

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang–undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat berperan aktif dan positif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki spiritual agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.¹

Dunia anak-anak adalah kehidupan yang penuh dengan bermain. Permainan dan anak-anak merupakan dua hal yang berbeda tetapi satu dengan yang lainnya tidak dapat dipisahkan. Dapat dikatakan bahwa hampir sepanjang masa kanak-kanak tidak terlepas dari permainan. Untuk membahas lebih lanjut, sekiranya perlu memahami beberapa hal dengan jelas terlebih dahulu, yaitu sebagai berikut. (1) bermain menurut Semiawan, merupakan aktivitas yang

¹ Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, h.1

dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah dan pujian. Dalam hal ini yang perlu lebih diperhatikan maknanya dalam bermain yaitu aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan. Kondisi untuk memperoleh kesenangan seperti ini dapat dijumpai dalam hadis Rasul, antara lain sebagai berikut:

حَدَّثَنَا أَحْمَدُ بْنُ عِيسَى قَالَ حَدَّثَنَا ابْنُ وَهْبٍ قَالَ أَخْبَرَنَا عَمْرُو أَنَّ مُحَمَّدَ بْنَ عَبْدِ الرَّحْمَنِ الْأَسَدِيَّ حَدَّثَهُ عَنْ عُرْوَةَ عَنْ عَائِشَةَ قَالَتْ دَخَلَ عَلَيَّ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ وَعِنْدِي جَارِيَّتَانِ تُغْنِيَانِ بَغْنَاءٍ بُعِثَتْ فَاضْطَجَعَ عَلَيَّ الْفِرَاشِ وَحَوْلَ وَجْهِهِ وَدَخَلَ أَبُو بَكْرٍ فَأَنْتَهَرَنِي وَقَالَ مِزْمَارَةُ الشَّيْطَانِ عِنْدَ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ فَأَقْبَلَ عَلَيْهِ رَسُولُ اللَّهِ عَلَيْهِ السَّلَامُ فَقَالَ دَعُهُمَا فَلَمَّا غَفَلَ عَمَرْتُهُمَا فَخَرَجْنَا وَكَانَ يَوْمَ عِيدٍ يَلْعَبُ السُّودَانُ بِالدَّرَقِ وَالْحِرَابِ فِيمَا سَأَلْتُ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ وَإِمَّا قَالَ تَسْتَهِينِ تَنْظُرِينَ فَقُلْتُ نَعَمْ فَأَقَامَنِي وَرَاءَهُ خَدِّي عَلَى خَدِّهِ وَهُوَ يَقُولُ دُونَكُمْ يَا بَنِي أَرْفَدَةَ حَتَّى إِذَا مَلَّتْ قَالَ حَسْبُكَ قُلْتُ نَعَمْ قَالَ فَأَذْهَبِي

Artinya : Dari Abu Hurairah r.a ujarnya: ketika orang-orang Habsyi bermain tombak di hadapan Rasulullah saw, tiba-tiba datang Umar Bin Khatabb r.a lalu ia mengambil batu-batu kecil dan mereka

dilontari dengan batu-batu tersebut. Rasulullah SAW bersabda : “Biarkanlah mereka bermain hai Umar”, dan Ali menambahkan bahwa telah menceritakan kepada kami Abdur Razak yang juga telah menceritakan kepada kami makmar tentang hal itu yang terjadi di Masjid. (HR. Bukhari).²

Hadits diatas menjelaskan bahwa bermain juga diperkenankan dalam ajaran agama islam, karena bermain sangat diperlukan dalam kehidupan manusia agar dapat memperoleh kebahagiaan, kegiatan bermain pula tidak terikat dengan waktu, bermain dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Akan tetapi islam juga mengajarkan kepada kita sebagai umatnya agar tidak melalaikan diri untuk taat kepada Allah SWT. Dengan menyia-nyiakan waktu karena terlalu asyik dengan bermain hanya karena untuk kebahagiaan semata. Seperti dalam Al-Qur’an di sebutkan:

وَإِذَا رَأَوْا تِجْرَةً أَوْ لَهْوًا أَنْفَضُوا إِلَيْهَا وَتَرَكَوْكَ قَائِمًا قُلْ مَا عِنْدَ اللَّهِ خَيْرٌ مِّنَ
اللَّهْوِ وَمِنَ التِّجْرَةِ وَاللَّهُ خَيْرُ الرَّزُقِينَ ۝ ۱۱

Artinya: Dan apabila mereka melihat perniagaan atau permainan, mereka bubar untuk menuju kepadanya dan mereka tinggalkan kamu sedang berdiri (berkhotbah). Katakanlah: “ apa yang disisi Allah

² Bukhari, Al Jami’ Al Shokih Al Bukhari, (Bairut : Dar Al Kutub Al Ilmiyah, 2000), Jilid 3 Hlm. 1063

lebih baik dari pada permainan dan perniagaan”, dan Allah sebaik-baiknya pemberi rezeki. (Al-jumu’ah :11).³

Ayat diatas menjelaskan bahwa kita di perkenankan mendapatkan kesenangan, akan tetapi kita tidak di perbolehkan melalaikan kewajiban kita terhadap Allah SWT. Oleh karena itu, perlu dipahami tujuan dari bermain yaitu bermain sendiri, dan dalam kaitannya dengan anak-anak agar perlu memperhatikan esensi waktu, sehingga anak-anak dapat belajar role dalam bermain sejak usia dini.

Engklek (dalam bahasa jawa) merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak atu kekotak berikutnya. Permainan engklek biasanya dimainkan oleh dua sampai lima anak perempuan yang dilakukan di halaman.

Anak usia dini adalah sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki karakteristik pertumbuhan dan perkembangan fisik,

³ Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: PT.Insan Media Pustaka: 2013), 353.

motorik, kognitif, atau intelektual (daya pikir, daya cipta), sosial emosional, serta bahasa.

Perkembangan fisik sangat penting karena baik secara langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi perilaku anak sehari-hari. Secara langsung perkembangan fisik anak akan menentukan keterampilan anak dalam bergerak. Secara tidak langsung, pertumbuhan dan perkembangan fisik akan mempengaruhi bagaimana anak itu memandang dirinya sendiri dan orang lain. Gerak merupakan sifat kehidupan, dan gerak tersebut mengalami perubahan, hal ini dapat kita amati dari sejak manusia lahir sampai dewasa. Dari gerak bebas yang tidak bermakna menjadi gerak yang terarah dan memiliki makna, dari gerak bebas kasar menjadi gerak halus, dari yang tidak beraturan menjadi beraturan. Dalam konteks anak-anak, gerak sempurna tersebut lebih mudah dibentuk atau dilatih semenjak ia berusia dini karena pada usia ini fisik sedang mengalami pertumbuhan yang baik. disamping perkembangan otaknya yang sedang pesat –pesatnya..

“Bermain merupakan jendela perkembangan anak. Melalui bermain aspek perkembangan anak bisa ditumbuhkan secara optimal. Membiarkan anak-anak prasekolah bermain telah terbukti

mampu meningkatkan perkembangan mental dan kecerdasan anak. Bermain adalah suatu kegiatan yang berulang-ulang dan menimbulkan kepuasan bagi diri seseorang. Bermain sering dikatakan sebagai suatu fenomena yang alamiah dan luas serta memegang peran penting dalam proses perkembangan.”

Menurut Moeslihtoen permainan merupakan sebuah metode yang baik digunakan untuk belajar. Melalui permainan anak memperoleh berbagai pengetahuan dengan cara yang menyenangkan dan santai, tidak terpaksa dalam mengikuti pembelajaran sehingga anak dapat belajar dengan lebih baik dan sungguh- sungguh.⁴ Dalam pembelajaran dibutuhkan sebuah permainan yang dapat mengembangkan perkembangan fisik motorik anak, motorik terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus.

Menurut Ismail, permainan Tradisional mengandung keterampilan dan kecekatan kaki dan tangan menggunakan kekuatan tubuh, ketajaman penglihatan, kecerdasan pikiran, keluwesan gerak tubuh, menirukan alam lingkungan, memadukan gerak irama lagu dan kata-kata yang sesuai arti dan gerakan.⁵

⁴ Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Rineka Cipta:2004), Hlm. 39

⁵ Andang Ismail, *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), Hlm. 110

Perkembangan fisik/motorik adalah aspek perkembangan yang bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol, gerakan tubuh dan koordinasi, serta, meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat, dan terampil.

Menurut Rahyubi, Aktivitas motorik kasar adalah keterampilan gerak atau gerakan tubuh yang memakai otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya. Keterampilan motorik kasar meliputi pola lokomotor (gerakannya menyebabkan perpindahan tempat) seperti berjalan, berlari, menendang, naik turun tangga, melompat meloncat dan sebagainya. Juga keterampilan menguasai bola seperti melempar, menendang dan memantulkan bola.⁶

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di Kampung Gintung, Desa Pasir Gintung, Kecamatan Jayanti, Kabupaten Tangerang-Banten adanya permasalahan yaitu masih adanya anak yang belum mengetahui tentang permainan tradisional dibandingkan permainan modern, pada saat ini anak jarang di perkenalan permainan tradisional, masih kurangnya pemanfaatan permainan tradisional

⁶ Heri Rahyubi, *Teori- Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*, (Bandung :Nusa Media, 2012), h.222.

sebagai wadah untuk mengembangkan aspek perkembangan motorik.

Maka disini penulis menawarkan permainan yang dapat menunjang aspek perkembangan motorik kasar anak dengan menggunakan permainan tradisional supaya anak dapat mengenal kebudayaan sendiri melalui permainan tradisional.

Dengan demikian, berdasarkan paparan diatas penulis melakukan penelitian mengenai pengembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional engklek “Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Engklek di Kampung Gintung, Desa Pasir Gintung, Kecamatan Jayanti, Kabupaten Tangerang-Banten”

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah mengenai Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain Eklek, antara lain:

1. Permainan yang digunakan kurang variatif dan inovatif.
2. Permainan tradisional mulai dilupakan oleh anak.
3. Anak dilingkungan kampung gintung masih belum mampu melompat dan melempar dengan tepat.

4. Adanya perbedaan perkembangan motorik kasar antar individu dengan anak yang lainnya.

C. Batasan Masalah

Mengingat terlalu luasnya permasalahan maka penelitian ini dibatasi pada Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Engklek di Kampung Gintung, Desa Pasir Gintung, Kecamatan Jayanti, Kabupaten Tangerang-Banten.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis dapat merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan kemampuan motorik kasar anak 5-6 tahun di Kampung Gintung, Desa Pasir Gintung, Kecamatan Jayanti, Kabupaten Tangerang-Banten?
2. Bagaimana aktivitas permainan tradisional engklek di Kampung Gintung, Desa Pasir Gintung, Kecamatan Jayanti, Kabupaten Tangerang-Banten?
3. Bagaimana mengembangkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional engklek di Kampung Gintung Desa Pasir Gintung Kecamatan Jayanti Kabupaten Tangerang-Banten?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Bagaimana cara mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Kampung Gintung, Desa Pasir Gintung, Kecamatan Jayanti, Kabupaten Tangerang-Banten.
2. Untuk mengetahui bagaimana aktivitas permainan tradisional engklek di Kampung Gintung, Desa Pasir Gintung, Kecamatan Jayanti, Kabupaten Tangerang-Banten.
3. Untuk mengetahui Bagaimana mengembangkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional engklek di Kampung Gintung, Desa Pasir Gintung, Kecamatan Jayanti, Kabupaten Tangerang-Banten.

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian yang akan dilakukan, diharapkan dapat memberikan banyak manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini dapat memberikan informasi lebih luas untuk menambah wawasan bagi orang tua dalam mengembangkan

motorik kasar anak melalui permainan engklek pada masa pandemi covid-19.

- b. Penelitian ini sebagai tambahan pengetahuan orang tua bagaimana apabila motorik kasar anak tidak berkembang secara maksimal.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Orang Tua

Dapat memudahkan orang tua mendampingi anak dalam mengembangkan motorik kasar anak.

b. Bagi Anak

Adapun manfaatnya bagi anak yaitu mendapatkan pengetahuan yang lebih banyak dan luas, dalam mengembangkan motorik kasarnya melalui permainan engklek.

c. Bagi Peneliti

Penelitian yang dilakukan dapat menambah pengetahuan serta wawasan bagi peneliti terkait mengembangkan motorik kasar anak melalui aktivitas bermain engklek.

G. Sistematika Pembahasan

Bab I pendahuluan terdiri dari latar belakang yang berisi tentang alasan yang melatar belakangi judul, rumusan masalah yang menjadi titik fokus pembahasan guna mengurangi objek penelitian, tujuan dan manfaat penelitian yang berisi tentang tujuan serta manfaat dari judul, sistematika penulisan berisi kerangka penulisan yang dibuat secara sistematis, dan metodologi penelitian berisi tentang metode yang digunakan selama penelitian.

Bab II kajian teori, berisi tentang penjelasan teori-teori yang terkait dengan judul “Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Kampung Gintung, Desa Pasir Gintung, Kecamatan Jayanti, Kabupaten Tangerang – Banten”.

Bab III membahas tentang metodologi penelitian yang meliputi: tempat dan waktu penelitian, metode penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, dan teknis analisis data.

Bab IV laporan hasil penelitian, berisi tentang analisis data dan pembahasan yang meliputi: mengembangkan motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Engklek Di

Kampung Gintung, Desa Pasir Gintung, Kecamatan Jayanti,
Kabupaten Tangerang – Banten

Bab V merupakan bab yang paling akhir atau penutup yaitu
berupa kesimpulan dan saran-saran.