

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Masa keemasan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam berbagai aspek adalah pada masa usia dini yang dapat diperoleh dari keluarga maupun lingkungan sekitar.¹ Keterampilan fisik yang termasuk dalam kategori keterampilan motorik kasar merupakan salah satu kemampuan yang dapat dikembangkan oleh anak. Semua bagian tubuh harus menggunakan banyak energi untuk melakukan kemampuan motorik kasar, yang meliputi aktivitas seperti melompat, berlari, merangkak, berjalan cepat, berjinjit, berjalan di atas platform, dan lainnya.

Program yang berfokus pada motorik kasar sangat penting karena dapat melatih otot, mengatur tubuh, mempertajam proses berpikir, dan menanamkan kedisiplinan yang semuanya mendorong perkembangan fisik yang kuat, sehat, dan terampil. Selain membangun kekuatan fisik anak, latihan motorik kasar dapat mengajarkan anak untuk merencanakan gerakannya sesuai dengan lingkungannya. Anak dapat dengan percaya diri mengembangkan kemampuan gerakannya melalui aktivitas bermain berdasarkan kekuatan tubuhnya.

Keterampilan motorik kasar adalah keterampilan yang melibatkan seluruh tubuh atau otot-otot besar dan dipengaruhi oleh perkembangan anak itu sendiri. Keterampilan fisik anak dapat dikembangkan oleh pusat motorik otak melalui pengaruh perkembangan motorik kasar yang berhubungan dengan saraf dan otot. Anak-anak suka melakukan latihan motorik kasar karena sangat mudah dilakukan selama aktivitas rutin

¹ Fitriah Hayati & Fatimah, Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Bakiak Di Kelompok B TK Raudhatul Ilmi Tijue Kecamatan Pidie Kabupaten Pidie, *Jurnal Buah Hati*, Vol. 6, No. 1 Maret 2019, 53.

seperti mendorong, melompat, berlari cepat, menangkap, melempar, menendang, dan sebagainya. Ini semua melibatkan latihan yang memanfaatkan otot anak yang kuat.²

Bermain merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan bagi dunia anak dan merupakan kegiatan yang sangat vital yang dilakukan oleh anak. Dengan bermain, anak dapat belajar mencapai perkembangan dalam kehidupan fisik, emosional, intelektual, dan sosialnya. Bermain memungkinkan kita untuk mengamati bagaimana seorang anak berkembang secara fisik, emosional, intelektual, sosial, dan fisik. Kita juga dapat mengamati bagaimana perasaan seorang anak ketika dia menang atau kalah dalam suatu permainan.³

Bermain dapat dijadikan sarana untuk mengubah potensi dalam diri anak dalam mengarungi kehidupan dimasa yang akan datang. Selama bermain anak juga mendapatkan pengalaman hidup seperti mencari jalan keluar ketika menemui masalah, melakukan atau tidak melakukan tindakan ketika bermain dan lain sebagainya. Perjalanan dalam permainan tersebut dapat menstimulasi perkembangan tumbuh kembangnya anak.⁴

Bermain memungkinkan anak untuk meningkatkan kecepatan masuknya rangsangan (*stimulation*), baik dari dunia luar maupun dari dalam, terutama aktivitas otak yang secara terus menerus memutar ulang dan merekam pengalaman anak, menurut Singer dalam Johnson. Anak-anak dapat meningkatkan tingkat stimulasi internal dan eksternal mereka saat bermain karena mereka merasa senang saat melakukannya.⁵

² Zainal Aqib, Dkk. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) TK/RA, SLB/SDLB*, (Yogyakarta, AR-RUZZ MEDIA, 2017), 215.

³ Mursid, *Pengembangan Pembelajaran Paud*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 150

⁴ Siti Nur Hayati, dkk, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, *Jurnal Generasi Emas*, Vol. 4, No. 1 Mei 2021. 53

⁵ Khadijah & Armanila, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Medan: PERDANA PUBLISHING 2017), 6.

Permainan *hopscotch colour* merupakan salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan dan merangsang kemampuan motorik kasar anak. Definisi "*hopscotch*" dalam *Oxford English Dictionary* adalah "Engklek/petak umpet/pincang-pincangan".⁶ Dulu, permainan Engklek ditemukan di Roma, Italia. Nama permainan ini adalah "*hopscotch*," yang merupakan kependekan dari "*hop* (melompat atau lompat) dan *scotch*" (garis-garis dalam permainan).⁷ *Colour* artinya mampu menjadi sebuah tanda dan kesan tertentu dalam berbagai hal setiap objek.⁸

Jadi, *Hopscotch Colour* adalah permainan yang serupa dengan engklek yang sudah dimodifikasi yang terdiri dari beraneka warna untuk melatih gerakan melompat sehingga dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Setelah melakukan observasi awal ternyata perkembangan motorik kasar anak di PAUD Ar-Rahman Kolpajung Pamekasan masih belum berkembang secara maksimal, dikarekan guru-gurunya disana hanya mengajarkan permainan melempar bola, berlari cepat, jungkat-jungkit, lompat tali, ayunan dan tidak banyak mengajarkan permainan yang melatih gerakan melompat anak terutama permainan *hopscotch colour* yang dianggap baru dan belum sama sekali diterapkan disekolah tersebut. Penggunaan permainan *hopscotch colour* dapat membantu meningkatkan pengembangan terutama dalam pelatihan melompat dan menyeimbangkan, serta warna yang terdapat di *hopscotch colour* tersebut membuat anak lebih tertarik untuk bermain sehingga permainan akan terlihat lebih aktif dan menyenangkan.

⁶ Pius A Partanto, *Kamus Ilmu Populer*, (Surabaya: Arkola, 1994), 193.

⁷ Salma Rozana & Ampun Bantai, *Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Engklek*, (Kota Tasikmalaya: EDU PUBLISER, 2020), 53

⁸ Andi Patotori Anhas, *Analisis Colour Palette Pada Elemen Artistik Sebagai Penguat Karakter Tokoh Utama Dalam Film My Stupid Boss*, (Skripsi: Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2018).

Berdasarkan konteks diatas maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul “ Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan *Hopscotch colour* di PAUD Ar-Rahman Kolpajung Pamekasan”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan *Hopscotch Colour* di PAUD Ar-Rahman Kolpajung Pamekasan ?
2. Seberapa Besar Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan *Hopscotch Colour* Di PAUD Ar-Rahman Kolpajung Pamekasan ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang diharapkan adalah :

1. Untuk Mengetahui Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan *Hopscotch Colour* di PAUD Ar-Rahman Kolpajung Pamekasan
2. Untuk Mengetahui Seberapa Besar Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan *Hopscotch Colour* Di PAUD Ar-Rahman Kolpajung Pamekasan

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini disusun dengan harapan agar dapat memberi manfaat secara teoritis dan praktis

1. Secara Teoritis :

Sebagai bahan menambah ilmu pengetahuan dan memperluas pengetahuan tentang kemampuan motorik kasar pada anak dan juga bahan penambah referensi studi lebih lanjut bagi pihak-pihak yang membutuhkan dan minat dalam pengembangan motorik anak.

2. Secara Praktis :

a. Manfaat Bagi IAIN Madura

Dapat menjadi salah satu landasan teori bagi mahasiswa sebagai bahan pengayaan materi perkuliahan selanjutnya, yang kajian teorinya memiliki kesamaan terhadap penelitian yang dilakukan oleh peneliti tentang peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan *Hopscotch colour*.

b. Manfaat Bagi Sekolah

Dapat memberikan pandangan tentang permainan *hopscotch colour* dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

c. Manfaat Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan bagi guru untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap permainan yang diajarkan oleh guru.

d. Manfaat Bagi Anak Usia Dini

Dengan penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan *Hopscotch colour*.

e. Manfaat Bagi Peneliti

Sebagai penambah wawasan atau ilmu pengetahuan tentang permainan *hopscotch colour* untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar.

f. Manfaat Bagi Penelitian Berikutnya

Untuk membantu menambah sebagai referensi atau acuan bagi bidang yang berbeda.

E. Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup penelitian adalah :

1. Subjek Penelitian adalah seluruh siswa PAUD di PAUD Ar-Rahman Kolpajung Pamekasan.

2. Objek Penelitian adalah Peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan *hopscotch colour*.
3. Waktu dan tempat penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022 di PAUD Ar-Rahman Kolpajung Pamekasan.

F. Definisi Istilah

1. Motorik Kasar

Gerakan yang melibatkan tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak disebut sebagai kemampuan motorik kasar. Sebagian besar bagian tubuh anak harus dikoordinasikan pada tingkat yang matang agar gerakan ini dapat terjadi. Karena otot terlibat dalam gerakan motorik kasar, diperlukan tenaga untuk melakukannya.⁹

2. Bermain & Permainan

Bermain adalah aktivitas komprehensif yang dilakukan orang yang menyenangkan, menghibur, dan memberikan kesenangan serta berfungsi untuk mendukung orang dalam mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional yang utuh.¹⁰

3. *Hopscotch Colour*

Hopscotch Colour adalah permainan yang serupa dengan engklek yang sudah dimodifikasi yang terdiri dari beraneka warna untuk melatih gerakan melompat sehingga dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak terutama anak yang berusia 3-4 tahun.

4. Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khas sesuai tahapan yang dilalui anak dalam ranah fisik, kognitif, sosial-emosional,

⁹ Zainal Aqib, Dkk. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) TK/RA, SLB/SDLB*, (Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2017), 229.

¹⁰ Elfiadi, *Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini*, *Jurnal Itqan*, Vol. VII, No. 1, Januari-Juni 2016. 53.

linguistik, dan komunikasi. Hal ini menjadikan anak usia dini sebagai individu yang spesial. Istilah "zaman keemasan" atau "*golden age*" sering digunakan untuk menggambarkan tahun-tahun awal kehidupan. Hampir semua anak masa depan melewati masa sulit di mana mereka tumbuh dan berkembang dengan cepat dan keras. Setiap orang memiliki pertumbuhan yang unik, sehingga perkembangan setiap anak tidak sama.¹¹

G. Penelitian Terdahulu

Untuk menambah pemahaman penulis melakukan kajian terhadap penelitian terdahulu yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Riyan Kuncoro Jati, Fakultas Informatika, Universitas Telkom Bandung, Tahun 2019, Yang berjudul “Permainan *Hopscotch* Untuk Membantu Menstimulus Sistem Motorik Kasar Pada Anak Dengan Menggunakan IoT”. Penelitian ini melatih keseimbangan anak-anak dan dapat membantu perkembangan yang lebih baik, khususnya dalam pelatihan untuk melompat dan keseimbangan. Penelitian kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Sebagai hasil dari peniruan efektif *gameplay hopscotch* dari *game hopscotch* berbasis lot melalui penambahan elemen *gameplay* baru, kinerja subjek game telah meningkat melalui setiap tingkat adaptasi. Sistem tapak dengan sensor kapasitif terbukti 100% akurat. Antarmuka sistem dapat sepenuhnya mengatur level permainan dan dapat menampilkan kinerja pemain. Sistem merespons pelacakan dengan waktu respons rata-rata 456 milidetik per langkah.¹²

Pada Skripsi ini memiliki persamaan yaitu sama-sama meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, sedangkan perbedaannya skripsi *hopscotch*

¹¹ Putri Hana Pebriana, Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini, Vol 1. No 1. (2017), 2.

¹² Riyan Kuncoro Jati, Permainan Hopscotch Untuk Membantu Menstimulus Sistem Motorik Kasar Pada Anak Dengan Menggunakan IoT. (Proposal Tugas Akhir: Universitas Telkom, 2019).

berbasis jejak digital, sedangkan penelitian saya menggunakan *hopscotch colour* yang tidak berbasis IT.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Dian Apriani, Fakultas PG PAUD FIP, Universitas Surabaya, Yang Berjudul “ Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo”. Permainan Tradisional Engklek digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur perkembangan motorik kasar anak kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo. Investigasi dilakukan dengan menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Log observasi dan grafik pada bab IV mendukung kesimpulan penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan. Hasil penelitian siklus pertama dan kedua menunjukkan peningkatan persentase dan ketuntasan. Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa melatih anak kelompok B RA Al Hidayah 2 dengan permainan tradisional engkol dapat membantu perkembangan kemampuan motorik kasarnya.¹³

Pada skripsi ini memiliki persamaan yaitu sama-sama meningkatkan motorik kasar anak, sedangkan perbedaannya yaitu meneliti Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo, sedangkan penelitian saya yaitu peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan *hopscotch colour* di PAUD Ar-Rahman Kolpajung Pamekasan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Novi Yulianti, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Tahun 2021, yang berjudul “Hubungan Permainan Sidewalk Chalk Dengan Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia Toddler Di

¹³ Dian Apriani, Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA Hidayah 2 Tarik Sidoarjo, *Jurnal PG PAUD FIP UNESA*

Wilayah Kerja Puskesmas Purworkerto Selatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan permainan sidewalk chalk dengan perkembangan motorik kasar pada anak usia *toddler*. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah komperatif dengan desain *case control*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 90 responden, teknik pengambilan sampel *probality* dengan cara *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan kelompok kasus sebagian besar umur ibu dalam rentang 20-34 tahun sebanyak 36 responden (80%), umur anak sebagian besar berusia 2 tahun sebanyak 22 responden (48,9%), jenis kelamin anak sebagian besar perempuan sebanyak 24 responden (53,3%). Pendidikan orang tua sebagian besar adalah SMA sebanyak 19 responden (42,2%). Pekerjaan ibu sebagian besar adalah ibu rumah tangga sebanyak 23 responden (51,1%). Kelompok kontrol sebagian umur ibu dalam 20-34 tahun sebanyak 36 responden (80%). Umur anak sebagian besar berusia 2 tahun sebanyak 22 responden (48,9%). Jenis kelamin anak sebagian besar laki-laki sebanyak 24 responden (53,3%). Pendidikan ibu sebagian besar adalah SMA sebanyak 30 (66,7%). Pekerjaan ibu sebagian besar adalah ibu rumah tangga sebanyak 34 responden (75,6%). Hasil uji *chi square* menunjukkan nilai *p vlue* $0,000 < 0,05$. Kesimpulannya terdapat hubungan permainan sidewalk chalk dengan perkembangan motorik kasar pada anak usia *toddler*.¹⁴

Pada skripsi ini memiliki persamaan yaitu sama-sama perkembangan motorik kasar anak, sedangkan perbedaannya peneliti ini adalah hubungan permainan *Sidewalk Chalk* Dengan Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia Toddler Di Wilayah Kerja Puskesmas Purworkerto Selatan. Sedangkan penelitian

¹⁴ Novi Yulianti, Hubungan Permainan Sidewalk Chalk Dengan Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia Toddler Di Wilayah Kerja Puskesmas Purworkerto Selatan. (Skripsi: Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2021).

saya yaitu peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan *hopscotch colour* di PAUD Ar-Rahman Kolpajung Pamekasan.