingan* sendiri merupakan permainan yang berasal dari Kalimantan Selatan dan biasanya permainan ini sering dilakukan oleh anak-anak dari rentang usia 6-10 tahun. Akan tetapi di jaman globalisasi serta kemajuan teknologi sekarang ini menimbulkan efek terlupakan dan tergerusnya warisan budaya yang merupakan harta kekayaan Indonesia yang sangat berharga. Untuk itu penting bagi guru mengenalkan permainan tersebut sejak dini. Bermain *baintingan* diawali dengan membuat dua buah lingkaran, yang pertama sebagai tanda *start* berlari, dan kedua sebagai tanda

finish dengan jarak 3 meter. Anak akan berlari dari garis *start* kemudian mengambil batu/kerikil yang digunakan sebagai undas di lingkaran *finish* dan kembali lagi ke lingkaran *start* dengan melompat satu kaki. Selain itu permainan ini juga menjadi sarana untuk mengatasi rasa kebosanan anak yang biasanya hanya melakukan permainan outdoor yang tersedia di Taman Kanak-Kanak saja seperti ayunan dan perosotan. Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan kegiatan yang dapat diberikan untuk membantu proses stimulasi motorik kasar anak melalui permainan *baintingan* yang dapat melatih keseimbangan tubuh dan kelincahan. Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk mengangkat judul tentang “Pengaruh Permainan Tradisional *Baintingan* Terhadap Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Harapan Masa Banjarmasin.”

B. Definisi Operasional

1. Permainan Tradisional *Baintingan*

Permainan *baintingan* merupakan permainan yang berasal dari Kalimantan selatan dan biasanya permainan ini sering dilakukan oleh anak-anak dari rentang usia 6-10 tahun. Permainan *baintingan* diawali dengan membuat dua buah lingkaran, yang pertama sebagai tanda start berlari, dan kedua sebagai tanda finish dengan jarak 3 meter. Anak akan berlari dari garis *start* kemudian mengambil batu/kerikil di lingkaran *finish* dan kembali lagi ke lingkaran *start* dengan melompat satu kaki.

2. Motorik kasar

Permainan *baintingan* mengutamakan gerakan motorik kasar yang melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak, selain itu gerakan ini mengandalkan kematangan dalam aspek keseimbangan dan kelincahan anak dapat meningkat dan berkembang.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dikemukakan pokok masalah yang perlu diungkap dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh permainan tradisional *baintingan* terhadap motorik kasar anak kelompok B di TK Harapan Masa Banjarmasin?
2. Bagaimana pengaruh permainan tradisional *baintingan* terhadap motorik kasar anak kelompok B di TK Harapan Masa Banjarmasin?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh permainan tradisional *baintingan* terhadap motorik kasar anak kelompok B di TK Harapan Masa Banjarmasin.
2. Untuk mengetahui apa saja pengaruh dari permainan tradisional *baintingan* terhadap motorik kasar anak kelompok B di TK Harapan Masa Banjarmasin.

E. Alasan Memilih Judul

1. Untuk memperkaya pengetahuan tentang permainan tradisional *baintingan* sehingga permainan tradisional bisa terus dilestarikan.

2. Belum ada yang melakukan penelitian tentang pengaruh permainan *baintingan* terhadap motorik kasar anak kelompok B di TK Harapan Masa Banjarmasin.
3. Adanya persetujuan kepala sekolah dengan peneliti bahwa TK Harapan Masa Banjarmasin boleh dijadikan tempat penelitian.

F. Signifikansi Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil ini diharapkan dapat memberi sumbangan pengembangan ilmu dalam bidang pendidikan anak usia dini kaitannya dengan permainan tradisional *baintingan* terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini dan dapat memberikan wawasan secara nyata dalam meningkatkan aktivitas dan kemampuan anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dapat memperoleh gambaran model pembelajaran serta dapat memberikan stimulasi pada anak didik khususnya dalam bidang kemampuan motorik kasar melalui permainan yang sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan anak.

b. Bagi Peneliti

Sebagai bahan masukan dan sebagai referensi penelitian berikutnya yang melakukan penelitian yang ada hubungannya dengan peneliti lain.

G. Penelitian Terdahulu

Guna mendukung penelitian ini maka memerlukan penelitian-penelitian yang pernah dilakukan penelitian sebelumnya. Penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Nur Samsiar yang berjudul “Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Di Kelompok B Ra Al-Muhajirin Palu”. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif, data dikumpulkan melalui observasi, pemberian tugas, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan lompat tali berpengaruh terhadap motorik kasar anak.
2. Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Imarotul Rozia dan Nurul Khotimah, dalam penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Lompat Kelinci Pada Anak Kelompok A Di Tk Islam Terpadu Ceria Mojoagung Jombang”. Jenis penelitiannya adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh permainan lompat kelinci terhadap motorik kasar pada anak.

Hal yang menjadi perbedaaan penelitian penulis dengan penelitian diatas adalah jenis permainannya yakni peneliti menggunakan permainan tradisional Kalimantan Selatan sebagai varibel penelitian, alat dan media permainannya berbeda, aspek motorik kasarnya yakni dalam penelitian ini peneliti memakai aspek keseimbangan dan kelincahan yang nantinya akan menjadi tolak ukur penilaian dalam instrumen dan metode penelitian dalam

penelitian ini peneliti menggunakan metode eksperimen yang terdiri dari kelompok eksperimen diberi perlakuan dan kelompok kontrol tidak diberi perlakuan. Selain itu, waktu, tempat dan subyek penelitian yang akan digunakan peneliti juga berbeda dengan penelitian sebelumnya.

H. Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh gambaran yang sistematis mengenai penulisan skripsi ini maka penulis menggunakan sistematika sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, alasan memilih judul, signifikansi penelitian, anggapan dasar, hipotesis penelitian, penelitian terdahulu dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Bab ini berisi tentang teori-teori yang berkaitan dengan judul penelitian.

Bab III Metode Penelitian

Pada bab ini terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, serta teknik analisis data dan prosedur penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian

Pada bab ini terdiri dari gambaran singkat lokasi penelitian, pelaksanaan dan deskripsi kegiatan pembelajaran di kelompok

eksperimen, pelaksanaan dan deskripsi kegiatan pembelajaran di kelompok kontrol, analisis data tes awal (*pretest*), analisis data tes akhir (*posttest*), analisis data dan pembahasan.

Bab V Penutup Bab ini terdiri dari simpulan dan saran.