

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kelompok bermain merupakan wadah bagi anak-anak usia dini untuk dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan. Salah satunya adalah wadah untuk mengembangkan perkembangan fisik motoriknya. Pada anak usia dini, mereka memiliki kecenderungan belajar dengan bermain. Diharapkan anak-anak pada usia dini ini aktif bergerak untuk dapat mengeksplor kegiatan belajar dan kemampuan mengembangkan kecerdasannya. Akan tetapi saat ini kita tengah dihadapkan dengan satu kondisi dimana anak-anak lebih suka bermain gadget. Pada saat bermain gadget, secara otomatis tidak ada pergerakan fisik yang dilakukan. Oleh karena itu ada istilah yang kemudian berkembang di tengah masyarakat yakni anak-anak sekarang menjadi generasi mager (malas gerak). Hal ini tentu saja berpengaruh sangat besar terhadap aspek perkembangan fisik dan motorik mereka. Anak-anak yang diharapkan bergerak aktif seperti melompat, berlari, berjinjit atau berjongkok menggunakan kaki mereka dan bergerak aktif menggunakan tangan mereka untuk mengayunkan tangan, bertepuk, dan lain-lain kini hanya fokus untuk memegang gadget.

Peran kelompok bermain sebagai salah satu Lembaga Pendidikan anak usia dini diharapkan mampu menjawab salah satu tantangan jaman ini untuk dapat mengembangkan aspek perkembangan fisik motorik. Para pendidik di

lembaga-lembaga kelompok bermain diharapkan mampu mengajak anak-anak bergerak aktif agar proses tumbuh kembang fisik dan motorik anak didiknya lebih baik lagi. Hal ini tentu butuh kerjasama yang baik dengan para orang tua siswa. Perlu menyamakan visi dan misi dalam mengembangkan aspek perkembangan fisik dan motorik dengan mengurangi kegiatan bermain gadget dan menggantinya dengan aktivitas bermain di luar ruangan di harapkan perkembangan fisik motorik anak-anak akan lebih mudah tercapai.

Perkembangan kemampuan fisik pada anak kecil umumnya terbagi menjadi dua jenis, yaitu perkembangan motorik halus dan perkembangan motorik kasar. Perkembangan motorik halus berhubungan dengan penggunaan otot-otot kecil, terutama di tangan dan jari-jari. Contohnya adalah aktivitas seperti menulis, menggunting, melukis, melambai, dan bertepuk tangan. Sedangkan perkembangan motorik kasar melibatkan otot-otot besar seperti yang digunakan saat berlari, melompat, atau memanjat.

Bermain adalah hal yang sangat penting bagi anak-anak kecil. Bagi mereka, bermain bukan hanya cara untuk bersenang-senang, tetapi juga cara untuk belajar dan tumbuh. Pada dasarnya, bermain adalah "pekerjaan" mereka. (Papalia, 2001:294). Melarang anak bermain seraya memaksanya untuk belajar terus menerus dapat mematikan hati anak, mengganggu kecerdasannya, dan merusak irama hidupnya, Al-Gazali dalam Ismail (2006:3). Aktivitas gerak dapat diwujudkan dalam berbagai ekspresi diri.

Permainan tradisional adalah jenis permainan yang dibuat dengan menggunakan alat-alat sederhana dan biasanya dimainkan di daerah tertentu.

Permainan ini berasal dari warisan budaya lokal dan memiliki banyak nilai serta tradisi dari nenek moyang. Nilai dan tradisi ini kemudian diteruskan ke generasi-generasi berikutnya.

Yang membuat permainan tradisional istimewa adalah bahwa permainan ini menjadi salah satu ciri khas yang mencerminkan daerah asal para pemainnya. Selain itu, permainan tradisional juga penuh dengan makna dan filosofi yang mendalam.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada Rabu, 10 Januari 2024 dan 17 Januari 2024 sebanyak 12 siswa yang melakukan kegiatan olahraga meniti papan titian sebanyak 2 anak dapat meniti dengan keseimbangan yang baik, sedangkan 10 anak lainnya belum dapat menjaga keseimbangan tubuhnya dengan baik.

Kemudian peneliti mencoba mencari solusi untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar pada anak melalui kegiatan permainan tradisional egrang batok kelapa, selain untuk memperkenalkan salah satu permainan tradisional yang ramah lingkungan dan sudah jarang di mainkan, di harapkan anak-anak dapat mengeksplor kemampuan fisik motorik kasar dengan baik, dengan demikian kesehatan anak-anak pun akan terjaga dengan baik.

Beberapa alasan mengapa memilih kegiatan permainan egrang batok kelapa sebagai salah bentuk stimulasi bagi anak untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik kasar anak adalah sebagai berikut:

1. Anak-anak sekarang lebih banyak berkegiatan di dalam rumah dengan bermain gadget atau nonton TV.
2. Anak-anak sekarang lebih suka bermain sendiri dengan gadgetnya sehingga kurang dalam hal kerjasama
3. Rendahnya tingkat konsentrasi dan fokus belajar
4. Mudah mengeluh capek dan lelah
5. Kurangnya aktivitas olahraga/olah tubuh

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di sekolah pada Kamis, 15 Februari 2024 dari 12 peserta didik yang melakukan kegiatan permainan egrang batok kelapa terlihat hanya 2 anak yang dapat melakukan permainan tersebut dengan cukup baik, 10 anak diantaranya belum dapat melakukan permainan tersebut. Berdasarkan masalah diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Upaya Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Melalui Permainan Egrang Batok Kelapa Tahun Ajaran 2023-2024”.

## **B. Batasan Masalah**

Penelitian ini dibatasi pada penerapan upaya meningkatkan perkembangan fisik motorik kasar anak usia 3-5 tahun di Kelompok Bermain Aisyiyah Pelita Hati Karangemiri.

## **C. Perumusan Masalah**

Rumusan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah Apakah dengan kegiatan permainan egrang batok kelapa dapat mengembangkan kemampuan fisik motorik kasar anak di Kelompok Bermain Aisyiyah Pelita Hati Karangemiri tahun 2023-2024?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan fisik motorik kasar melalui kegiatan permainan egrang batok kelapa di Kelompok Bermain Aisyiyah Pelita Hati Karangkemiri Tahun Pelajaran 2023-2024.

#### **E. Manfaat penelitian**

Adapun manfaat penelitian diharapkan memiliki beberapa manfaat yaitu:

##### **1. Manfaat Teoritis**

###### **a. Bagi Peneliti Lain**

Mendapatkan teori tentang peningkatan perkembangan fisik motorik anak melalui permainan egrang batok kelapa sehingga dapat dijadikan sebagai dasar acuan untuk penelitian selanjutnya.

###### **b. Bagi Pengambil Kebijakan**

Memberikan landasan dalam pengambilan kebijakan guna meningkatkan mutu pendidikan, khususnya peningkatan perkembangan fisik motorik anak melalui kegiatan permainan egrang batok kelapa.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Anak**

Anak mampu meningkatkan perkembangan fisik motorik melalui kegiatan permainan egrang batok kelapa.

b. Bagi Guru

Memberikan masukan tentang kegiatan yang dapat menunjang keberhasilan dalam pembelajaran seperti halnya untuk menstimulasi perkembangan fisik motorik melalui kegiatan permainan egrang batok kelapa.

c. Bagi Sekolah

Memberikan masukan bagi sekolah sebagai bahan refleksi untuk lebih memperhatikan perkembangan fisik motorik anak. Karena pada dasarnya setiap perkembangan anak berbeda-beda.

d. Bagi Penulis

Dapat menambah pengetahuan, wawasan berfikir penulis dan mendapatkan pengalaman langsung dari penerapan perkembangan fisik motorik anak melalui kegiatan bermain egrang batok kelapa.