

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Anak usia dini ialah manusia kecil dengan beragam keunikannya (Mursid, 2015: 14). Anak akan tumbuh menjadi generasi pengagas di kala menghadapi tahap manusia dewasa. Pertumbuhan dan perkembangan yang dialami hari ini memiliki pengaruh yang signifikan dalam proses keberlangsungan hidupnya. Masa ini merupakan waktu yang paling efektif untuk menggali dan mengasah seluruh potensi anak. Dalam proses tersebut tentunya terdapat campur tangan orang dewasa sehingga mencapai hasil yang optimal yakni dengan adanya stimulasi yang sesuai dengan tahapannya.

Aspek-aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak usia dini sebagai mana telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, bahwa ada enam aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak, yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Motorik kasar merupakan salah satu bagian dari aspek perkembangan fisik motorik, yang tidak kalah penting untuk mendapatkan perhatian. Perkembangan motorik kasar meliputi kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi, lentur, seimbang, lincah, lokomotor, non-lokomotor, dan mengikuti aturan.

Motorik kasar ialah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar (Samsudin, 2008: 9). Kemampuan menggunakan otot-otot besar ini bagi anak tergolong pada kemampuan gerak dasar. Bergerak merupakan bentuk utama dalam mengekspresikan dan mengkomunikasikan kebutuhan fisik motorik anak, dimana pada usia dini, anak sangat aktif bergerak demi kepuasannya sendiri. Perkembangan motorik kasar dapat membantu kesiapannya dalam menghadapi permasalahan hidup yang akan dihadapinya pada masa yang akan datang terutama yang berhubungan dengan keseimbangan dan koordinasi (Febrialismanto, 2017: 2).

Perkembangan motorik kasar sebaiknya senantiasa distimulasi sejak dini dengan menggunakan prinsip pedoman pada perkembangan. Adapun prinsip perkembangannya yaitu adanya perubahan baik secara fisik ataupun psikis dan dipengaruhi oleh gizi, status kesehatan serta perlakuan motorik anak usia RA/TK (Samsudin, 2008: 8). Upaya membantu anak dalam mengembangkan motorik kasar, hendaknya dilakukan melalui kegiatan bermain, baik bermain *indoor* maupun *outdoor*. Menurut Siti Aisah (2015: 193), kegiatan bermain bagi anak usia dini merupakan suatu hal yang sangat penting dalam mengembangkan kepribadiannya. Bermain bagi seorang anak, bukan hanya sekedar mengisi waktu, tetapi juga media anak untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak prasekolah mempunyai nilai positif terhadap perkembangan kepribadiannya.

Jenis kegiatan bermain yang dapat diberikan pada anak, salah satunya ialah permainan tradisional. Permainan tradisional memiliki banyak manfaat bagi tumbuh kembang anak. Melalui permainan tradisional manfaat yang diperoleh baik secara kognitif, afektif, psikomotor, maupun sosial. Permainan tradisional mengandung berbagai macam nilai yang terkandung di dalamnya, seperti kejujuran, kerjasama, menerima kekalahan dan sebagainya. Selain itu permainan tradisional juga dapat mengembangkan aspek pengembangan nilai sosial, bahasa, agama, moral, dan fungsi motorik (Siti Rahmawati, 2017: 1).

Salah satu permainan tradisional yang dapat mengembangkan aspek-aspek tersebut adalah permainan sondah. Sondah merupakan permainan rakyat yang cenderung dimainkan oleh anak perempuan. Permainan ini menggunakan media gambar persegi empat berjumlah tujuh kotak yang digambar pada lantai atau tanah menyerupai tanda tambah (+). Sedangkan alat bantu yang digunakan biasanya disebut *kojo*, menggunakan potongan genteng atau batu ampar kecil berbentuk bulat sebesar lingkaran diameter gelas untuk memainkannya (Sutini, 2013: 6). Menurut Warsidi (2011: 14) permainan sondah merupakan permainan yang menuntut koordinasi motorik kasar bagi setiap pemainnya. Rahmawati (2009: 10) menyebutkan bahwa permainan sondah ialah permainan meloncati garis dengan menggunakan satu kaki dan telah banyak ditemukan di daerah Jawa

Barat serta luar Jawa. Permainan tersebut sangat mudah dimainkan, dalam melakukan permainannya biasa dilakukan pada tanah, semen, atau aspal.

Dewasa ini permainan sondah di RA Riyadlul Falah Selaawi Garut menjadi permainan rutin yang dilaksanakan pada Tahun Ajaran 2019-2020. Permainan sondah merupakan salah satu kegiatan yang melibatkan motorik kasar. Fenomena yang terjadi, aktivitas permainan sondah sudah menjadi hal rutin yang dilaksanakan oleh anak-anak RA Riyadlul Falah Selaawi Garut. Dalam proses keberlangsungan permainan, anak-anak sangat antusias terlihat dari rasa senang yang timbul serta rasa ingin tahu yang tinggi. Namun, di sisi lain perkembangan motorik kasar anak masih belum nampak sesuai dengan tahapan perkembangan yang ada. Hal tersebut dapat dilihat ketika melakukan beberapa gerakan, misalnya melakukan lompatan dengan menggunakan satu kaki. Adapun penilaian perkembangan motorik kasar anak di RA Riyadlul Falah Selaawi Garut adalah mulai berkembang (MB) dengan skor nilai pencapaian 46,25%.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Aktivitas Permainan Sondah Hubungannya dengan Perkembangan Motorik Kasar Anak di RA Riyadlul Falah Selaawi Garut” .

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang penelitian di atas maka tersusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana realitas aktivitas permainan sondah di RA Riyadlul Falah Selaawi Garut?
2. Bagaimana realitas perkembangan motorik kasar anak di RA Riyadlul Falah Selaawi Garut?
3. Bagaimana hubungan antara aktivitas permainan sondah dengan perkembangan motorik kasar anak di RA Riyadlul Falah Selaawi Garut?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini diarahkan untuk mengetahui:

1. Realitas aktivitas permainan sondah di RA Riyadlul Falah Selaawi Garut

2. Realitas perkembangan motorik kasar anak di RA Riyadlul Falah Selaawi Garut
3. Hubungan antara aktivitas permainan sondah dengan perkembangan motorik kasar anak di RA Riyadlul Falah Selaawi Garut.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bertujuan untuk menambah wawasan serta pengetahuan terkait permainan sondah terhadap perkembangan motorik kasar anak.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

- a. Bagi Peneliti

Penelitian ini bertujuan untuk menambah pengetahuan bagi peneliti maupun para praktisi pendidikan perihal aktivitas permainan sondah terhadap perkembangan motorik kasar anak.

- b. Bagi Guru

Sebagai bentuk pengetahuan bagi para guru / pendidik sehingga dapat dipertimbangkan bahwa permainan sondah bisa digunakan untuk stimulasi perkembangan motorik kasar anak.

- c. Bagi Siswa

Untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar anak dengan aktivitas yang menyenangkan yakni dengan melakukan permainan.

E. Kerangka Berpikir

Motorik kasar merupakan salah satu aspek perkembangan yang terjadi pada anak usia dini. Perkembangan ini menjadi salah satu bagian penentu dalam proses keberlangsungan menjalani kehidupan. Kemampuan motorik kasar yang dimiliki anak usia dini menjadi bekal untuk melanjutkan tugas kehidupannya dimasa dewasa nanti. Unsur-unsur yang termasuk ke dalam motorik kasar yaitu:

kekuatan, daya tahan, kecepatan, kelincihan, kelenturan, koordinasi, ketepatan dan keseimbangan (Sujiono, 2008: 3-6).

Secara definisi kemampuan motorik kasar memiliki arti gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri, seperti anak dapat berlari, melompat, berdiri di atas satu kaki, memanjat, bermain bola, dan mengendarai sepeda roda tiga. Adapun kematangan yang dimaksud adalah semakin anak tumbuh dan berkembang maka semakin baik dan terasah pula kemampuan motorik kasarnya (Hurlock, 1978: 74).

Stimulasi motorik kasar pada anak dapat dilakukan dengan berbagai cara diantaranya ialah dengan aktivitas bermain. Bermain merupakan kegiatan atau pekerjaan yang anak-anak lakukan sepanjang hari, karena bagi anak bermain adalah hidup anak dan hidup anak adalah bermain (Khoir, 2009: 196). Dengan bermain anak dapat mengeksplor pengalamannya, mulai dari mengetahui aturan, menunggu giliran sampai membuka relasi pertemanan.

Permainan yang digunakan dapat beragam, disesuaikan dengan kondisi anak dan sekitarnya. Salah satu jenis permainan yang dapat diberikan ke anak adalah permainan tradisional. Permainan tradisional diyakini dapat memberikan rangsangan yang begitu signifikan terhadap perkembangan motorik kasar, hal tersebut sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Sukintaka (1992: 92) bahwa anak-anak yang memainkan permainan tradisional akan melakukan dengan rasa senang, sehingga anak akan terpacu untuk mengaktualisasikan potensinya yang berbentuk gerak, sikap, dan perilakunya. Situasi ini akan menimbulkan perubahan aspek pribadi anak, ialah: jasmani, rohani, sebagai makhluk social dan makhluk Tuhan.

Salah satu dari banyaknya permainan tradisional yang dapat digunakan ialah permainan sondah. Permainan sondah adalah permainan yang melompati satu garis dengan satu kaki (Rahmawati, 2009: 10). Permainan sondah ini dilakukan dengan berbagai gerakan yang dapat mengasah kemampuan fisik motorik anak khususnya motorik kasar secara optimal guna untuk menyiapkan anak mengikuti tugas perkembangan pada tahap selanjutnya. Warsidi (2011: 14)

menyebutkan bahwa permainan sondah ialah permainan yang menuntut koordinasi motorik kasar bagi setiap pemainnya.

Adapun langkah-langkahnya yaitu sebelum bermain terlebih dahulu menggambar bentuk, setelah digambar masing-masing peserta mencari gacuk atau batu yang akan dilempar pada kolom-kolom kosong pada gambar tersebut. Lalu menentukan siapa yang main, terlebih dahulu dilakukan undian dengan cara suit, yang menang suit itulah yang main lebih dulu. Pemain pertama berdiri dekat dengan garis, lalu masing-masing melempar gacuk/batu pada kotak nomor satu. Apabila gacuk/batunya berada di tengah kotak, permainan dilanjutkan dengan melompati kotak pertama dengan cara engklek (melompat satu kaki) ke kotak kedua, kemudian ke kotak-kotak selanjutnya lalu balik lagi ke awal tetapi pada saat sudah berada di kotak pertama sebelum melompati kotak pertama ambillah gacuk/batu tersebut di dalam kotak barulah melompati kotak pertama. Lakukan kegiatan ini secara bergantian tetapi ketika gacuk/batu berada di garis kotak maka lawan yang main. Siapa pemain yang lebih dahulu menyelesaikannya, itulah yang menjadi pemenang (Ika Muslimah, 2018: 3).

Aktivitas adalah kegiatan atau keaktifan (Djamarah, 2008: 38). Sedangkan menurut Sriyono dalam Rosalia (2005: 2) aktivitas ialah segala kegiatan yang dilaksanakan baik jasmani atau rohani. Adapun indikator aktivitas menurut Diedrich dalam Sardiman (2011: 101), yaitu sebagai berikut:

1. *Visual activities*, seperti: membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, mengamati orang lain bekerja.
2. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
4. *Writing activities*, seperti: menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.

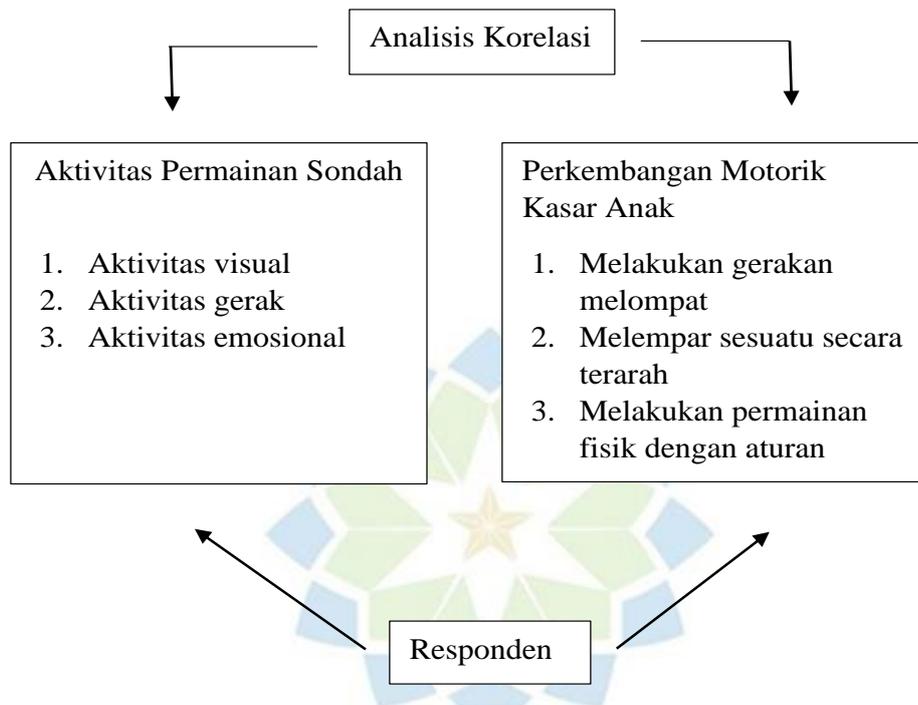
6. *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
7. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emotional activities*, seperti misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Beberapa jenis aktivitas yang dikemukakan oleh Diedrich di atas, tiga diantaranya ditetapkan sebagai indikator variabel X (Aktivitas Permainan Sondah). Hal ini mengingat indikator tersebut dirasa tepat untuk menggali data aktivitas permainan sondah. Ketiga indikator yang dimaksud adalah: 1) *Visual activities* (aktivitas visual); 2) *Motor activities* (aktivitas gerak); dan 3) *Emotional activities* (aktivitas emosional).

Selanjutnya untuk mendalami perkembangan motorik kasar, peneliti merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 bahwa standar tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar anak usia 4-6, ialah 1) Menirukan gerakan binatang, pohon tertiuip angin, pesawat terbang; 2) Melakukan gerakan menggantung (bergelayut); 3) Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi; 4) Melempar sesuatu secara terarah; 5) Menangkap sesuatu secara tepat; 6) Melakukan gerakan antisipasi; 7) Menendang sesuatu secara terarah; 8) Memanfaatkan alat permainan di luar kelas; 9) Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan; 10) Melakukan koordinasi gerakan mata-kakitangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam; 11) Melakukan permainan fisik dengan aturan; 12) Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri; dan 13) Melakukan kegiatan kebersihan diri.

Dari 13 indikator di atas yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 ada tiga indikator yang akan ditetapkan untuk mengambil data variabel Y (perkembangan motorik kasar anak). Adapun tiga indikator itu ialah: 1) Melakukan gerakan melompat 2) Melempar sesuatu secara terarah 3) Melakukan permainan fisik dengan aturan.

Secara skematis, uraian kerangka berpikir di atas dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1

Bagan Kerangka Berpikir

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan asumsi sementara atas rumusan masalah yang telah dinyatakan dalam bentuk pernyataan. Dikatakan sementara karena asumsi yang dipaparkan baru didasarkan pada teori yang dikemukakan oleh para ahli. Menurut Sugiyono (2012: 64), hipotesis merupakan asumsi yang didasarkan atas kerangka berpikir yang merupakan jawaban sementara atas rumusan masalah penelitian.

Sesuai dengan rumusan masalah dan kerangka berpikir yang dikemukakan dalam penelitian ini, maka diajukan hipotesis sebagai berikut:

Ho : Tidak ada hubungan antara aktivitas permainan sondah dengan perkembangan motorik kasar anak di RA Riyadlul Falah Selaawi Garut

Ha : Ada hubungan antara aktivitas permainan sondah dengan perkembangan motorik kasar anak di RA Riyadlul Falah Selaawi Garut

Pembuktian hipotesis tersebut, dilakukan dengan membandingkan t hitung dengan t tabel pada taraf signifikan tertentu. Prosedur pengujiannya berpedoman pada ketentuan sebagai berikut:

Jika $t \text{ hitung} \geq t \text{ tabel}$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak

Jika $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$, maka H_a ditolak dan H_0 diterima.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan telaah kepustakaan yang telah peneliti lakukan ada beberapa penelitian terdahulu yang menjadi referensi, diantaranya:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Devrijal dengan judul Hubungan Permainan Tradisional dengan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. Persamaannya ialah sama-sama membahas mengenai motorik kasar anak, adapun perbedaannya terletak pada variabel X nya. Pada penelitian yang dilakukan oleh Devrijal yaitu membahas perihal permainan tradisional secara menyeluruh sedangkan penelitian ini hanya salah satu bagiannya yaitu permainan sondah. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara permainan tradisional dengan kemampuan motorik kasar anak sebesar 0,778.

Kedua, penelitian yang diangkat oleh Anisa Candra Perwitasari dengan judul Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bhinneka Karya Tunggul Sari dan TK Islam Bakti Wonorejo. Kedua variabelnya memiliki kesamaan dengan penelitian yang ini. Sedangkan perbedaannya terletak dalam metode penelitiannya, pada penelitian ini menggunakan metode korelasional sedangkan Anisa dalam penelitiannya memakai metode *quasi eksperiment*. Adapun hasil penelitiannya ialah ada pengaruh permainan tradisional *engklek* terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Ketiga, penelitian yang dilaksanakan oleh Dyan Febri Ardhika. Adapun judulnya yaitu Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lompat Melalui Modifikasi Permainan Tradisional Engklek Pada Siswa Kelas II SD Negeri 2

Jeruk Kabupaten Blora Tahun 2013/2014. Pada penelitian ini persamaannya adalah salah satu variabelnya permainan tradisional engklek/sondah. Perbedaannya terdapat di metode penelitian, pada penelitian yang dilaksanakan oleh Dyan menggunakan metode penelitian tindakan kelas, sedangkan pada penelitian ini yaitu metode korelasional. Hasil dari penelitiannya dapat disimpulkan bahwa modifikasi dari hopscotch permainan lompat belajar gerakan dasar dapat meningkatkan hasil pembelajaran dan turun gerak berdasarkan siswa kelas Jeruk SD Blora.

