

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada anak sangatlah penting dan sangat esensial dalam memberikan pengaruh yang sangat dalam, yang mendasari proses pendidikan dan perkembangan anak selanjutnya. Usia lima tahun pertama pada masa kanak-kanak sebagai masa terbentuknya kepribadian dasar individu. Sedangkan kepribadian orang dewasa, ditentukan oleh cara-cara pemecahan konflik antara sumber-sumber kesenangan awal dengan tuntutan realita pada masa kanak-kanak.¹ Maka sebagai orangtua maupun pendidik harus memberikan pembelajaran yang menyenangkan, membuat anak tertawa, membuat anak tidak bosan dalam hal belajar, dan teruslah memberikan hal-hal yang positif untuk hal ini akan berdampak dengan masa depannya.

Anak usia 4-5 tahun mempunyai peran masing-masing, yang mana anak dalam fase bermain di tahap ini juga anak dapat melompat, berlari atau bermain sepeda dengan sangat energik dan imajinatif. Anak sudah dapat bermain dengan kelompok dan karakteristik bermainnya yaitu *assosiatif play*, *dramatic play* dan *skill play*.² Aktivitas fisik yang dilakukan oleh anak akan meningkat pula rasa keingintahuan anak dan membuat anak-anak akan memperhatikan benda-benda untuk dapat menangkapnya, mencoba melemparkannya atau menjatuhkannya,

¹ Eti Nurhayati, *Psikologi Pendidikan Inovatif*, (Yogyakarta Pustaka Belajar, 2016), hlm. 3.

² Sharely Nursy Siringoringo, DKK. *Asuhan Keperawatan Anak Dengan Penyakit Infeksi*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022), hlm. 69.

mengambil, menggosok-gosok, dan meletakkan kembali benda-benda ke dalam tempatnya.³

Sesuai dengan idealnya kemampuan motorik kasar Pada anak usia 4-5 tahun anak sudah mulai bisa melakukan kegiatan seperti, menirukan gerakan binatang, pohon tertiup angin, pesawat terbang, melakukan gerakan menggantung (bergelayut), melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi, melempar sesuatu secara terarah, menangkap sesuatu secara tepat, melakukan gerakan antisipasi, menendang sesuatu secara terarah dan memanfaatkan alat permainan di luar kelas.⁴

Motorik kasar anak mulai berkembang seiring dengan perubahan hormon tubuh anak sehingga menjadi stabil saat melakukan pergerakan-pergerakan yang seharusnya dilakukan sesuai pertumbuhan dan perkembangan anak, serta bisa membantu perkembangan kognitif dalam kehidupan di lingkungan sosial. Dalam perkembangan motorik anak orang tua serta lingkungan sekitar menjadi faktor utama membantu perkembangan anak. Apalagi jika anak sudah masuk pada usia 4-5 tahun. Anak-anak perlu diperhatikan, di didik, serta dibantu dalam melakukan suatu kegiatan untuk melatih motorik anak agar berkembang secara maksimal. Salah satu cara untuk mengembangkan motorik kasar pada anak melalui permainan kereta huruf.

³ Friska Indah Septiani. "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Kreatifitas Seni", *Jurnal Ceria*. Vol. 2, No. 3, Mei 2019, hlm. 76.

⁴ Rohita, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2021), hlm. 11.

Kemampuan motorik kasar anak dapat kita lihat dari berbagai gerakan dan permainan yang dilakukan setiap hari. Masa kemampuan motorik kasar anak berkaitan erat dengan aktivitas yang dilakukan oleh anak, anak yang banyak melakukan aktivitas fisik motorik maka kemampuan motorik anak akan berkembang dengan baik, tumbuh kembang anak juga akan optimal.⁵ Dengan demikian motorik kasar sangat berkaitan dalam menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri.⁶

Pendidik dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini ada dua cara, yaitu guru mengajak anak untuk bergerak dan koreksi jika anak melakukan kesalahan gerakan dan tahap yang saling berhubungan satu sama lain, yang mana pendidik harus menyusun rencana terlebih dahulu terkait apa saja yang harus dilakukan kemudian diikuti dengan pelaksanaannya.⁷ Yang mana anak akan melakukan permainan kereta huruf yang diarahkan oleh pendidik kemudian disertakan dengan pelaksanaannya sesuai dengan tahap-tahap dalam memainkan kereta h

Kereta huruf ini merupakan permainan balok bangun yang dibuat menyerupai kereta balok api yang dilengkapi dengan tambahan aksesoris berbentuk abjad dan angka. Di setiap balok dibuat dengan cetakan huruf (A sampai Z) dan juga angka (0-9) yang bisa dibongkar pasang sesuai dengan yang ingin

⁵ Nina Veronica, *Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Abad 21 Serta Biodiversitas Indonesia*, (Surabaya: UM Surabaya, 2022), hlm. 80.

⁶ Ahmad Rudiyanto, *Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini*, (Lampung: Darussalam Press, 2016), hlm. 10.

⁷ Syafrimen Syafril, Dkk. "Dua Cara Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Gerakan-Gerakan Senam", *Jurnal Universitas Muria Kudus*. Vol. 5, No. 1, Desember 2020, hlm. 111.

ditampilkan sebagai permainan serta bahan ajar dalam pengenalan angka dan huruf pada anak.

Permainan kereta huruf merupakan permainan edukatif berupa mainan kereta yang memiliki komponen gerbong kereta dan kartu huruf, permainan kereta huruf dapat menarik minat anak untuk mengikuti pembelajaran karena bentuknya yang mirip dengan kereta api sungguhan dan memiliki roda sehingga dapat dijalankan seperti kereta api pada umumnya.⁸ Berdasarkan tahap perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di PAUD KB Harapan Bangsa Labuh Air Pandan setiap anak berbeda-beda dalam pengembangan kemampuan motorik kasarnya melalui berbagai macam kegiatan. Jika anak sulit melakukan pembelajaran dengan baik, maka dapat berpengaruh pada kehidupan di masa depan. Ada beberapa anak juga kurang menikmati, memperhatikan kegiatan tersebut, kurangnya keterampilan anak dalam motorik kasar.⁹ Dengan demikian, melalui kegiatan permainan kereta huruf tersebut anak akan belajar berhubungan dengan keseimbangan, kelenturan, luwes, kemampuan serta mengembangkannya kemampuan motorik kasar pada anak.

Observasi awal di PAUD KB Harapan Bangsa Labuh Air Pandan terhadap anak usia 4-5 tahun masih ditemukan adanya beberapa masalah terkait kemampuan motorik kasar anak, diantaranya masih ditemukan anak yang kurang menggerakkan motorik kasarnya, misalnya anak kurang aktif mengikuti kegiatan atau dalam memainkan sarana prasarana yang ada di luar ruangan seperti bermain prosotan, bermain ayunan, bermain jungkat jungkit dan lain sebagainya.¹⁰ Selain

⁸ Zuraidah, Guru Di PAUD KB Harapan Bangsa Labuh Air Pandan, *Wawancara*, 28 Maret 2022.

⁹ *Hasil Observasi* di PAUD KB Harapan Bangsa Labuh Air Pandan, 12 Desember 2022.

¹⁰ *Hasil Observasi* di PAUD KB Harapan Bangsa Labuh Air Pandan, 12 Desember 2022.

itu juga, di PAUD KB Harapan Bangsa Labuh Air Pandan juga masih ditemukan anak yang masih belum seimbang ketika melakukan permainan di luar ruangan terlihat setelah mereka melakukan permainan yang salah satu contohnya bermain prosotan terjatuh. Adapun terdapat beberapa anak yang kurang aktif saat melakukan aktivitas, anak terlihat lesu tidak seperti teman lainnya yang aktif dan semangat saat bermain sarana dan prasarana di sekolah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan kereta huruf yang tepat. Peneliti tertarik untuk melakukan suatu bentuk penelitian yang menjadi pokok masalah penelitian yang berjudul **“Pengembangan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan kereta huruf di PAUD KB Harapan Bangsa Labuh Air Pandan”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang dikemukakan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun di PAUD KB Harapan Bangsa Labuh Air Pandan ?
2. Bagaimana hasil pengembangan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan kereta huruf di PAUD KB Harapan Bangsa Labuh Air Pandan ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yaitu keinginan dari peneliti atas hasil penelitian dengan mengetengahkan indikator apa yang hendak ditemukan peneliti, adapun tujuan peneliti dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil pengembangan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun di PAUD KB Harapan Bangsa Labuh Air Pandan.
2. Untuk mengetahui hasil pengembangan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan kereta huruf di PAUD KB Harapan Bangsa Labuh Air Pandan.

D. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai gambaran dan harapan-harapan peneliti akan hasil akhir penelitian tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi diri saya sendiri dan juga orang lain, adapun kegunaan terdapat dua jenis:

1. Kegunaan Teoritis
 - a. Secara teoritis hasil peneliti ini sebagai upaya untuk menambah ilmu pengetahuan terhadap kemampuan motorik kasar pada anak dalam menggunakan permainan kereta huruf serta memberikan informasi tambahan untuk penelitian sejenis.
 - b. Sebagai referensi bagi kepentingan akademis (IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung) dalam penelitiannya.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini sebagai sambungan pemikiran dalam memberikan pengalaman langsung untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di PAUD KB Harapan Bangsa Labuh Air Pandan sehingga dapat berguna dalam belajar mengajar khususnya dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan kereta huruf di PAUD KB Harapan Bangsa Labuh Air Pandan.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat menjadi bahan masukan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, khususnya tentang pengembangan motorik kasar anak melalui permainan kereta huruf dan juga sebagai bahan masukan untuk mendapat lebih mengembangkan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran aspek perkembangan motorik kasar sehingga dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan alternatif pengembangan untuk mengembangkan motorik kasar anak di PAUD KB Harapan Bangsa Labuh Air Pandan.

E. Telaah Pustaka

Berdasarkan hasil penelusuran dari berbagai literatur, dalam tinjauan pustaka, agar tidak terjadi proses penelitian masalah yang serupa, peneliti menyelesaikan suatu yang penting. Setelah melakukan tinjauan pustaka ada

beberapa judul penelitian menurut peneliti relevan dengan penelitian tersebut, sebagai berikut:

Pertama, Uswatun Hasanah, dalam artikel yang berjudul “*Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini*”.¹¹ Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat memberikan kontribusi kepada anak-anak di antaranya berupa: pembentukan fisik yang sehat, bugar, tangguh, unggul dan berdaya saing, pembentukan mental meliputi: sportivitas, toleran, disiplin dan demokratis, pembentukan moral menjadi lebih tanggap, peka, jujur dan tulus, pembentukan kemampuan sosial, yaitu mampu bersaing, bekerjasama, berdisiplin, bersahabat, dan berkebangsaan. Dalam penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan yang peneliti tulis yakni berkaitan dengan pengembangan kemampuan motorik kasar yang membedakan penelitian Uswatun Hasanah dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yakni peneliti Uswatun Hasanah mengembangkan fisik motorik melalui permainan tradisional, sedangkan peneliti saat ini mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan kereta huruf.

Kedua, Nia Isti Isabela, dkk, dalam artikel yang berjudul upaya “*Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usi Dini Melalui Permainan Jump and Crawl*”.¹² Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa penelitian Permainan *Jump and Crawl* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak dengan upaya guru memodifikasikan sebuah permainan untuk membuat

¹¹ Uswatun Hasanah. “Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini”, *Jurnal Pendidikan Anak*. Vol.5, Edisi. 1, Juni 2016.

¹²Nia Isti Isabela,dkk . ”Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usi Dini Melalui Permainan *Jump And Crawl*”, *Jurnal Program Studi PGRA*, Vol.7, No. 1, Januari 2021.

sebuah permainan menjadi lebih menarik dan menyenangkan hingga tercapainya tujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar. dalam penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan yang peneliti tulis yakni berkaitan dengan kemampuan motorik kasar pada anak yang membedakan penelitian Nia Isti Isabela dengan peneliti yang dilakukan oleh peneliti Nia Isti Isabela peningkatan motorik kasar melalui permainan *Jump and Crawl*, sedangkan peneliti saat ini mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan kereta huruf

Ketiga, Nurhayati, dkk, dalam artikel yang berjudul “*Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Senam Ceria*”.¹³ Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa penelitian melalui kegiatan senam ceria kemampuan motorik kasar anak meningkat. Hal ini dapat dilihat dari proses dan performa pada saat penelitian. kegiatan pengembangan kemampuan motorik kasar anak melalui senam ceria mengalami pengembangan hal ini dapat dibuktikan dengan anak mengikuti gerakan senam sesuai dengan irama, anak menggerakkan kepala, tangan dan kaki secara terkoordinasi sesuai irama, mengekspresikan gerakan senam sesuai dengan irama musik, dan kegiatan tersebut dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak dan memiliki persamaan sama-sama memilih tentang pengembangan motorik kasar pada anak yang membedakann penelitian Nurhayati cara meningkatkannya melalui kegiatan senam ceria sedangkan penelitian yang saya lakukan cara mengembangkannya melalui permainan kereta huruf.

¹³ Nurhayati, Dkk. “ Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Senam”, *Jurnal Pengembangan Kemampuanmotorik Kasar*, Vol. 5, No. 2, November 2015, hlm. 110.

Keempat, Palmizal Abu Hanifah, dkk, dalam artikel yang berjudul “*Mengembangkan Keterampilan Motorik Kasar Pada Siswa Kanak-Kanak Melalui Permainan Modifikasi*”.¹⁴ Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa model permainan yang diterapkan pada siswa TK Bintang Kelurahan Payo dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar anak karena permainan modifikasi yaitu melakukan perubahan dalam permainan dari teknik bermain yang baku menjadi teknik yang sederhana sesuai dengan perkembangan gerak anak permainan modifikasi mempengaruhi motorik kasar anak dan pengaruh modifikasi sangat signifikan pada kognitif anak. dengan menggunakan permainan modifikasi dapat mengembangkan motorik siswa dalam hal yang kecil seperti berjalan dan berlari. dalam penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan yang peneliti tulis yakni berkaitan dengan motorik kasar, yang membedakan penelitian Palmizal Abu Hanifah dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yakni peneliti Palmizal Abu Hanifah mengembangkan keterampilan motorik kasar pada siswa kanak-kanak melalui permainan modifikasi, sedangkan peneliti saat ini mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan kereta huruf, medianya juga berbeda dengan peneliti sebelumnya melalui permainan modifikasi sedangkan peneliti saat ini melalui permainan kereta huruf.

Kelima, Sri Wahyuningsih, dkk, dalam artikel yang berjudul “*Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Gerakan Tari di*

¹⁴ Palmizal Abu Hanifah, Dkk. “Mengembangkan Keterampilan Motorik Kasar Pada Siswa Kanak-Kanak Melalui Permainan Modifikasi”, *Jurnal Sportif*, Vol. 6, No. 3, November 2020, hlm. 575.

kelompok B TK Al-Bayyan Poasia Kendari".¹⁵ Hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa kemampuan motorik kasar anak di kelompok B TK Alam Al-Bayyan Poasia Kota Kendari dapat dikembangkan melalui gerak tari. Melalui gerak tari dapat meningkatkan pengembangan kemampuan motorik kasar pada anak, dalam penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan yang peneliti tulis yakni berkaitan dengan kemampuan motorik kasar, yang membedakan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yakni peneliti sebelumnya mengembangkan kemampuan motorik kasar anak melalui gerakan tari, sedangkan peneliti saat ini mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan kereta huruf.

F. Sistematika Pembahasan

Dalam upaya mempermudah merancang sistematika Penulisan dari penelitian, yang merupakan inti pokok penelitian untuk mempermudah peneliti menguraikan pembahasan isi dari penelitian, yaitu ada lima bab, diantaranya sebagai berikut:

Bab pertama terdiri dari pendahuluan, yang berisikan uraian secara garis besar dari permasalahan penelitian. Bab ini yang akan menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, telaah pustaka, dan sistematika pembahasan.

Bab kedua, peneliti menguraikan tentang kerangka teori dalam bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang berkaitan dengan mengembangkan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan kereta huruf. Bagian motorik

¹⁵ Sri Wahyuningsih, dkk. "Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Gerakan Tari di kelompok B TK Al-Bayyan Poasia Kendari", *Jurnal Riset Golgen Age UHO*, Vol. 1, No. 2, Juli 2018, hlm. 122.

kasar meliputi: konsep pengembangan motorik kasar yaitu sebuah kemampuan motorik kasar yang memerlukan penggunaan otot besar untuk mencapai sasaran kemampuan, seperti berjalan, melompat, melempar dan meloncat. Selanjutnya menjelaskan tentang permainan kereta huruf yaitu permainan edukatif berupa mainan kereta yang memiliki komponen gerbong kereta dan kartu huruf.

Bab ketiga, peneliti memaparkan tentang metodologi penelitian yang terdiri dari metode dan jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, subjek penelitian, prosedur pengumpulan data seperti observasi (pengamatan), wawancara (interview), dokumentasi, serta teknik analisis data.

Bab keempat, memuat hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian yang mengungkapkan hasil diperoleh dari pengumpulan data yaitu tentang analisis, hasil penelitian, tentang implementasi dan manfaat olah tubuh yang dilakukan oleh peneliti.

Bab kelima berisikan kesimpulan dan saran-saran yang menguraikan tentang kesimpulan dari penelitian ini yang disampaikan oleh peneliti kepada para pembaca, dan juga dilengkapi dengan daftar pustaka serta beberapa lampiran lain yang dianggap perlu sebagai bukti penelitian ini dilaksanakan dilapangan.