

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan tahapan pendidikan sebelum pendidikan dasar, yaitu sejenis bimbingan belajar bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, membantu anak tumbuh dan berkembang jasmani dan rohani dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk mempersiapkan anak memasuki pendidikan. Masukkan pendidikan berkelanjutan.melalui jalur formal, non formal dan informal.<sup>1</sup>

Dalam Al-Quran mempersiapkan anak untuk tumbuh dan berkembang baik fisik maupun kemampuan otak dapat di lihat dalam surah Ar-Rum (30) Ayat 54 yang berbunyi<sup>2</sup>:

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

Artinya: *Allah-lah yang menciptakan kamu dari keadaan lemah, kemudian Dia menjadikan (kamu) setelah keadaan lemah itu menjadi kuat, kemudian Dia menjadikan (kamu) setelah kuat itu lemah (kembali) dan beruban. Dia menciptakan apa yang Dia kehendaki dan Dia Maha Mengetahui, Mahakuasa” (Q.S. Ar-Rum:54).*

---

<sup>1</sup> Madyawati. *Strategi pengembangan Bahasa pada anak*, (Jakarta: Kencana, 2017)2.

<sup>2</sup> Alqur”an dan Terjemahan, (Kemetrian Agama Jakarta ,2016).

Dari surah tersebut dapat kita ketahui bahwa mempersiapkan tumbuh kembang anak dapat diubah secara bertahap, yang mana Allah SWT menciptakan manusia dari keadaan lemah hingga menjadi kuat seperti halnya dari segumpal daging hingga dilahirkan dari rahim menjadi manusia sempurna yang kemudian Allah SWT memberikan kekuatan yang semakin hari semakin kuat, maka dari itu Pendidikan Anak Usia Dini mampu menciptakan tumbuh kembang anak yang lebih kuat.

Tujuan pendidikan anak usia dini yaitu memberikan landasan bagi perkembangan sikap, perilaku, keterampilan dan kreativitas yang diperlukan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya. Menurut Beichler dan Snowman, anak usia dini mengacu pada anak-anak yang berusia antara 3 dan 6 tahun. Tergantung pada tahapan yang dilalui seorang anak, anak tumbuh dan berkembang secara fisik, motorik, kognitif, sosio-emosional, kreatif dan bahasa..<sup>3</sup>

Masa ini adalah masa yang menentukan masa depan anak, sehingga masa ini disebut masa emas (*Golden Age*). Pada masa ini diperlukan stimulasi dan rangsangan yang tepat agar anak dapat memperoleh perkembangan yang terbaik. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan Pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan moral dan agama, perkembangan fisik motorik (koordinasi motorik kasar dan halus), perkembangan kognitif, perkembangan sosial-emosional, perkembangan Bahasa dan perkembangan seni sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh

---

<sup>3</sup> Pebriana. "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini" *Jurnal Obsesi*, 1No.1(2017) 2.

anak usia dini.<sup>4</sup> Salah satu aspek perkembangan yaitu perkembangan gerak fisik. Perkembangan motorik fisik merupakan proses berkembangnya seseorang melalui respon-respon yang menghasilkan gerakan-gerakan yang terkoordinasi, terorganisir, dan terpadu. Sementara itu, gerak merupakan pengembangan pengendalian tubuh melalui saraf-saraf yang saling berkoordinasi. Selama perkembangan jasmani, keterampilan motorik dibedakan menjadi dua jenis, yaitu keterampilan motorik kasar dan keterampilan motorik halus. Keterampilan motorik kasar merupakan gerakan fisik yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh bagian tubuh, tergantung pada kematangan anak itu sendiri. Keterampilan adalah gerakan yang digunakan otot, otot polos, atau bagian tubuh yang dipengaruhi oleh kesempatan belajar dan berlatih.<sup>5</sup>

Kedua jenis keterampilan motorik fisik ini sangat penting bagi perkembangan anak secara keseluruhan. Salah satu kemampuan yang dikembangkan pada anak usia dini adalah keterampilan motorik kasar, yaitu kemampuan menggunakan otot-otot besar untuk mengubah berbagai postur tubuh, seperti berjalan, berlari, melompat, dan meloncat. Menurut Sunardi & Sunaryo, keterampilan motorik kasar antara lain adalah kemampuan menggerakkan tubuh dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh bagian tubuh, seperti menendang, berlari, dan berjalan naik turun tangga.<sup>6</sup>

Keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun ada beberapa indikatornya, yaitu melakukan gerakan-gerakan tubuh yang terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan ketangkasan; mencontoh gerakan-gerakan

---

<sup>4</sup> *Ibid*, 4.

<sup>5</sup> Fatmawati, *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*,(Gresik: Caremedia, 2020) 2-3.

<sup>6</sup> Khadijah & Amelia, N, *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*,(Jakarta: Kencana,2020) 12.

terkoordinasi pergelangan kaki, tangan dan kepala saat menari atau senam; melakukan permainan olah raga secara rutin; dan terampil menggunakan tangan kiri dan kanan. tangan, dan melakukan aktivitas kebersihan pribadi. Stimulasi penting dalam mengoptimalkan kemampuan motorik kasar anak usia dini karena berkaitan dengan kemampuan motorik kasar dalam mengembangkan kemampuan motorik kasarnya. Oleh karena itu, masa usia dini merupakan masa yang sangat penting bagi perkembangan motorik kasar anak. Jika perkembangan motorik kasar seorang anak tidak mencukupi pada masa kanak-kanak, kemungkinan besar anak tersebut akan mengalami disfungsi otot karena suatu alasan.

Berdasarkan observasi anak kelompok B Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiah Bustanul Athfal IV Laden Pamekasan. Perkembangan anak dalam aspek motorik kasar masih kurang di asah atau dilatih oleh guru karena di Tk isyiah Bustanul athfal IV Laden Pamekasan masih terbatas dan belum cukup memadai terhadap permainan yang dapat mengembangkan perkembangan motorik kasar anak, dan juga kurangnya permainan di luar kelas yang dapat merangsang perkembangan motorik kasar anak, yang mana hal ini dapat menghambat perkembangan motorik kasar anak.<sup>7</sup> Selain itu guru kurang mampu membangun daya tarik anak dan kurang kreatif dalam segi melatih motorik kasar anak.

Salah satu strategi yang dapat membantu mengoptimalkan kemampuan motorik kasar anak yaitu melalui permainan ular tangga, Menurut Anjani ular tangga ialah alat bermain dari papan yang dimainkan dua anak atau lebih, di dalam papan terdapat kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak terdapat sejumlah

---

<sup>7</sup> Ibu tutik, guru TK Aisyiah Bustanul Athfal IV Laden Pamekasan, wawancara pra-survei, (1 september 2023).

tangga dan ular yang menyambungkan dengan kotak lainnya,<sup>8</sup> manfaatnya menurut Rahayu dalam Cahyono salah satunya yaitu meningkatkan perkembangan kemampuan motorik anak, karena permainan ini mengikutsertakan langsung pada kemampuan fisik anak.<sup>9</sup>

Pada penelitian ini peneliti melakukan modifikasi pada permainan ular tangga yaitu dari segi cara bermain dan media yang digunakan yang diberi nama permainan *Snakes Boom*. Maka peneliti mencoba permainan *Snakes Boom* ini. Sebab Permainan *Snakes Boom* sangat menarik bagi anak sebagai variasi dalam pembelajaran motorik kasar, kegiatan ini merupakan hal yang sangat bermanfaat bagi anak seperti melatih keseimbangan tubuh, meningkatkan keterampilan motorik kasar dan anak dapat menghasilkan pengalaman belajar yang bermanfaat dalam aktivitas fisik. *Snakes Boom* ini sangat menyenangkan yang dapat dimainkan oleh sekelompok anak secara bergiliran. Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan permainan *Snakes Boom* untuk merangsang semangat, rasa ingin tahu, dan rasa percaya diri anak, serta memaksimalkan perkembangan motorik kasar anak. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan *Snakes Boom* di TK Aisyiah Bustanul Athfal IV Laden Pamekasan”.

## **B. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang terletak di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

---

<sup>8</sup> Pratiwi Citra Anjani, Media pembelajaran permainan ular tangga, (2012)

<sup>9</sup> Agung Cahyono, meningkatkan kemampuan berhitung menggunakan media belajar ular tangga di taman kanak-kanak darma wanita 2 jregan tembarak temanggung, skripsi Yogyakarta 2017.15.

1. Bagaimana kegiatan bermain *Snakes Boom* dapat meningkatkan motorik kasar anak pada kelompok B di TK Aisyiah Bustanul Athfal IV Laden Pamekasan?
2. Bagaimana hasil Peningkatan kemampuan motorik kasar pada kelompok B melalui permainan *Snakes Boom* di Tk Aisyiah Bustanul Athfal IV Laden Pamekasan?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui permainan *Snakes Boom* dapat meningkatkan motorik kasar anak pada kelompok B di TK Aisyiah bustanul athfal IV Laden Pamekasan.
2. Untuk mengetahui hasil Peningkatan kemampuan motorik kasar pada kelompok B melalui permainan *Snakes Boom* di TK Aisyiah Bustanul Athfal IV Laden Pamekasan.

### **D. Manfaat Penelitian**

Terdapat dua manfaat dalam penelitian ini yaitu kegunaan secara ilmiah (teoritis) dan kegunaan secara sosial (praktis).

1. Kegunaan Penelitian secara Teoritis
  - a. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai referensi atau masukan bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya di ranah pendidikan
  - b. Menambah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan terutama di lingkungan sekolah dan memotivasi siswa.

2. Kegunaan Penelitian secara Praktis
  - a. Bagi Sekolah TK Aisyiah bustanul athfal IV laden Pamekasan Penelitian ini dapat memberikan rekomendasi bagi sekolah dan guru tentang bagaimana meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *Snakes Boom* .
  - b. Bagi Peneliti Untuk menambah pengalaman peneliti dalam melakukan penelitian dan hasilnya diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan masukan bagi peneliti lain.
  - c. Bagi IAIN Madura hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan acuan untuk penelitian sejenis di masa yang akan datang.

#### **E. Ruang Lingkup**

Ruang lingkup penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Subjek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang ada pada kelas B dengan jumlah 22 anak di TK Aisyiah Bustanul Athval IV Laden, Kabupaten Pamekasan tahun ajaran 2023/2024.
2. Kegiatan bermain melalui permainan *Snakes Boom* yang dapat melatih keseimbangan diri anak seperti melompat dan melempar
3. Perkembangan motorik kasar dalam tingkat pencapaian perkembangan akan diukur melalui pencapaian perkembangan dan indikator yang tepat dalam tujuan pembelajaran pada elemen yang jati diri.

## **F. Definisi Istilah**

### **1. Motorik kasar**

Motorik kasar adalah pengendali gerakan tubuh melalui kegiatan yang tekoordinir, Dalam motorik kasar anak melalui permainan Snakes Boom ini berfokus pada gerakan melempar dan melompat dimana gerakan melompat ada 2 yaitu menggunakan salah satu kaki dan menggunakan dua kaki secara bersamaan.

### **2. Permainan *Snakes Boom***

Permainan *Snakes Boom* adalah sebuah alat permainan anak yang menggunakan papan gambar yang dimainkan dengan cara melompat serta melempar dadu yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar, Selain itu Permainan *Snakes Boom* mempunyai kejutan atau tantangan yang harus dijalankan oleh anak di setiap kotaknya.

### **3. Anak Usia 5-6 Tahun**

Anak Usia 5-6 tahun merupakan masa peka bagi anak, dimana anak mulai sensitive untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak.

## **G. Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu ini dimaksudkan untuk mengkaji hasil penelitian yang terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Beberapa peneliti yang melakukan penelitian sebelumnya terkait permainan *Snakes Boom* ntuk mengembangkan aspek motorik kasar anak usia dini diantaranya sebagai berikut:

### **1. Penelitian Osanisa Muriyan**

Penelitian Osanisa Muriyan yang berjudul “Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini 4-5 Tahun melalui Gerakan-gerakan Senam di TK Negeri Pembina Kalianda Lampung Selatan Pada Tahun 2018”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana upaya guru dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini 4-5 tahun melalui gerakan-gerakan senam di TK Negeri Pembina Kalianda Lampung Selatan. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang melibatkan 2 orang guru di kelas A, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumen analisis, data dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan cara reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa upaya guru dalam mengembangkan motorik kasar anak melalui gerakan-gerakan senam di kelompok A sebagai berikut : (i) Guru menyiapkan musik dan menentukan senam yang digunakan (ii) Guru memberikan pengarahan kepada anak tentang senam (iii) Guru mengatur pembagian barisan anak (iv) Guru memberikan contoh gerakan senam (v) Senam Dimulai. Proses guru dalam mengembangkan motorik kasar anak melalui gerakangerakan senam sudah terlaksana dengan baik. Pendidik tidak harus menekankan tingkat keberhasilan yang dilakukan anak melainkan harus melihat setiap kemampuan anak, karena kemampuan anak berbeda-beda.<sup>10</sup>

**Persamaan:** penelitian Osanisa dengan penelitian yang telah peneliti lakukan yaitu sama membahas tentang motorik kasar pada anak usia dini.

---

<sup>10</sup> Osanisa Muriyan,” Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini 4-5 Tahun Melalui Gerakan-Gerakan Senam Di TK Negeri Pembina Kalianda Lampung Selatan”,(Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, Bandar Lampung, 2018), 82.

**Perbedaan:** terletak pada kegiatan pembelajarannya yaitu Osanisa menggunakan kegiatan senam sedangkan peneliti menggunakan kegiatan permainan *Snakes Boom* dan juga dalam metode penelitiannya Osanisa menggunakan deskriptif kualitatif.

## 2. Penelitian Juli Rahmania

Penelitian Juli Rahmania yang berjudul “Pengembangan Media Permainan *Snakes Boom* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Bintang Mulia Rimbo Panjang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar pada tahun 2022”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan pengembangan media permainan *Snakes Boom* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak 5-6 tahun. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun dengan objeknya meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun. Jenis penelitian Research and Development (R&D) yang mengadopsi pengembangan dari Borg and Gall. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data. Dan dalam uji coba produk memperoleh hasil kegiatan (pre-test) 30,95% sedangkan pada kegiatan (post-test) sebesar 69,70% dengan demikian terjadi peningkatan sebesar 39,11%, sehingga dapat disimpulkan produk hasil pengembangan media permainan *Snakes Boom* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di Tk Bintang Mulia Rimbo Panjang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar Layak

untuk digunakan.<sup>11</sup> Persamaan penelitian Juli Rahmania dengan penelitian yang telah peneliti lakukan yaitu sama menggunakan kegiatan pembelajaran permainan *Snakes Boom* dan juga mempunyai

**Persamaan:** Penelitian Juli Rahmania dengan penelitian yang telah peneliti lakukan yaitu sama menggunakan kegiatan pembelajaran permainan *Snakes boom* dan juga mempunyai persamaan pada tingkat usia yaitu 5-6 tahun.

**Perbedaan:** Terletak pada kemampuan yang di kembangkan dimana Juli Rahmania berfokus pada aspek motorik kasar anak.

### 3. Penelitian Hidayah Rahma

Penelitian Hidayah Rahma yang berjudul “Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Kelompok B Di Ra Al-Mukhlisin Darma Bakti Jl.Karya Ujung Dusun 1 Helvetia pada tahun 2018”.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permainan tradisional yang dapat meningkatkan motorik kasar anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) motorik kasar anak usia dini sebelum diterapkan permainan tradisional (2) pelaksanaan permainan tradisional dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini (3) motorik kasar anak usia dini dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional metode penelitian yang di gunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Berdasarkan hasil penelitian yang ditemukan setelah melakukan penelitian ini maka data yang diperoleh dimulai dari pratindakan sampai siklus II yang mana

---

<sup>11</sup> Juli Rahma,” Pengembangan Media Permainan Snakes Boom Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bintang Mulia Rimbo Panjang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar”,(Skripsi, UIN Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru,2022) 68.

pratindakan sebesar 37,85%, ada siklus I sebesar 64,575% dan pada siklus II meningkat menjadi 86% dengan Kategori berkembang sangat baik. Perbaikan- perbaikan yang dilakukan selama proses penelitian telah menunjukkan peningkatan motorik kasar anak usia dini<sup>12</sup>.

**Persamaan:** penelitian Hidayah Rahma dengan penelitian yang telah peneliti lakukan yaitu sama-sama membahas tentang kemampuan motorik kasar pada anak usia dini di kelompok B serta mempunyai persamaan dalam metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK).

**Perbedaan:** terletak pada permainan yang digunakan yang dimana Hidayah Rahma menggunakan permainan tradisional engklek, lompat tali, dan petak umpet sementara peneliti menggunakan permainan *Snakes Boom*.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu yang telah di paparkan di atas, ada keterbaruan dari penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu memberikan kontribusi pada khalayak masyarakat terkait pemahaman dalam melatih motorik kasar yang lebih mendalam. Selain itu keterbaruan yang ada yaitu terdapat pada cara bermain dan media yang digunakan yaitu Permainan *Snakes Boom*. Permainan tersebut mampu melatih keseimbangan tubuh, meningkatkan keterampilan motorik kasar dan anak dapat menghasilkan pengalaman belajar yang bermanfaat dalam aktivitas fisik.

---

<sup>12</sup> Hidayah Rahma, "Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Kelompok B Di Ra Al-Mukhlisin Darma Bakti Jl.Karya Ujung Dusun 1 Helvetia", (Skripsi, UIN Sumatera Utara, Medan, 2018), 89.