

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diterapkan mulai dari anak di dalam kandungan sampai lahir hingga anak berusia enam tahun (Isjoni, 2011). Pendidikan menurut Maimunah (2009) adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar merupakan suatu upaya pemberian yang ditunjukkan bagi anak sejak lahir sampai anak usia enam tahun dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki persiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal dan informal.

Pendidikan non formal memiliki beberapa program yang menjadi bidang garapannya, salah satu diantaranya ialah Raudhatul Athfal. Pendidikan Raudhatul Athfal adalah suatu upaya yang dilakukan oleh orang dewasa untuk membina anak usia dini melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu tumbuh kembang jasmani dan rohani mulai anak dilahirkan hingga anak tersebut dianggap matang dalam memecahkan masalahnya supaya kelak anak tersebut memiliki kesiapan dalam menempuh pendidikan dasar dan kehidupan pada tahap-tahap selanjutnya. Dalam hal ini pendidikan sejatinya bukan dilakukan setelah menginjak usia SD, melainkan pendidikan tersebut sudah harus dilakukan hingga sedini mungkin atau sejak anak baru dilahirkan (Widayanti, 2020).

Anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun ini sering disebut sebagai masa keemasan atau "*golden age*", ini merupakan periode penting pada masa perkembangan anak. Masa *golden age* disebut penting karena pada masa ini terjadi perkembangan yang begitu pesat pada anak. Di masa *golden age* ini anak akan menyerap apa saja yang terjadi di sekitarnya. Selain itu, pada masa ini terjadi pertumbuhan otak, pertumbuhan fisik, serta terjadi perkembangan kepribadian anak dan juga pembentukan pola

perilaku, sikap, serta ekspresi emosi. Oleh karena itu, peran orang tua sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak (Isjoni, 2011).

Dalam menjalankan perannya sebagai pendidik, orang tua memiliki kewajiban untuk terus-menerus memberikan dorongan, bimbingan, serta pengawasan kepada anak. Lingkungan pertama dan utama di dalam kehidupan anak adalah lingkungan rumah. Pada dasarnya orang tua memiliki tanggung jawab besar terhadap perkembangan anak. Sebagaimana Allah berfirman pada Q.S At-Tahrim ayat 6. Allah SWT berfirman :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قُوا أَنفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ  
غَالِظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

*“Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.”* (Q.S. At-Tahrim/66: 6)

Ayat tersebut menyimpulkan bahwa dakwah serta pendidikan itu harus bermula dari rumah dan kedua orang tua bertanggung jawab terhadap kehidupan anaknya. Selain itu, terdapat perintah yang harus dipenuhi oleh orang tua. Salah satunya orang tua memiliki peran penting sebagai pendidik pertama dan juga terdepan bagi anak sebelum anak memasuki jenjang pendidikan formal maupun non-formal. Sehingga, nilai luhur keislaman dalam keluarga perlu ditanamkan guna terbentuknya rumah tangga umat. Orang tua memiliki kewajiban untuk mengembangkan enam aspek yang ada pada perkembangan anak. Salah satu aspek yang akan berkembang dengan adanya penanaman nilai luhur keislaman adalah aspek agama dan moral anak (Lubis, 2015).

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak PAUD Kurikulum 2013 Permendikbud No.5 Tahun 2022 Pasal 1 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa terdapat enam aspek yang harus dikembangkan pada anak usia dini, di antaranya yaitu aspek nilai

agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan juga nilai pancasila. Dari beberapa aspek yang harus dikembangkan salah satunya adalah perkembangan fisik motorik.

Perkembangan fisik motorik adalah salah satu aspek paling penting untuk dikembangkan dan distimulus sejak dini. Bahwasanya perkembangan fisik motorik merupakan landasan bagi perkembangan selanjutnya. Apabila fisik motorik berkembang dengan baik maka akan memungkinkan anak untuk lebih mengembangkan keterampilan fisik dan mengeksplorasi lingkungannya tanpa bantuan orang lain.

Motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak (Sujiono dkk, 2014). Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak. Menurut beberapa pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik adalah suatu proses terjadinya kematangan motorik yang langsung melibatkan otot untuk bergerak dan akan membuat seseorang mampu menggerakkan anggota tubuhnya.

Menurut Fikriyati sebagaimana dikutip Hidayanti, kemampuan motorik sangat erat kaitannya dengan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan *spinal cord*. Motorik kasar didefinisikan sebagai gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Hal serupa juga dikemukakan oleh Gallahue yang dikutip Hidayanti, bahwa kemampuan motorik kasar sangat berhubungan dengan kerja otot-otot besar pada tubuh manusia (Hidayanti, 2013).

Kegiatan-kegiatan yang membutuhkan kemampuan kerja otot besar ini biasanya terjadi pada saat anak untuk melakukan aktivitas olahraga. Kemampuan ini berhubungan dengan kecakapan anak dalam melakukan berbagai gerakan. Menurut Gallahue sebagaimana dikutip Hidayanti, kemampuan motorik dibagi dalam tiga kategori, yaitu:

1. Kemampuan lokomotor adalah kemampuan yang digunakan untuk

memerintahkan tubuh dari suatu tempat ke tempat yang lain, seperti berjalan, berlari, melompat, dan meluncur.

2. Kemampuan non-lokomotor adalah kemampuan yang digunakan tanpa memindahkan tubuh atau gerak di tempat. Contoh gerakan kemampuan non-lokomotor adalah menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, jalan di tempat, loncat di tempat, berdiri dengan satu kaki, dan mengayuhkan kaki secara bergantian.
3. Kemampuan manipulatif adalah kemampuan yang dikembangkan saat anak sedang menguasai berbagai macam objek dan kemampuan ini lebih banyak melibatkan tangan dan kaki. Contoh kemampuan manipulatif adalah gerakan melempar, memukul, menendang, menangkap obyek, memutar tali, dan memantulkan, atau menggiring bola.

Berdasarkan uraian yang ada di atas, beberapa kegiatan yang disebutkan merupakan tugas anak usia dini yang harus dicapai sesuai dengan tingkatannya. Hal tersebut juga dimuat pada STPPA PAUD No. 137 tahun 2014. Dalam Pendidikan Anak Usia Dini, STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) merupakan acuan untuk mengembangkan standar isi, proses, penilaian, pendidik dan tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, pengelolaan, serta pembiayaan dalam pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan anak usia dini.

Selanjutnya, satuan Pendidikan di RA diharapkan mengacu pada standar tersebut dalam mengembangkan standar isi, proses, penilaian, pendidik dan tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, pengelolaan, serta pembiayaan dalam pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan anak usia dini. Selain itu, satuan Pendidikan RA juga diharapkan mengacu standar tersebut dalam pengembangan kurikulum RA.

Dalam standar yang dikeluarkan Kementerian Agama tersebut hanya

mengatur tingkat pencapaian perkembangan anak usia 0-6 tahun.

Pentahapan usia dalam STPPA terdiri dari:

1. Tahap usia lahir - 2 tahun, terdiri atas kelompok usia: Lahir – 3 bulan, 3- 6 bulan, 6 - 9 bulan, 9 -12 bulan, 12 - 18 bulan, 18 - 24 bulan
2. Tahap usia 2 - 4 tahun, terdiri atas kelompok usia: 2 - 3 tahun dan 3 - 4 tahun
3. Tahap usia 4 - 6 tahun, terdiri atas kelompok usia: 4 - 5 tahun dan 5 - 6 tahun

Berikut di bawah ini merupakan tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar anak usia dini menurut STPPA :

Tabel 1.1  
Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Kasar sesuai STPPA PAUD  
No. 137 2014

Apek Perkembangan	Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun
Fisik Motorik	Motorik Kasar	Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan
		Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam
		Melakukan permainan fisik dengan aturan
		Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri
		Melakukan kegiatan kebersihan diri

Untuk dapat membantu anak memenuhi tingkat pencapaian perkembangan berdasarkan tabel 1.1 di atas, maka sangat dibutuhkan peran penting dari orang sekitarnya. Tidak hanya orang tua, tetapi guru juga memiliki peran yang sangat besar dalam proses pengembangan kemampuan motorik kasar anak. Guru dapat membantu anak mengembangkan

kemampuan motorik kasarnya melalui bermain. Melalui kegiatan bermain pengetahuan dan pengalaman anak akan bertambah. Selain itu, permainan-permainan yang digunakan harus semenarik mungkin agar anak tertarik dengan permainannya. Maka agar anak dapat tertarik dan ikut serta dalam setiap permainan yang ada guru PAUD membutuhkan kreativitas yang tinggi untuk menciptakan berbagai permainan yang menarik bagi anak. Dalam proses mengembangkan motorik kasar anak, guru perlu memerhatikan prinsip pembelajaran yang ada.

Prinsip pembelajaran anak usia dini yang harus dilaksanakan sebagai pendidik adalah sebagai berikut :

1. Sesuai dengan perkembangan anak
2. Sesuai dengan kebutuhan anak
3. Kegiatan belajar dilakukan melalui bermain
4. Anak sebagai pembelajar aktif
5. Anak belajar dari yang konkret ke abstrak, dari yang sederhana ke yang kompleks, dari gerakan ke verbal, dan dari diri sendiri ke sosial (Lisa, 2019).

Salah satu prinsip yang ada di atas adalah bermain sambil belajar. Menurut Singer sebagaimana yang dikutip oleh Kurnia, bahwa bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan (Kurnia, 2012). Banyak konsep dasar yang dapat dipelajari anak melalui bermain. Misalnya, pada anak usia dini perlu menguasai berbagai konsep dasar tentang warna, ukuran, bentuk, arah, besaran, dan sebagainya. Konsep dasar ini akan lebih mudah diperoleh anak melalui kegiatan bermain. Menurut pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain adalah salah satu kegiatan untuk menstimulasi perkembangan anak di mana anak akan menjelajahi dunianya dan mengembangkan potensi yang ada pada dirinya.

Permainan adalah salah satu hal yang sangat disukai anak-anak.

Banyak jenis permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak. Secara umum, terdapat dua jenis permainan, ada permainan modern dan permainan tradisional. Permainan tradisional adalah salah satu dari banyak warisan budaya bangsa mulai yang menghilang, secara bertahap menjadi semakin berkurang keberadaannya. Menurut Kurniati, hal ini disebabkan akibat dari globalisasi yang telah menghadirkan banyak permainan baru yang lebih canggih. Kurniati juga berpendapat bahwa permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya (Kurniati E, 2016).

Permainan tradisional merupakan simbol pengetahuan yang diwariskan secara turun-temurun, dengan berbagai fungsi atau informasi yang melatarbelakanginya. Pada prinsipnya siapa saja dapat memainkan permainan tersebut, baik anak-anak maupun orang dewasa. Kegiatan bermain yang mengembangkan aspek mental dapat dijadikan sebagai sarana belajar dalam persiapan menghadapi dunia orang dewasa. Bermain adalah istilah luas yang mencakup berbagai aktivitas dan perilaku dan dapat berfungsi sebagai berbagai tujuan yang sesuai dengan usia. Permainan tradisional sangat beragam, karena setiap daerah memiliki jenis dan mode permainan tradisionalnya masing-masing, tergantung adat istiadat, kebiasaan bahkan unsur magis atau spiritual yang dapat mempengaruhi bentuk permainan tradisional di suatu daerah (Wibowo, 2019).

Menurut Misbach dalam Wibowo (2019), permainan tradisional yang ada di Nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti :

1. Aspek motorik: Melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus.
2. Aspek kognitif: Mengembangkan maginasi, kreativitas, problem solving, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual.

3. Aspek emosi: Katarsis emosional, mengasah empati, pengendalian diri
4. Aspek bahasa: Pemahaman konsep-konsep nilai
5. Aspek sosial: Menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat.
6. Aspek spiritual: Menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (transcendental).
7. Aspek ekologis: Memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.
8. Aspek nilai-nilai/moral : Menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

Salah satu permainan tradisional yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak adalah permainan bakiak. Terdapat definisi permainan bakiak menurut Siska, permainan bakiak adalah permainan tradisional yang dapat mengembangkan gerak tubuh koordinasi antara gerakan melangkah, dan gerakan mengayunkan tangan dengan tubuh anak, dan melatih keseimbangan, kelenturan dan kelincahan anak. Meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak sangatlah perlu karena bila fisik motoriknya terganggu maka anak akan sulit mengendalikan gerak dan keseimbangan tubuhnya dengan baik (Siska dkk., 2017).

Pada RA Al Gozali, terdapat beberapa kegiatan yang mengasah kemampuan motorik kasar anak. Misalnya terdapat kegiatan harian yang dilakukan sebelum pembelajaran dimulai, kemudian kegiatan mingguan tepatnya pada hari Rabu yaitu kegiatan olahraga, dan kegiatan tahunan dengan diadakannya lomba *Ninja Warrior Kids* sebagai salah satu lomba yang dilaksanakan pada *Al-Gozali Competitions*. Dari beberapa kegiatan motorik kasar yang ada terdapat berbagai jenis permainan dan penggunaan media pembelajaran yang beragam. Namun dari berbagai permainan yang ada penulis tertarik pada permainan yang terdapat pada kegiatan lomba



*Ninja Warrior Kids* yaitu permainan tradisional bakiak. Bahwasanya melalui permainan bakiak ini perkembangan motorik kasar anak dapat terlihat dengan jelas. Berdasarkan beberapa kegiatan perkembangan motorik kasar yang dilaksanakan di RA Al Gozali peneliti menemukan kesenjangan, di mana perkembangan motorik kasar anak berbeda-beda. Di antara 10 anak terdapat satu anak yang berada di kategori; BB (Belum Berkembang) yang di mana anak tidak bisa melompat menggunakan satu kaki; empat anak yang berada di kategori MB (Mulai Berkembang) yang di mana anak dapat melompat menggunakan satu kaki namun masih membutuhkan bantuan; empat anak yang berada di kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) yang di mana anak melompat dengan satu kaki tanpa bantuan namun terjatuh; dan satu anak yang berada di kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) yang di mana anak dapat melompat dengan satu kaki tanpa bantuan dan tidak terjatuh.

Berdasarkan permasalahan yang ada di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di RA Al Gozali Cibiru, dengan judul “Hubungan Antara Aktivitas Permainan Tradisional Bakiak dengan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini”. Fokus penelitian ini yaitu guna menemukan apakah terdapat hubungan atau keterkaitan antara permainan tradisional bakiak dengan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Al Gozali.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, penulis merumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas permainan tradisional bakiak di kelompok B di RA Al Gozali Cibiru Kab. Bandung?
2. Bagaimana perkembangan motorik kasar siswa di kelompok B RA Al Gozali Cibiru Kab. Bandung?
3. Bagaimana hubungan antara aktivitas permainan tradisional bakiak dengan perkembangan motorik kasar siswa di kelompok B RA Al Gozali Cibiru Kab. Bandung?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini diarahkan untuk mengetahui:

1. Aktivitas anak pada permainan tradisional bakiak di kelompok B RA Al Gozali Cibiru Kab. Bandung.
2. Perkembangan motorik kasar anak usia dini di kelompok B RA Al Gozali Cibiru Kab. Bandung.
3. Hubungan antara aktivitas permainan tradisional bakiak dengan perkembangan motorik kasar anak usia dini di kelompok B RA Al Gozali Cibiru Kab. Bandung.

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait dalam penelitian ini, di antaranya:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat memberikan wawasan, pengetahuan, serta referensi karya tulis ilmiah yang berkaitan dengan aktivitas permainan tradisional bakiak dengan perkembangan motorik kasar anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Lembaga

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pertimbangan dan masukan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B RA Al Gozali melalui aktivitas permainan tradisional bakiak.

- b. Bagi Guru

Dapat mengembangkan pemahaman mengenai aktivitas bermain yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, selain itu penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas guru dalam mengajar, dan dapat menambah referensi dalam memilih alat atau media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

c. Bagi Anak

Dapat memberikan stimulus kepada anak sesuai dengan tingkat perkembangannya dan membantu anak dalam mengatasi permasalahan yang terjadi di dalam proses perkembangan motorik kasarnya.

d. Bagi Peneliti

- 1) Dapat memperoleh pengetahuan baru
- 2) Dapat memberikan referensi untuk peneliti selanjutnya
- 3) Dapat mengetahui hasil yang valid mengenai hubungan antara aktivitas permainan tradisional bakiak dengan perkembangan motorik kasar anak usia dini.

## E. Kerangka Berpikir

Kemampuan motorik kasar adalah penggunaan beberapa otot besar guna menggerakkan seluruh anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot tertentu anak akan mampu berjalan, berlari, meloncat, merangkak, melempar, koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kelenturan, kekuatan, kecepatan, dan ketahanan.

Kemampuan motorik kasar adalah salah satu hal penting bagi kehidupan anak, karena pada dasarnya kematangan diri anak berpengaruh pada kemampuan motorik kasar anak. Menurut Decaprio, sebagaimana dikutip oleh Pratiwi & Kristanto motorik kasar merupakan kemampuan tubuh yang memakai seluruh otot-otot besar atau sebagian otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan diri anak (Pratiwi & Kristanto, 2014).

Menurut Maghfiroh, Wulandari, Damayanti, sebagaimana dikutip Sulistyio dkk menyebutkan lima aspek kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun, di antaranya yaitu:

1. Kekuatan, berupa jongkok.
2. Keseimbangan, berupa mengangkat satu kaki.
3. Kelincahan, berupa berlari secara zig-zag.
4. Kelenturan, berupa membungkukkan badan.

5. Koordinasi, berupa kegiatan kembar tangkap bola (Sulistyo dkk., 2021).

Selanjutnya, menurut para ahli pendidikan bermain merupakan kegiatan praktis yang artinya dimanfaatkan sebagai media untuk membangun keterampilan dan bakat tertentu pada anak. Anak-anak dapat melakukan aktivitas melalui bermain, memungkinkan semua bidang perkembangan tumbuh secara efisien.

Berdasarkan pada uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang penting dilakukan oleh setiap anak. Tujuannya supaya anak dapat mengekspresikan segala perasaannya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun. Bermain adalah salah satu alat belajar bagi anak guna mengeksplorasi potensi yang dimilikinya. Pada dasarnya permainan dapat mengembangkan daya pikir anak serta dengan bermain anak mampu menunjukkan kesenangan tersendiri.

Menurut Pahendra, sebagaimana dikutip Saleh dkk permainan yang paling aman dan berkualitas tinggi adalah permainan tradisional. Dapat dikatakan jika seorang anak bermain permainan tradisional keterampilan motorik kasarnya akan berkembang dengan baik serta ia akan memiliki beberapa keunggulan, misalnya kemampuan untuk menguasai gerakan-gerakan yang dianggap sulit dilakukan oleh anak-anak lainnya (Saleh dkk., 2022). Pendapat lain diungkapkan Kurniati, bahwasanya permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang syarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya (Kurniati E, 2016).

Menurut Ismatul sebagaimana dikutip Novita dkk, Permainan tradisional pada dasarnya permainan yang bersifat sederhana dan mengandalkan kekompakan dari masing-masing peserta dalam kegiatan bermain. Permainan tradisional mengalami keterpurukan dalam beberapa dekade belakangan ini, hal ini dipengaruhi oleh perkembangan pola pikir dari masyarakat yang semakin maju sehingga meninggalkan kebiasaan-

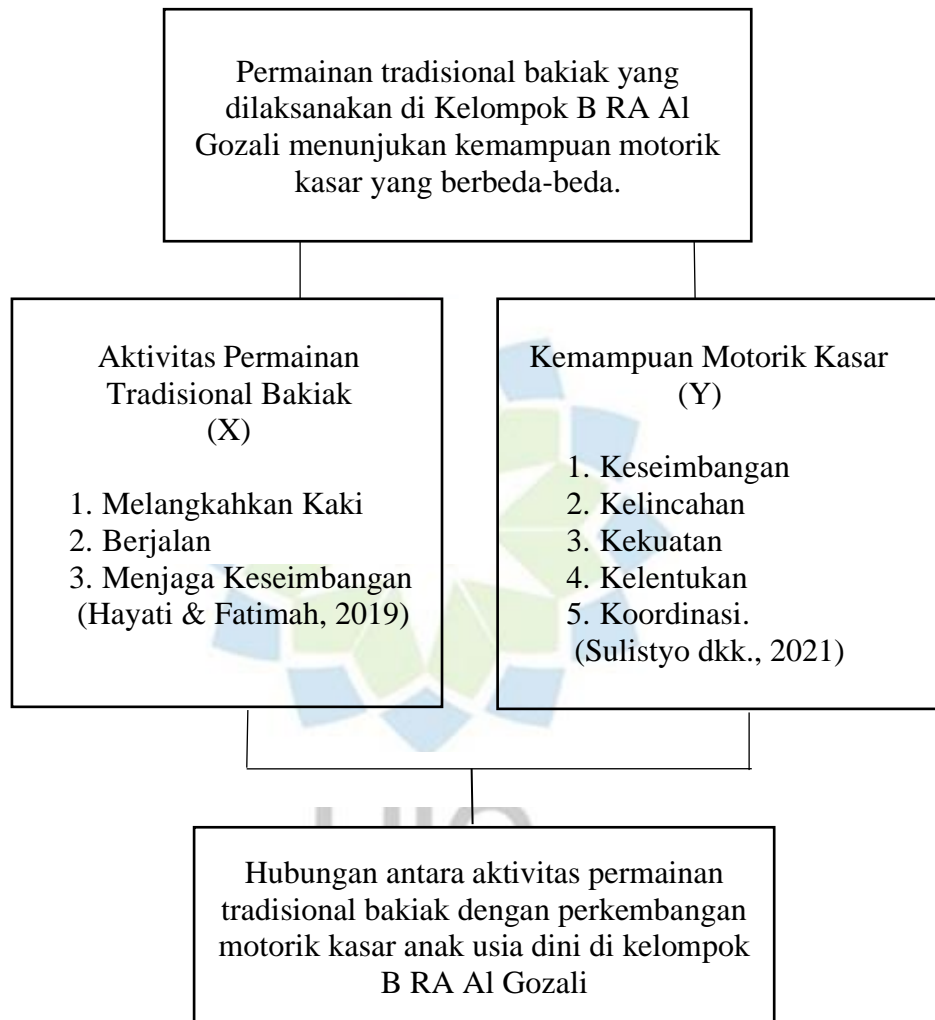
kebiasaan lama yang masih bersifat tradisional ke kebiasaan modern yang serba mudah dan instan (Novita dkk., 2017).

Salah satu permainan yang dapat menstimulasi kemampuan motorik kasar anak usia dini adalah permainan tradisional bakiak (Novita dkk., 2017). Permainan bakiak merupakan permainan tradisional yang berasal dari Sumatera Barat dan telah ada sejak tahun 1970-an, bakiak terbuat dari kayu yang panjangnya sekitar 125 meter, jika digunakan akan mengeluarkan suara nyaring, dan memiliki tali karet berwarna hitam. Bakiak ini dapat digunakan oleh dua sampai tiga anak per tim. Cara bermainnya adalah memasukan kaki ke sendal bakiak sambil melangkahakan kaki secara bersamaan dimulai dari garis start sampai garis *finish*. Untuk sampai ke garis *finish* setiap anggota harus bekerja sama, memiliki rasa tanggung jawab dan juga mengeluarkan banyak tenaga.

Beberapa kegiatan yang ada pada permainan bakiak menurut (Hayati & Fatimah, 2019) diantaranya :

1. Melangkahakan kaki.
2. Berjalan.
3. Menjaga Keseimbangan.

Untuk lebih jelasnya uraian kerangka berpikir di atas dituangkan secara skematis pada gambar berikut :



**Gambar 1.1**  
**Kerangka Berpikir**

## F. Hipotesis

Hipotesis menurut Yusuf, adalah kesimpulan sementara yang belum final; suatu jawaban sementara; suatu dugaan sementara; yang merupakan konstruk peneliti terhadap masalah penelitian, yang menyatakan hubungan antara dua variabel atau lebih (Yusuf A M, 2005). Kebenaran dugaan tersebut harus dibuktikan melalui penyelidikan ilmiah. Pendapat lain menurut Arikunto, bahwa hipotesis merupakan gabungan dari kata “hipo”

dengan arti di bawah dan “tesis” dengan arti kebenaran (Arikunto, 2002).

Hipotesis dalam penelitian ini terdapat hipotesis nol ( $H_0$ ) dan hipotesis kerja ( $H_a$ ) yang dirumuskan sebagai berikut:

1.  $H_0$ : Tidak ada hubungan yang positif dan signifikan antara aktivitas permainan tradisional bakiak dengan perkembangan motorik kasar anak usia dini di RA Al Gozali Kab. Bandung
2.  $H_a$ : Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara aktivitas permainan tradisional bakiak dengan perkembangan motorik kasar anak usia dini di RA Al Gozali Kab. Bandung

Kemudian untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis di atas, dilakukan uji t (test t) dengan cara membandingkan harga thitung dengan harga ttabel pada taraf signifikan tertentu. Prosedur pengujiannya berpedoman pada ketentuan:

1. Jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ , maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak.
2. Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) ditolak dan hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima

#### **G. Hasil Penelitian Terdahulu**

1. Penelitian Fitri Tadiastuti dengan Judul “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Bakiak pada Kelompok B di TK Aisyiyah 89 Penggilingan, Jakarta Timur Tahun Ajaran 2018/2019”.

Penelitian di atas memiliki kesamaan judul dengan penelitian penulis, baik variabel x maupun y. Perbedaan yang ada terletak pada metode penelitiannya. Penelitian di atas menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sedangkan penulis menggunakan metode penelitian korelasi. Pada penelitian di atas terdiri dari dua siklus, pada siklus I terdapat 5 kali pertemuan, kemudian hasil dari siklus I diperoleh bahwa masih terdapat anak yang belum memperoleh hasil sesuai dengan standart kriteria keberhasilan tindakan. Pada siklus II terdapat 5 pertemuan, dan diperoleh hasil bahwa terdapat

peningkatan dari hasil yang sebelumnya.

2. Penelitian Ninda Rahilda dengan judul “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Bakiak di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Berembang Jaya Desa Berembang Kecamatan Sekernan Kabupaten Muaro Jambi”

Penelitian di atas memiliki kesamaan judul, baik variabel x maupun y. Perbedaan yang ada terletak pada metode penelitiannya. Penelitian di atas menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sedangkan penulis menggunakan metode penelitian korelasi. Pada penelitian di atas terdapat 2 siklus, diperoleh hasil bahwa terdapat peningkatan sesuai dengan yang diharapkan dan penelitian tindakan kelas yang dilakukan berhasil meningkatkan motorik kasar anak kelompok B di TK Berembang Jaya.

3. Penelitian Hasnah Siahn, Ibrahim Gultom, dan Masganti Sutorus dengan judul “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Egrang Batok Kelapa Di RA Al-Hidayah Medan”.

Penelitian di atas memiliki persamaan pada variabel perkembangan motorik kasar anak, perbedaannya terletak pada aktivitas permainan yang digunakannya. Penelitian di atas menggunakan media permainan egrang batok kelapa, sedangkan penulis menggunakan media permainan bakiak. Selain itu, jenis penelitian yang digunakan pada penelitian di atas adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan penulis menggunakan metode penelitian korelasi. Pada penelitian ini terdiri dari dua siklus, kelompok yang diteliti adalah kelompok B. Jumlah anak yang diteliti berjumlah 23 orang dan pada siklus I diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak usia dini 68% atau yang mampu secara klasikal atau 17 anak yang tuntas pada pembelajaran dan 8 anak lagi yang belum tuntas, belum tercapainya kriteris keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu 80% anak secara keseluruhan. Pada siklus II hasil yang diperoleh 92% anak usia



dini atau 23 anak mampu bermain egrang batok kelapa secara klasikal.

4. Penelitian Ika Muslimah dengan judul “Permainan Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al Hikmah Kecamatan Medan Denai Tahun Ajaran 2017/2018”.

Memiliki persamaan pada variabel perkembangan motorik kasar anak, perbedaannya terletak pada aktivitas permainan yang digunakannya, pada penelitian ini menggunakan permainan engklek sedangkan penulis menggunakan permainan bakiak. Selain itu penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif sedangkan penulis menggunakan pendekatan kuantitatif. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah bahwasanya permainan engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 sudah berjalan baik dan memiliki pengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak.

5. Penelitian Gemah Ripah Kusuma dengan judul “Permainan Tradisional Bakiak dalam Mengembangkan Sosial Anak di RA Muslihun 2 Palangka Raya”

Memiliki persamaan pada variabel permainan tradisional bakiak, perbedaannya terletak pada variabel perkembangan sosial, selain itu penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif sedangkan penulis menggunakan pendekatan kuantitatif. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah perkembangan sosial anak berkembang dengan baik melalui permainan tradisional bakiak.