

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Masa empat tahun pertama anak sering disebut juga dengan *golden age* (masa keemasan) karena anak mampu menyerap dengan cepat setiap rangsangan yang masuk. Berdasarkan penelitian tiga pakar pendidikan anak dari Amerika, yakni Dr. Keith Osborn (University of Georgia), Dr. Burton L. White (Preschool Project), dan Prof. Dr. Benyamin S. Bloom (University of Chicago), tingkat intelektualitas otak mengalami perkembangan sebanyak 50% ketika anak berusia empat tahun.<sup>1</sup> Hingga usia delapan tahun, anak telah memiliki tingkat intelektualitas otak sekitar 80%.<sup>2</sup>

Para ahli pendidikan sepakat bahwa periode keemasan tersebut hanya berlangsung satu kali sepanjang rentang kehidupan manusia.<sup>3</sup> Hal ini menunjukkan bahwa meruginya suatu keluarga, masyarakat, dan bangsa jika mengabaikan masa-masa penting yang berlangsung pada anak usia dini. Salah satu hal yang penting dalam masa *golden age* anak usia dini adalah aspek perkembangan yang meliputi aspek fisik motorik, intelektual, moral, emosional,

---

1 Zulaehah Hidayati, *Anak Saya Tidak Nakal,Kok* (Yogyakarta: PT Bentang Pustaka, 2010), 36.

2 Hidayati, 36.

3 Tuti Andriani, 'Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini', *Jurnal Sosial Budaya*, Vol. 9 No. (2012), 123.

sosial, bahasa, dan kreatifitas. Rilantono menjelaskan bahwa jumlah balita Indonesia sangat besar memiliki potensi yang tinggi jika dikembangkan secara optimal karena perkembangan anak yang optimal pada anak usia dini akan menjadi penentu bagi tahap-tahap perkembangan selanjutnya.

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan informasi, kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi anak. Montessori menekankan bahwa ketika anak bermain, ia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya.<sup>4</sup> Bermain dapat mendukung perkembangan fisik dan kesehatan mental yang baik. Permainan sebagai sarana menumbuhkan kemampuan sosialisasi, emosi yang memungkinkan anak untuk mengenali berbagai macam benda, sifat, dan peristiwa yang dialaminya.<sup>5</sup>

Kemajuan teknologi yang semakin pesat ternyata juga mempengaruhi aktivitas bermain anak. Anak lebih sering bermain permainan digital seperti *video games*, *Playstation*, dan *games online*. Kesan modern pada permainan digital tidak hanya melekat pada peralatan yang digunakan saat bermain, tetapi juga bagaimana cara memainkannya. Permainan digital dilakukan di dalam ruangan yang nyaman karena pada umumnya berAC seperti warnet atau *timezone* yang menyebabkan kurangnya pergerakan fisik anak. Kurangnya pergerakan fisik dapat mengakibatkan kurangnya perkembangan kemampuan motorik pada anak. Nabi *shallallahu 'alaihi wa sallam* bersabda,

---

4 Anggani Sudono, *Sumber Belajar Dan Alat Permainan (Untuk Pendidikan Anak Usia Dini)* (Jakarta: PT Gramedia, 2000).

5 Haerani Nur, 'Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional', *Jurnal Pendidikan Karakter*, III No.1 (2013), 90–91.

## أَلْمُؤْمِنُ مِنَ الْقَوِيِّ خَيْرٌ وَأَحَبُّ إِلَيَّ مِنَ الْمُؤْمِنِ الضَّعِيفِ

Artinya : “Mukmin yang kuat lebih baik dan lebih dicintai Allah daripada mukmin yang lemah.”<sup>6</sup>

Media baik cetak maupun elektronik saat ini, marak diberitakan tentang berbagai dampak permainan digital. Tanpa adanya kontrol, sebagian besar waktu anak digunakan untuk bermain *games online* dan cenderung kecanduan.<sup>7</sup>

Berdasarkan observasi di RA Naja Ali Tambakwatu pada tanggal 7 Desember 2018, permainan digital sudah mulai menarik perhatian siswa-siswi disana. Terlihat dari minat anak terhadap permainan di *handphone* yang dibawa oleh orang tua daripada bermain bersama dengan temannya. Hal ini menyebabkan anak-anak yang lainnya ikut terpengaruh untuk memainkan permainan digital dan melupakan permainan tradisional yang mempunyai bermacam-macam fungsi bagi perkembangan anak usia dini.<sup>8</sup>

Permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan, mengandung nilai-nilai kebaikan, dan bermanfaat bagi tumbuh kembang anak.<sup>9</sup> Beragam permainan tradisional mengarahkan anak menjadi kuat secara fisik maupun mental, sosial dan emosi, tidak mudah menyerah, bereksplorasi, bereksperimen,

---

<sup>6</sup>Abi Husain Muslim, *Shahih Muslim: Kitab Takdir Bab Perintah Untuk Kuat Dan Tidak Lemah Nomor 4816* (Beirut: Dar Al-Kitab), 587.

<sup>7</sup>Nur.

<sup>8</sup>Tuti Andriani, ‘Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini’, *Jurnal Sosial Budaya*, Vol. 9 No. (2012), 122

<sup>9</sup>Iswinarti, *Permainan Tradisional: Prosedur Dan Analisis Manfaat Psikologis* (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2017).

dan menumbuhkan jiwa kepemimpinan. Di dalam permainan tradisional yang dilakukan oleh anak, semua kegiatan menjadi bagian penting dan strategis yang akan membangun seluruh potensi yang dimiliki anak.<sup>10</sup> Selain itu, terdapat juga unsur gerak dasar baik lokomotor, non lokomotor, maupun gerak manipulasi yang dapat mengembangkan aspek kemampuan motorik kasar pada anak.<sup>11</sup>

Kemampuan motorik kasar adalah kemampuan gerak yang melibatkan sebagian besar tubuh anak dan membutuhkan kerja otot-otot besar sehingga memerlukan tenaga yang lebih besar.<sup>12</sup> Kemampuan motorik anak usia dini tidak akan berkembang tanpa adanya kematangan kontrol motorik. Motorik tersebut tidak akan optimal jika tidak diimbangi dengan gerakan anggota tubuh tanpa adanya latihan fisik. Program pengembangan keterampilan motorik anak usia dini sering kali terabaikan atau dilupakan oleh orang tua, pembimbing, bahkan guru sendiri. Hal ini lebih dikarenakan mereka belum memahami bahwa program pengembangan keterampilan motorik menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam pendidikan anak usia dini.<sup>13</sup>

Pada umumnya anak usia 3-4 tahun memiliki kekuatan fisik yang mulai berkembang, tetapi rentang konsentrasinya pendek, cenderung berpindah-pindah dari satu kegiatan ke kegiatan lainnya. Adapun pada usia 5 tahun secara fisik, pada usia ini fisik anak sangat lentur dan tertarik pada senam dan olahraga yang

10Immatul dkk Khasanah, 'Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Dan Perkembangan Anak Usia Dini', *Jurnal Penelitian PAUDIA*, I No. 1 (2011), 92.

11Yuliangga Nanda dan Sugito Hanif, 'Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional', *Jurnal Sportif*, 1 No. 1 (2015), 67.

12Yani dan Juliska Mulyani, *Kemampuan Fisik, Seni, Dan Manajemen Diri* (Jakarta: Gamedia, 2007), 2.

13Apriani Dian, 'Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA AL-HIDAYAH 2 Tarik Sidoarjo', *Header Halaman Gasal: Penggalan Judul Artikel Jurnal*, 2 No. 1 (2013), 4.

teratur.<sup>14</sup>Kemampuan fisik yang ingin dicapai dalam kurikulum Permen RI No. 58 Tahun 2009 merupakan kemampuan motorik kasar khususnya kemampuan melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih keseimbangan, kelenturan, dan kelincahan dibutuhkan kegiatan yang menarik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Kegiatan-kegiatan seperti menirukan gerakan binatang, terampil menggunakan tangan kanan dan kiri, menggelayut, melompat, berlari, melempar dan menangkap sesuatu yang terarah.<sup>15</sup>

Untuk mengatasi hal ini, kita sebagai pendidik atau calon pendidik dapat menggunakan permainan tradisional *benthik* untuk membatasi dampak buruk permainan digital. Permainan ini sekilas mirip dengan bisbol, ada unsur memukul dan menangkap. Dasar permainan ini adalah menggunakan satu tongkat kira-kira sepanjang hasta anak kecil dan satu tongkat pendek yang disebut benthik seukuran jengkal.<sup>16</sup> Benthik biasanya diletakkan di sebuah lubang tanah kemudian dipentalkan ke atas, atau bisa juga diletakkan diatas punggung tangan yang sudah memegang tongkat panjang lalu diayunkan sekuat mungkin, lalu pada posisi tertentu dipukul sekencang-kencangnya agar lawan susah menangkapnya. Skor ditentukan oleh jarak benthik yang terlempar dari titik pemukul. Permainan ini sangat interaktif, kreatif, serta yang paling penting memerlukan pergerakan fisik yang lumayan menguras tenaga.<sup>17</sup> Dengan demikian peneliti melakukan penelitian

---

14Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi Dan Aspek Perkembangan Anak* (Jakarta: KENCANA, 2016) hlm 161.

15Standar PAUD, *Permen RI No. 58* (Jakarta, 2009).

16 Rafika Suyanto Said, "Benthik" Traditional Game to Improve the Ability of Addition Number', *SHEs*, 1 No. 1 (2018).

17Sugianto & Budiono, *Jejak Soekardjo Hardjosoewirjo Di Taman Impian Jaya Ancol* (Jakarta: PT KOMPAS, 2010) hlm 180.

dengan judul *“Pengaruh Permainan Tradisional Benthik terhadap Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Usia 5-6 Tahun di Raudlatul Athfal Naja Ali Tambakwatu Kelurahan Karangboyo Kecamatan Cepu Kabupaten Blora.”*

B. Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang dan judul penelitian di atas penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di Raudlatul Athfal Naja Ali?
2. Bagaimana permainan tradisional benthik di Raudlatul Athfal Naja Ali?
3. Adakah pengaruh permainan benthik terhadap kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di Raudlatul Athfal Naja Ali?

#### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan pada penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di Raudlatul Athfal Naja Ali.
2. Mendeskripsikan penggunaan permainan tradisional benthik di Raudlatul Athfal Naja Ali.
3. Mendeskripsikan pengaruh permainan benthik terhadap kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di Raudlatul Athfal Naja Ali.

#### D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritik
  - a. Menambah referensi terhadap kajian permainan benthik terkait dengan kemampuan motorik kasar dan kemampuan mengenal angka pada peserta didik.
  - b. Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan dimasa yang akan datang.
2. Manfaat praktis
  - a. Menambah pemahaman pendidik atau calon pendidik mengenai kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun.
  - b. Menambah pengetahuan pendidik atau calon pendidik mengenai permainan tradisional benthik untuk anak usia 5-6 tahun.
  - c. Menambah pemahaman pendidik atau calon pendidik mengenai pengaruh permainan benthik terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

#### E. Hipotesis

Beberapa permasalahan yang di angkat dalam penelitian ini dapat dirumuskan beberapa hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Hipotesis Kerja / Alternatif ( $H_a$ )

Hipotesis kerja yang diajukan berbunyi :“ Bahwa ada pengaruh permainan tradisional *benthik* terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Raudlatul Athfal Naja Ali Tambakwatu.

## 2. Hipotesis Nihil ( $H_0$ )

Hipotesis nihil yang diajukan berbunyi : “Bahwa tidak ada pengaruh permainan tradisional *benthik* terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Raudlatul Athfal Naja Ali Tambakwatu.

## F. Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup penelitian ini meliputi aspek perkembangan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun.

## G. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1  
Penelitian Terdahulu

No	Peneliti dan Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Wahyu Hidayati, UNY 2014	Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama melalui Permainan Tradisional	Variabel bebas yang digunakan sama yaitu permainan tradisional	Variabel terikat yang digunakan kemampuan kerjasama dan sampel yang digunakan anak usia 4-5 tahun
2	Wardatun Nafisah, UIN Malang 2016	Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat Tali terhadap	Variabel bebas yang digunakan sama yaitu permainan tradisional	Variabel terikat yang digunakan yaitu kemampuan karakter demokratis dan disiplin, sampel yang digunakan anak usia 6-

		Pembentukan Karakter Demokratis dan Disiplin		12 tahun
3	Gian Prantoro, UNY 2015	Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Bakiak dan Engklek terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial	Sampel yang digunakan dalam penelitian sama yaitu anak usia 5-6 tahun	Variabel terikat yang digunakan yaitu keterampilan sosial
4	Rosidig, UNY 2012	Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Peningkatan Kesegaran Jasmani Siswa Kelas V SDN Tersan Gede 2 Kecamatan Salam Kabupaten Malang	Variabel bebas yang digunakan sama yaitu permainan tradisional	Sampel yang digunakan dalam penelitian adalah anak usia 10-11 tahun
5	Ichida Farikhatul Fauziah, IAIN Tulungagung 2018	Pengaruh Permainan Tradisional Kelereng terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di RA Raden Fattah dan TK Mardisunu Kabupaten Tulungagung	Variabel bebas yang digunakan sama yaitu permainan tradisional	Sampel yang digunakan dalam penelitian adalah anak usia 4-5 tahun

#### H. Definisi Istilah

Definisi istilah yang berkaitan dengan penelitian ini adalah:

1. Permainan tradisional *benthik* adalah permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya.
2. Motorik kasar adalah gerak fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar sebagian atau seluruh anggota tubuh.