

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini menurut Diana merupakan anak sejak lahir sampai usia 6 tahun dan selama periode tersebut insentif pendidikan diberikan kepada anak untuk membantu anak tumbuh dan berkembang. Pada usia ini, orang dewasa, yaitu. Orang tua, guru dan orang-orang disekitarnya, berperan penting dalam menstimulasi anak.¹

Stimulus merupakan stimulus penglihatan, ucapan, pendengaran, sentuhan yang berasal dari lingkungan anak. Anak-anak yang menerima rangsangan yang ditargetkan berkembang lebih cepat dari pada anak-anak yang menerima rangsangan yang kurang atau tidak sama sekali. Stimulus juga dapat berperan sebagai penguat yang bermanfaat bagi perkembangan anak. Berbagai rangsangan seperti visual (penglihatan), lisan (ucapan), pendengaran (pendengaran), perabaan (*touch*), dll dapat mengoptimalkan perkembangan anak.²

Perkembangan ini berjalan secara bertahap tetapi pasti dari satu tahap ke tahap lainnya, maju sedikit demi sedikit hari demi hari, hal ini menunjukkan bahwa sejak pertumbuhan hingga kematian, individu tidak pernah statis, tetapi selalu mengalami perubahan yang progresif dan terus menerus. Namun

¹ Lailatul Izzah, Dwi Nurhayati Adhani, and Siti Fadjryana Fitroh, „Pengembangan Media Buku Dongeng Fabel Untuk Mengenalkan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun Di Wonorejo Glagah“, Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini, 7.2 (2020), 62–68 .

² Nia Kania, „UNTUK Oleh : Dr . Nia Kania , SpA ., MKes“, 2006, 1–10.

perkembangan ini terbagi menjadi beberapa aspek. Perkembangan tersebut meliputi perkembangan moral, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan fisik dan motorik, dan perkembangan sosial emosional.³

Proses pertumbuhan dan perkembangan motorik anak dikenal dengan nama pengembangan motorik. Secara umum, pengembangan motorik dibagi menjadi dua bagian yaitu : keterampilan motorik kasar meliputi merangkak, duduk, berdiri, berjalan, berlari, melompat dan sebagainya, dan keterampilan motorik halus seperti memegang mainan, sendok dan pensil. Aspek pembangunan yang sangat penting adalah perkembangan fisik motorik anak, karena pada masa ini perkembangan otot-otot anak berkembang sangat cepat.

Perkembangan motorik manusia dari lahir sampai mati sudah dijelaskan dalam Al-Qur'an. Itu sudah diatur Al-Qur'an surat Ar-Rum ayat 54 sebagaimana firman Allah :

﴿اللَّهُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ ضَعْفٍ ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ ضَعْفٍ قُوَّةً ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ قُوَّةٍ ضَعْفًا
وَتَشْيِبَةً يَخْلُقُ مَا يَشَاءُ وَهُوَ الْعَلِيمُ الْقَدِيرُ﴾

*“Allahulladii kholaqokumm min dho'fin stumma jaala mimmba'di
dho'fin quwwatan stumma jaala mimba,di quwwatin dho'fawwasyiibatan,
yakhluqu maa yasyaak, wahuwal'aliimulqadiir”*.⁴

Berdasarkan ayat ini, ada empat keadaan fisik, yang pertama lemah, yaitu lemah diartikan sebagai anak-anak dan di masa kanak-kanak. Dua fase kekuatan, yang terjadi pada masa remaja hingga dewasa. Ketiga, waktu untuk

³ Sitti Rahmawati Talango, „Konsep Perkembangan Anak Usia Dini“, Early Childhood Islamic Education Journal, 1.1 (2020), 92–105 .

⁴ Tinjauan Psikologi and Dan Alquran, „Perkembangan Manusia Dalam“, 2018, 84–99.

menjadi kelemahan yang terjadi saat melemahnya kekuatan penuh waktu. Keempat kalinya ketika seseorang menua dan mengalami gangguan pendengaran yang parah, penglihatan dan kondisi fisik.

Kekuatan fisik merupakan bagian penting dari keterampilan motorik anak usia dini. Pentingnya mengetahui keterampilan perkembangan motorik kasar karena perkembangannya yang pesat dan cepat pada saat itu.⁵ Keterampilan motorik anak ditekankan ketika anak mampu mengembangkan gerak tubuh, anak-anak dapat melompat, berlari, melempar dan menangkap bola. Pada usia 4 tahun biasanya anak-anak sangat menyukai aktivitas fisik, pada usia 5-6 tahun keinginan jumlah anak semakin banyak, karena umumnya berusia 4-6 tahun anak aktif dalam kegiatannya maupun kesehariannya.

Perkembangan kognitif berasal dari kata *cognition* yang berarti mengetahui. Pada kamus besar Bahasa Indonesia, kognitif diartikan dengan empat pengertian, yaitu kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan melalui pengalamannya sendiri dan hasil pemerolehan pengetahuan. Perkembangan kognitif berhubungan dengan meningkatnya kemampuan berpikir, memecahkan masalah, mengambil keputusan, kecerdasan, dan bakat anak.

Anak usia 4-6 tahun memiliki ciri-ciri diantaranya: 1) Dari segi perkembangan fisik anak sangat aktif dalam berbagai kegiatan, hal ini berguna untuk perkembangan otot kecil dan besar. 2) Perkembangan bahasa juga meningkat. Anak itu dapat memahami pembicaraan orang lain dan dapat mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu. 3) Perkembangan

⁵ Uswatun Hasanah, „Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini“, Jurnal Pendidikan Anak, 5.1 (2016), 717–33.

kognitif (daya pikir) sangat pesat, yang ditunjukkan dengan rasa ingin tahu yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar. Hal ini terlihat dari seberapa sering anak bertanya tentang segala sesuatu yang dilihatnya. 4) Bentuk permainan anak masih bersifat individual, bukan permainan sosial. Meskipun kegiatan bermain anak dilakukan secara bersama-sama.⁶

Waktu lalu peningkatan perkembangan teknologi peradaban budaya yang semakin berkembang dan terus berubah. Tidak ada lagi terjadi di lingkungan sosial, tetapi juga dalam berbagai model permainan anak-anak, dari prosedur dan cara bermain jaman sekarang dapat berpengaruh dalam perkembangan anak.

Kemudian banyak lagi anak sekarang memilih untuk bermain dengan *game* yang ada di teknologi yaitu Handpone dan di dalam *game* tersebut terdapat identitas mereka masing-masing.⁷ Sehingga anak-anak sama sekali tidak mengenal permainan sapu tangan. Perubahan pesat arus globalisasi mendorong anak untuk aktif bermain *game* aplikasi cenderung menghabiskan waktu bermain. Permainan sapu tangan ini alat untuk melatih motorik dan kognitif anak di sekolah maupun di luar sekolah. Melatih kemampuan motorik anak tidak bisa menggunakan permainan dari Handpone, melainkan bisa menggunakan permainan yang efektif dan menyenangkan bagi anak tanpa ada efek negatifnya.

Bermain adalah cara anak belajar tentang lingkungan dan merupakan

⁶ Sujarwo and Cukup Pahala Widi, „Kemampuan Motorik Kasar Dan Halus Anak Usia 4-Tahun“,Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 11.2 (2015), 96–100 .

⁷ Sanne L.C. Veldman and others, „Gross Motor Skills in Toddlers: Prevalence and Socio-Demographic Differences“, Journal of Science and Medicine in Sport, 21.12 (2018), 1226– 31 .

kebutuhan anak yang paling penting dan mendasar terutama pada anak usia dini. melalui permainan sapu tangan anak terstimulasi semua kebutuhan perkembangannya. Beberapa manfaat dari permainan di antaranya: anak menjadi kreatif, dapat mengembangkan kecerdasan logika anak, mengembangkan kecerdasan kinestetik anak, dan juga bisa digunakan untuk terapi anak. Selain itu bermain sangat penting untuk perkembangan fisik, kognitif, bahasa dan sosial anak.⁸

Menurut KBBI, permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk memainkan, baik berupa barang maupun sesuatu yang dapat digunakan untuk memainkan. Dengan begitu aktivitas permainan yang dapat diatur dan dibuat oleh aturan yang sudah disepakati bersama secara umum dan dapat memberikan pembelajaran bagi pemain.⁹

Permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa yang sudah lama dimainkan, permainan tradisional dapat merangsang berbagai aspek perkembangan anak. Bagian dari dalam pendidikan, guru harus memperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anak didik kita. Oleh sebab itu ada banyak jenis-jenis permainan tradisional yaitu mulai dapat berfikir, bernyanyi dan keahlian permainan tradisional terbukti bermakna dan banyak nilai positif bagi anak-anak bisa membentuk karakter anak sebagai generasi penerus bangsa. Dalam perkembangannya, motorik kasar berkembang lebih awal dari pada motorik halus. Hal tersebut terlihat ketika anak sudah

⁸ Fitri Wahyuni, „Bermain Dan Belajar Pada Anak Usia Dini“, 15.1 (2020), 159–76

⁹ Siti Nurhayati and Khamim Zarkasih Putro, „Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini“, Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 4.1 (2021), 52–64.

mengetahui cara menggunakan otot berjalan kakinya sebelum dia bisa mengendalikan tangan dan jari-jarinya untuk memotong dan meronce.¹⁰

Berdasarkan hasil observasi pada kelompok B usia 5-6 tahun di TK Kartini, kemampuan belajar aspek motorik kasar anak di TK Karini tersebut masih terlihat kurang, hal ini dikarenakan belajar aspek perkembangan motorik anak sangat jarang dilakukan.¹¹ Selain itu, di TK tersebut hanya ada beberapa permainan APE luar seperti ayunan, sluncuran, tangga majemuk, dan jompat jupit saja, dan tidak ada batasan penggunaan. Maka dari itu kegiatan anak-anak lebih banyak dilakukan di dalam kelas seperti kegiatan motorik halus saja.

Hal tersebut menyebabkan peningkatan keterampilan motorik kasar anak dalam melakukan gerakan bergerak seperti melompat, berjalan tegak atau berlari, melompat dalam bentuk zigzag masih kecil atau minim. Meskipun beberapa anak melakukannya, tetapi jika dirancang dalam bentuk sebuah kegiatan belajar secara keseluruhan masih ada yang belum bisa kombinasi berjalan lalu melompat atau berlari lalu melompat. Hal ini bisa terjadi jika dia terus dibiarkan seperti itu dan tidak diatasi maka akan memberikan pengaruh pada perkembangan keterampilan lainnya dalam diri anak.

Masalah anak-anak tersebut adalah kegagalan dalam perkembangan motorik kasar dari gerakan sederhana seperti berlari dan menangkap. Hal ini dikarenakan pembelajaran tentang perkembangan motorik anak belum berhasil

¹⁰ Bahran Taib, Umikalsum Arfa, and Hasni Hasbin, „Bekas Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini 5-6 Tahun“.

¹¹ Yeni Rahman Al Ningsih, „Manfaat Permainan Tradisional Bola Bekel Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini“, Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini, 8.1 (2021), 69–76.

dan jarang dilakukan. Anak-anak biasanya hanya diajak belajar di kelas dan sangat jarang guru mengajak anak belajar di luar kelas. Meskipun pembelajaran berlangsung di luar kelas, biasanya guru hanya mengajak anak untuk mengikuti kegiatan senam dan itu membuat anak bosan karena kurang bervariasi kegiatan sekolah dilakukan oleh guru. Kegiatan belajar monoton membuat anak kurang antusias dan peserta kurang aktif, secara tidak langsung proses pembelajaran juga dapat mencegah perkembangan motorik anak dalam gerakan berlari dan menangkap juga membutuhkan pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan motorik anak dalam berlari dan menangkap yaitu dengan menerapkan permainan tradisional sapu tangan.¹²

Permainan sapu tangan ini merupakan permainan yang sangat langka dimainkan oleh anak-anak zaman sekarang, permainan ini bisa meningkatkan kemampuan motorik kasar seperti berlari secara terkoordinasi, menangkap sesuatu secara tepat.¹³ Permainan sapu tangan ini ada sejak tahun 70an hingga sampai tahun 90an, sebelum adanya permainan sapu tangan ini budaya indonesia di sumatera utara menamai dengan permainan merboni-boni sapu tangan selain di indonesia ada juga di daerah luar Negeri seperti Pakistan hingga daerah *Chile* menamakan permainan ini dengan sebutan *corre corre la guaraca*.

Permainan *corre corre guaraca* cara bermainnya juga mirip dengan permainan dengan permainan merboni-boni sapu tangan dengan cara

¹² Di TK, Pertiwi Sidodadi, dan Kecamatan Pekalongan, 'dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini institut agama islam negeri (IAIN) METRO 1442 H / 2020 M', 2020.

¹³ Dengan Rahmat, Tuhan Yang, dan Maha Esa, 'Salinan Salinan', 2022.

bermainnya sapu tanganya di jatuhkan dengan diam-diam dan berlari mengelilingi di luar lingkaran, tetapi jika permainan sapu tangan ini cara bermainnya yaitu salah satu anak yang kalah memegang sapu tangannya sambil berputar dengan mengarahkan sapu tangan tersebut ke temanya dan permainan ini diiringi lagu “sapu tangan” dengan bersamaan. Jika nanti lagunya selesai dan sapu tanganya berhenti di salah

satu temanya maka yang terkena sapu tangan harus mengejar temanya yang membawa sapu tangan tersebut. Pada tahun 2010 sampai sekarang permainan sapu tangan ini mulai muncul kembali di budaya Indonesia dan sampai di Jawa Timur, dan diterapkan oleh lembaga-lembaga TK lain maupun di sekolah dasar guna untuk membantu perkembangan fisik motorik anak.

Permainan ini permainan yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar seperti: kemampuan berlari, berlari zigzag, dan menangkap benda secara tepat.¹⁴ (Permendikbud 2022 no. 16 standar proses). Penelitian bertujuan untuk mengetahui tentang tingkat perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis melakukan penelitian tentang “*Analisis Permainan Sapu Tangan terhadap Perkembangan Motorik Kasar dan Kognitif Anak Usia 5 – 6 Tahun di TK KARTINI Kecamatan Bojonegoro Kabupaten Bojonegoro*”. Dengan adanya penelitian ini peneliti berharap dapat memperoleh data sebanyak-banyaknya sehingga hasil dari penelitian dapat bermanfaat bagi peneliti selanjutnya dan

¹⁴ <https://www.jogloabang.com/>, 2022

bagi lembaga lain.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka penulis akan menguraikan rumusan masalah yang akan dikemukakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana penerapan permainan sapu tangan terhadap perkembangan motorik kasar dan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Kartini Kecamatan Bojonegoro Kabupaten Bojonegoro?
2. Bagaimana hasil analisis perkembangan motorik kasar dan kognitif dengan menggunakan permainan sapu tangan anak usia 5-6 tahun di TK Kartini Kecamatan Bojonegoro Kabupaten Bojonegoro?

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini untuk mengetahui :

1. Mengetahui penerapan permainan sapu tangan terhadap perkembangan motorik kasar dan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Kartini Kecamatan Bojonegoro Kabupaten Bojonegoro.
2. Mengetahui hasil analisis capaian perkembangan motorik kasar dan kognitif dengan menggunakan permainan sapu tangan di TK Kartini Kecamatan Bojonegoro Kabupaten Bojonegoro.

D. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Bagi universitas dapat memperbanyak koleksi penelitian mahasiswa dan sebagai persyaratan penyelesaian program Strata Satu (S1).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Dapat bermanfaat untuk mengetahui manfaat dari permainan tradisional.

b. Bagi lembaga

Pendidikan TK Kartini Bojonegoro, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran yang baik dalam rangka meningkatkan perkembangan anak secara baik.

c. Bagi peneliti

Selanjutnya dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan dalam penelitian ilmiah sebagai tambahan referensi dan bahan bacaan yang dapat memberikan inspirasi pijakan pada penelitian selanjutnya.

E. DEFINISI OPERASIONAL

Untuk memberikan gambaran sekaligus penjelasan pengertian dan pemahaman agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap judul di atas, maka penulis memberikan definisi operasional terhadap istilah-istilah yang ada.

Adapun istilah-istilah tersebut adalah:

1. Permainan sapu tangan

Sapu tangan ini merupakan permainan yang sangat langka

dimainkan oleh anak-anak zaman sekarang, permainan ini bisa meningkatkan perkembangan motorik kasar seperti berlari, dan menangkap. Oleh karena itu permainan ini hampir mirip dengan permainan merboni-boni sapu tangan dengan cara bermainnya sapu tangan tersebut di jatuhkan dengan diam-diam.

2. Motorik kasar

Motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh motorik kasar diperlukan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan menangkap.¹⁵

3. Kognitif

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang berhubungan dengan meningkatnya kemampuan berfikir, memecahkan masalah, mengambil keputusan, kecerdasan dan bakat.

4. Anak usia 5-6 Tahun

Di usia 5-6 tahun anak memiliki karakteristik yang berkaitan dengan perkembangan fisik maka anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan, perkembangan bahasa juga semakin baik, perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat, dan juga bentuk permainan anak sudah bersifat individu.¹⁶

¹⁵ Muhammad Riza, „Deteksi Perkembangan Kompetensi Motorik Anak Di Paud Nadila Kec. Bebesen Kab. Aceh Tengah“, Jurnal As-Salam, 2.3 (2018), 42–51

¹⁶ Husnuzziadatul Khairi, „Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun“, Jurnal Warna, 2.2 (2018), 15–28 .

F. ORISINALITAS PENELITIAN

Berdasarkan tinjauan pustaka yang dilakukan oleh peneliti sebagai bahan perbandingan, terdapat beberapa penelitian yang hasilnya relevan, antara lain:

Tabel 1. 1
Penelitian Terdahulu

NO	PENELITI	METODE	VARIABEL	HASIL
1	Oki Witasari. 2020 Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter Anak usia Dini	Jenis penelitian fenomenologi	Permainan Tradisional dan Karakter	Ada 3 tahap yaitu: 1. Mengenalkan nilai – nilai kebaikan melalui permainan tradisional. 2. Mendorong anak agar mewujudkan nilai – nilai kebaikan. 3. Menampilkan perilaku baik saat bermain
2	Cici Ratna sari, Sofia Hartati, Elindra Yetti. 2019 Peningkatan perilaku Sosial Anak Melalui permainan Tradisional Sumatera Barat	Penelitian Tindakan	Perilaku sosial dan Permainan Tradisional	Peningkatan perilaku sosial melalui kegiatan permainan tradisional dan mereka mendapat pengetahuan maupun pengalaman pada saat bermain.
3	Nurwahidah , Sri Maryati, Wulan Nurlaela, Cahyana. 2021 Permainan tradisional	Pendekatan Studi kasus.	Permainan Tradisional dan Fisik Motorik.	Data yang menyatakan bahwa ada 33 jenis permainan tradisional yang masih dimainkan dikota tersebut.

	Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini			
4	Dini indriyani, Heri Yusuf Muslihin, Sima Mulyadi. 2021 Manfaat permainan tradisional engklek dalam aspek motorik kasar anak	Metode deskriptif	Permainan Tradisional Engklek dan Aspek Motorik Kasar	Ada 4 hasil dalam penelitian ini yaitu: pertama, kemampuan fisik anak menjadi kuat. Kedua, melatih keseimbangan. Ketiga, agar dapat melatih keterampilan pada motorik halus. Keempat, dapat meningkatkan masa otot anak agar otot anak menjadi lebih kuat dan tidak kaku.
5	Nurul heriyani, Lizza Suzanti. 2022 Mengembangkan keterampilan motorik kasar anak menggunakan permainan tradisional dua belas jadi patung	Penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif	Permainan tradisional dua belas jadi satu dan motorik kasar	Hasil dari penelitian ini yaitu: anak mulai mampu memecahkan masalah terhadap permainan tradisional dua belas jadi patung.

Tabel 1. 2
Posisi Penelitian

NO	Nama Peneliti dan Tahun	Tema dan Tempat Peneliti	Variabel Penelitian	Pendekatan dan Lingkungan Penelitian
1	Ima Nur Diana 2023	Analisis Permainan Sapu Tangan terhadap Perkembangan Motorik Kasar dan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kartini Kecamatan Bojonegoro Kabupaten Bojonegoro	Permainan Sapu Tangan, Motorik Kasar dan Kognitif, Anak Usia 5-6 Tahun	Kualitatif

G. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Sistematika penyusunan skripsi dari bab I hingga bab terakhir harus tersampaikan dalam penulisan yang sistematis dan runtut. Sistematika pembahasan terdiri dari tiga bagian awal, inti, dan akhir.

Pada bagian awal berisi tentang halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian tulisan, halaman moto, halaman persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan daftar gambar.

Pada bagian inti, terdiri dari bab I pendahuluan, bab II kajian pustaka, bab III metode penelitian, bab IV laporan hasil penelitian, bab V penutup.

Bagian akhir terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran.