

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa *golden age* merupakan periode kritis dalam perkembangan anak, di mana fondasi kehidupan mereka diletakkan. Fase ini, yang berlangsung dari usia 0 hingga 6 tahun, merupakan masa emas di mana otak, fisik, dan mental anak mengalami pertumbuhan pesat. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pengasuh untuk memberikan stimulasi dan pengasuhan yang optimal pada periode ini agar anak dapat mencapai potensi terbaiknya (Sistiarini, Pramono, & Tirtaningsih, 2021).

Saat ini, sekitar 70-80% kemampuan kognitif anak berada pada puncaknya, di mana peran orang tua dan lingkungan sangat signifikan dalam membentuk kepribadian anak. Masa ini merupakan periode pertumbuhan dan perkembangan anak yang sangat cepat, oleh karena itu penting untuk memberikan rangsangan yang sesuai guna mendukung perkembangan optimal mereka (Prasetiawan, 2019).

Perkembangan fisik motorik pada anak usia dini merupakan hal yang esensial untuk diprioritaskan. Karena perkembangan fisik motorik merupakan dua komponen yang tidak dapat dipisahkan, keduanya memiliki keterkaitan yang erat. Kemampuan motorik seseorang sangat bergantung pada bagaimana tubuhnya tumbuh dan berkembang (Lestraningrum, Reswari, Pangastuti, & Iftitah, 2022).

Motorik adalah kemampuan tubuh untuk melakukan berbagai gerakan. Pada masa usia dini, anak-anak mengalami perkembangan motorik yang pesat, ditandai dengan semakin terkontrolnya gerakan mereka. Perkembangan ini didorong oleh berbagai pengalaman dan stimulasi yang mereka dapatkan. Contohnya, pada saat belajar berjalan, anak mungkin akan terjatuh beberapa kali. Namun, dari setiap pengalaman itu, anak belajar tentang keseimbangan dan koordinasi, sehingga mereka dapat melangkah dengan stabil menggunakan kaki kanan dan kaki kiri (Marlia & Waspada, 2022).

Perkembangan motorik (*motor development*) adalah perubahan secara progresif pada kontrol dan kemampuan untuk melakukan gerakan yang diperoleh melalui interaksi antara faktor kematangan (*maturation*) dan latihan/pengalaman (*experiences*) selama kehidupan yang dapat dilihat melalui perubahan/pergerakan yang dilakukan (Hildayani, 2015). Pada beberapa anak, latihan tidak selalu efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik mereka karena adanya masalah pada sistem saraf yang mengganggu kemampuan motorik tertentu (Mukaromah, 2015).

Beberapa faktor yang memengaruhi perkembangan motorik anak termasuk faktor genetik, status gizi, pola pengasuhan, dan latar belakang budaya (Indraswari, 2012). Secara umum, terdapat dua jenis gerakan motorik, yaitu gerakan motorik kasar dan gerakan motorik halus.

Motorik kasar mengacu pada kemampuan menggunakan otot besar pada tubuh, seperti berjalan, berlari, dan mendaki. Biasanya, anak-anak mengalami kemajuan pesat dalam hal berlari dan melompat, yang melibatkan penggunaan otot besar pada tubuh mereka (Sunardi & Sunaryo, 2007).

Sedangkan motorik halus anak melibatkan pengendalian gerakan tubuh yang terkoordinasi melalui interaksi antara sistem saraf, otot, dan otak (Agustina, Nasirun, & D, 2018). Gerakan motorik halus adalah jenis gerakan yang melibatkan penggunaan otot-otot kecil tubuh, seperti kemampuan menggunakan jari-jari tangan dan menggerakkan pergelangan tangan dengan presisi (Sujiono, 2010).

Untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini, diperlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mereka, yaitu melalui bermain. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang tepat perlu diterapkan dalam proses pengembangan kemampuan motorik kasar anak, di antaranya adalah metode bermain (Latif, Zubaidah, & Afandi, 2014).

Metode bermain adalah aktivitas yang menyenangkan atau menghibur yang melibatkan pola perilaku tertentu. Melalui bermain, anak-anak merasa senang saat belajar, tanpa adanya tekanan dari pihak lain, sehingga mereka lebih mudah menerima konsep pembelajaran yang diajarkan

oleh guru. Menurut Sadiman (2006), permainan merupakan segala bentuk kegiatan yang melibatkan interaksi antar pemain sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan untuk mencapai tujuan tertentu.

Salah satu permainan yang dapat menarik antusias anak adalah permainan sirkuit binatang. Menurut Sasmita dalam Sri Wahyu Hidayah (2016), permainan sirkuit adalah metode latihan yang tidak hanya meningkatkan kemampuan motorik, tetapi juga meningkatkan secara bersamaan kebugaran tubuh, kekuatan otot, daya tahan, dan fleksibilitas.

Pentingnya aspek menarik dalam pembelajaran tercermin dari keseruan permainan sirkuit ketangkasan. Dalam aktivitas ini, anak-anak dapat merespons dengan penuh semangat, karena aktivitas tersebut membutuhkan kecepatan, kelincahan, dan keseimbangan. Contohnya, ketika mereka berlari zig-zag atau berjalan di atas papan titian, mereka bisa merasakan kegembiraan dan keaktifan yang mendukung proses belajar mereka (John, 2015). Dengan permainan sirkuit ketangkasan ini otot-otot anak akan terarah, terlatih dan terampil, sehingga perkembangan anak secara otomatis dapat meningkat dengan optimal (Montololu, 2015).

Permainan sirkuit binatang yang dikenal sebagai permainan sirkuit *animove* merupakan sebuah aktivitas yang dirancang khusus untuk merangsang perkembangan fisik motorik anak usia 5-6 tahun. Permainan ini terinspirasi dari gerakan-gerakan binatang dan disebut juga sebagai permainan *animal movement*, yang artinya adalah gerakan-gerakan yang menyerupai perilaku binatang. Permainan ini memiliki empat pos, di mana setiap pos menggambarkan gerakan yang menyerupai perilaku berbagai binatang. Contohnya, melompat seperti kanguru, merangkak seperti simpanse, melempar buah ke dalam keranjang seperti monyet, dan berlari zig-zag seperti ular (Sistriarini, Pramono, & Tirtaningsih, 2021).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di Kelompok B1 RA Nurul Amal Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung secara aktivitas permainan sirkuit binatang menjadi salah satu permainan yang biasa dilakukan.

Selama permainan sirkuit binatang anak-anak terlihat sangat antusias, terlihat senang dan rasa ingin tahu yang tinggi.

Namun, di pihak lain kemampuan motorik kasar anak belum berkembang secara optimal. Hal ini dapat dilihat dari sebagian anak-anak masih ragu dalam hal meloncat, masih belum bisa melempar bola ke dalam keranjang, menjaga keseimbangan dan tidak mau bergerak.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Hubungan antara Aktivitas Permainan Sirkuit Binatang dengan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini (Penelitian di Kelompok B1 RA Nurul Amal Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung)”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan beberapa masalah dalam skripsi ini yaitu:

1. Bagaimana aktivitas permainan Sirkuit Binatang di Kelompok B1 RA Nurul Amal Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana kemampuan motorik kasar anak usia dini di Kelompok B1 RA Nurul Amal Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung?
3. Bagaimana hubungan antara aktivitas permainan Sirkuit Binatang dengan kemampuan motorik kasar anak usia dini di Kelompok B1 RA Nurul Amal Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung?

C. Tujuan Penelitian

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

1. Aktivitas permainan Sirkuit Binatang di Kelompok B1 RA Nurul Amal Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.
2. Kemampuan motorik kasar anak usia dini di Kelompok B1 RA Nurul Amal Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

3. Hubungan antara aktivitas permainan Sirkuit Binatang dengan kemampuan motorik kasar anak usia dini di Kelompok B1 RA Nurul Amal Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka ada beberapa hal yang dapat dipandang sebagai manfaat baik secara teoritis, maupun praktis, dengan mengangkat penelitian, diantaranya:

1. Manfaat Secara Teoretis

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

2. Manfaat Secara Praktis

- 1) Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah mengenai pentingnya stimulasi perkembangan motorik kasar pada anak menggunakan permainan sirkuit binatang.

- 2) Bagi Guru

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

- 3) Bagi Siswa

Dapat mempermudah anak untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini dalam pembelajaran.

- 4) Bagi Peneliti

Dapat dipakai sebagai bahan acuan untuk dasar pengembangan penelitian berikutnya yang terkait dengan penelitian ini.

E. Kerangka Berpikir

Bermain adalah hak yang mendasar bagi anak-anak usia dini, memiliki nilai yang sangat penting dan hakiki dalam tahap perkembangan mereka. Aktivitas bermain bukan hanya sebagai cara untuk menghabiskan waktu,

melainkan juga sebagai sarana pembelajaran bagi mereka. Setiap jenis permainan pada anak usia dini memiliki dampak positif terhadap pertumbuhan seluruh aspek kepribadian anak. Melalui bermain, anak-anak memiliki kesempatan untuk mengekspresikan perasaan dan pikiran mereka (Ardini & Lestaringrum, 2018).

Permainan sirkuit binatang adalah adaptasi dari latihan sirkuit. Latihan sirkuit adalah jenis permainan yang membawa perbaikan positif dalam kemampuan motorik, meningkatkan kebugaran fisik secara menyeluruh, memperkuat otot, meningkatkan daya tahan, kecepatan, dan fleksibilitas (Sofia & Fatmawati, 2016).

Permainan sirkuit binatang merupakan aktivitas yang bertujuan untuk meningkatkan kondisi fisik tubuh, terutama dalam konteks pembelajaran motorik kasar bagi anak usia dini. Permainan ini dirancang untuk dilakukan secara berkesinambungan guna melatih berbagai aspek kebugaran jasmani. Terdiri dari empat pos, setiap pos dalam permainan ini harus dilewati oleh anak. Di setiap pos, terdapat aktivitas yang menekankan aspek kebugaran jasmani seperti keseimbangan, kekuatan, kelincahan, dan kelenturan.

Latihan-latihan dalam sirkuit mencakup berbagai jenis aktivitas fisik yang mencakup semua aspek fisik. Aktivitas-aktivitas tersebut meliputi lari naik turun tangga, lari ke samping, lari ke belakang, melempar bola, menggunakan raket untuk memukul bola, melompat-lompat, berbagai latihan menggunakan beban, dan sebagainya. Bermain dalam bentuk sirkuit adalah hasil modifikasi dari latihan *sirkuit training*.

Pengertian dari bermain dalam bentuk sirkuit mirip dengan permainan *sirkuit training*, di mana serangkaian latihan dilakukan secara berurutan dengan jeda waktu istirahat yang telah ditetapkan. Namun, dalam bermain bentuk sirkuit, setiap kegiatan atau pos dirancang untuk memasukkan unsur-unsur permainan, sehingga anak-anak diharapkan tidak merasa seperti sedang menjalani latihan sirkuit, tetapi sebaliknya, anak dapat menikmati waktu bermain bersama teman-temannya.

Permainan sirkuit binatang adalah suatu jenis permainan sirkuit yang disusun khusus untuk merangsang perkembangan motorik fisik pada anak-anak usia 5-6 tahun. Biasa juga disebut sebagai permainan sirkuit *animove*, yang menunjukkan bahwa permainan ini terinspirasi oleh gerakan-gerakan binatang. Dalam permainan ini, terdapat empat pos, di mana tiap pos memiliki variasi gerakan yang menyerupai perilaku binatang, seperti melompat seperti kanguru, merangkak seperti simpanse, melempar buah ke dalam keranjang seperti monyet, dan berlari zig-zag seperti ular (Sistriani, Pramono, & Tirtaningsih, 2021). Empat pos permainan sirkuit binatang tersebut ditetapkan menjadi indikator untuk menggali data variable X (Aktivitas Permainan Sirkuit Binatang). Indikator-indikator tersebut yaitu: (1) Melompat; (2) Merangkak; (3) Melempar; dan (4) Berlari zig-zag.

Pada anak usia dini keadaan fisik maupun segala kemampuan anak sedang berkembang cepat. Salah satu komponen yang penting untuk dikembangkan bagi murid dalam pendidikan anak usia dini adalah kemampuan motorik.

Kemampuan diartikan sebagai kemampuan yang biasa siswa lakukan untuk meningkatkan tingkat kehidupannya (Ma'mun & Saputra). Kemampuan motorik dapat dipahami sebagai kemampuan seseorang dalam melakukan gerakan yang memfasilitasi pelaksanaan berbagai keterampilan fisik. Kemampuan motorik juga merupakan kualitas umum yang dapat ditingkatkan melalui aktivitas gerak (Komaini, 2018).

Perkembangan motorik merujuk pada proses perkembangan yang melibatkan kemampuan matang dalam mengendalikan gerakan tubuh, yang didukung oleh koordinasi antara otak dan sistem gerak tubuh (Hurlock, 1998). Pengembangan motorik bertujuan untuk mengenalkan dan melatih gerakan motorik kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola dan mengontrol gerakan tubuh, serta meningkatkan koordinasi dan keterampilan tubuh (Siti, Amini, Chandrawati, & Novita, 2014).

Keterampilan motorik adalah kemampuan individu untuk melakukan gerakan mulai dari yang dasar hingga yang kompleks (Sukadiyanto, 2012).

Keterampilan motorik adalah gerakan tubuh atau bagian-bagian tubuh yang dilakukan secara sengaja, cepat, otomatis, dan akurat (Hasanah, 2016).

Gerakan terlatih adalah serangkaian gerakan yang terkoordinasi oleh berbagai otot kompleks yang harus berinteraksi dengan baik dalam berbagai gerakan. Kemampuan motorik kasar melibatkan penggunaan otot-otot besar untuk gerakan tubuh.

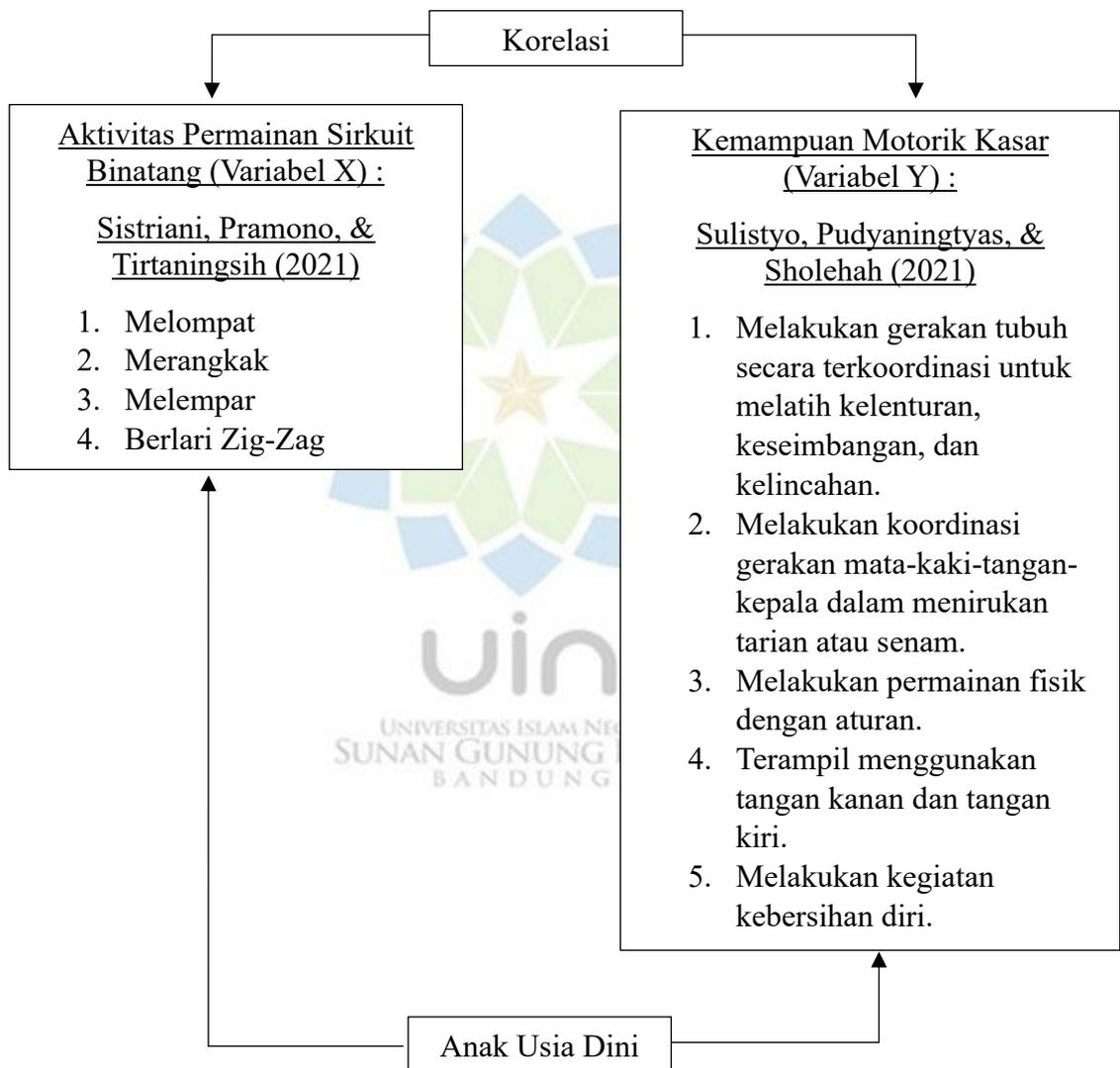
Penggunaan otot-otot besar merupakan bagian dari kemampuan dasar gerak bagi anak-anak. Salah satunya adalah kemampuan lokomotor, yang digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau untuk melakukan gerakan ke atas seperti melompat dan loncat (Samsudin, 2008).

Kemampuan motorik kasar melibatkan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar, yang dipengaruhi oleh tingkat kematangan anak. Contohnya adalah kemampuan berlari, melompat, berdiri dengan satu kaki, memanjat, dan bermain bola. Kemampuan gerak anak berkembang seiring dengan kematangan saraf dan otot, sehingga setiap gerakan sederhana dapat menghasilkan interaksi kompleks dari berbagai sistem tubuh yang dikendalikan oleh proses perkembangan otak. Perkembangan kemampuan motorik anak dapat dilihat melalui gerakan dan aktivitas permainan yang dilakukan (Khadijah & Amelia, 2020).

Untuk mendalami kemampuan motorik kasar peneliti merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 05 Tahun 2022 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini ialah: (1) Mengenali serta menghargai kebiasaan dan aturan yang berlaku; (2) Memiliki keinginan untuk berusaha kembali ketika belum berhasil; (3) Memiliki daya imajinasi dan kreativitas melalui eksplorasi dan ekspresi pikiran dan perasaannya dalam bentuk tindakan sederhana; dan (4) Menunjukkan sikap menyayangi diri sendiri melalui partisipasi aktif dalam merawat diri dan lingkungannya.

Menurut Sulistyono, Pudyaningtyas, & Sholehah (2021) cakupan motorik kasar anak yang ditetapkan menjadi indikator untuk menggali data variabel Y

(Kemampuan Motorik Kasar). Adapun lima indikator tersebut adalah sebagai berikut: (1) Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan; (2) Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam; (3) Melakukan permainan fisik dengan aturan; (4) Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri; dan (5) Melakukan kegiatan kebersihan diri.



Gambar 1. 1

Bagan Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap suatu permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2010). Penelitian ini berfokus pada hubungan antara dua variabel yaitu variabel X mengenai Aktivitas Permainan Sirkuit Binatang dan Variabel Y mengenai Kemampuan Motorik Kasar. Kedua variabel ini yang diteliti adalah mengenai hubungan antara keduanya.

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut maka diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

H_0 = Tidak ada hubungan positif yang signifikan antara permainan sirkuit binatang dengan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

H_a = Terdapat hubungan positif yang signifikan antara permainan sirkuit binatang dengan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

Teknik pengujian hipotesisnya dilakukan dengan membandingkan antara harga t_{hitung} dengan harga t_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Prosedur pengujiannya mengikuti ketentuan berikut:

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

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

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai hubungan antara aktivitas permainan sirkuit binatang dengan kemampuan motorik kasar anak di Kelompok B1 RA Nurul Amal Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung, ditemukan beberapa judul penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu:

1. Peneliti Nita Tania (2022). Mahasiswa Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. Dalam skripsinya yang berjudul:

“Efektivitas Permainan Sirkuit “Cari Aku” Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini (Kuasi Eksperimen di Kelompok B RA Persis 140 Garut)”. Hasil dari penelitian ialah adanya pengaruh yang signifikan dengan diterapkannya permainan sirkuit “Cari Aku” terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia dini di Kelompok B RA Persis 140 Garut. Terdapat persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan yaitu pada kedua variabel X yang membahas tentang permainan sirkuit. Perbedaan utamanya terletak pada pendekatan penelitiannya; penelitian ini menggunakan metode korelasional, sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan metode kuasi eksperimen. Dan pada penelitian yang dilakukan menggunakan variabel Y yaitu kemampuan motorik kasar sedangkan pada penelitian terdahulu yaitu kemampuan berpikir simbolik.

2. Peneliti Neli Sulastri (2021). Mahasiswa Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Dalam skripsinya yang berjudul “Permainan Sirkuit Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak di TK Hip Hop Bandar Lampung”. Penelitian ini dilakukan dengan hasil penelitiannya yaitu melalui permainan sirkuit dalam mengembangkan motorik kasar anak telah dilaksanakan dengan optimal sesuai dengan langkah-langkah seperti: persiapan, pelaksanaan, dan penutup. Terdapat persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan yaitu pada kedua variabel X yang membahas tentang permainan sirkuit dan variabel Y yang membahas tentang kemampuan motorik kasar. Sedangkan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan yaitu terletak pada metode penelitiannya, pada penelitian yang dilakukan menggunakan metode korelasional sedangkan pada penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif deskriptif.
3. Peneliti Mardiyah Sumarni Pulungan (2019). Mahasiswa Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan

Keguruan. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Dalam judul skripsinya yaitu “Pengaruh Perapan Permainan Sirkuit Terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun di RA (Raudhatul Athfal) Al-Washliyah Desa Janji Matogu Tahun Ajaran 2018/2019”. Hasil kecerdasan kinestetik anak setelah menggunakan penerapan permainan sirkuit lebih baik dibandingkan dengan tidak menggunakan penerapan permainan sirkuit yang dilakukan pada kelas kontrol. Terdapat persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan yaitu pada kedua variabel X yang membahas tentang permainan sirkuit. Sedangkan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan yaitu terletak dalam metode penelitiannya, pada penelitian ini menggunakan metode korelasional sedangkan pada penelitian terdahulu dalam metode penelitiannya menggunakan metode quasi eksperiment. Dan pada penelitian terdahulu menggunakan variabel Y yaitu kemampuan kecerdasan kinestetik.

