

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Secara umum pengertian pendidikan adalah suatu proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan sekumpulan manusia yang diwariskan dari satu generasi ke generasi selanjutnya melalui pengajaran, pelatihan dan penelitian. Pendidikan merupakan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dan masyarakat. Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau untuk kemajuan lebih baik.

Menurut UU No.20 tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Pendidikan merupakan salah satu hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Pendidikan merupakan sebuah proses pembelajaran yang berlangsung melalui beberapa tahapan, dimulai dari pendidikan anak usia dini. Pendidikan disertai dengan pemahaman tentang karakteristik anak sesuai dengan proses dalam masa tumbuh kembang bagi anak. Menurut Peraturan Menteri

Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 dikatakan bawah “PAUD merupakan pendidikan yang paling fundamental karena pengembangan anak di masa selanjutnya akan sangat ditentukan oleh berbagai stimulasi yang diberikan sejak dini”. PAUD berperan penting dalam meletakkan dasar-dasar pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) bertujuan untuk mengembangkan enam aspek perkembangan anak secara optimal dan terpadu. Enam aspek tersebut yaitu nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional, fisik motorik, bahasa, dan seni. Keenam aspek ini saling berkaitan dan harus distimulasi sesuai dengan tahap perkembangannya.

Anak usia dini ialah anak yang berada pada rentang usia 0 sampai dengan 6 tahun. Pada tahap anak usia ini merupakan suatu hal yang sangat penting bagi perkembangan dan pembentukan sikap, perilaku dan karakter kepribadi pada anak tersebut, pada usia 0 sampai 6 tahun adalah usia yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat atau disebut dengan masa emas (*golden age*). Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dan berada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, kematangan, dan kesemurnaan serta ada kreativitas anak dapat berkembang dengan pesat. Pada masa itu pendidikan anak usia dini sangat penting untuk menstimulasi perkembangan anak dan mengembangkan kecerdasan anak.

Menurut Undang-Undang Pendidikan No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab 1 Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa: "Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan

kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan formal yang pertama setelah pendidikan keluarga. Pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan penghubung keluarga dengan masyarakat yang lebih luas. Taman Kanak-kanak tersebut dilengkapi dengan sarana prasarana yang memungkinkan anak untuk mengembangkan diri sesuai dengan tingkat perkembangannya. Pembelajaran harus dimulai sejak dini. Karena dari sinilah akan terbentuk generasi-generasi penerus bangsa yang berpotensi. Anak taman kanak-kanak adalah anak yang sedang berada dalam rentang usia 3-6 tahun, yang merupakan sosok individu yang sedang berada dalam proses perkembangan. Perkembangan anak merupakan proses perubahan perilaku dari tidak matang menjadi matang, dari sederhana menjadi kompleks, suatu proses evolusi manusia dari ketergantungan menjadi makhluk dewasa yang mandiri. Perkembangan anak adalah suatu proses perubahan dimana anak belajar menguasai tingkat yang lebih tinggi dari aspek-aspek: gerakan, berpikir, perasaan, dan interaksi baik dengan sesama maupun dengan benda-benda dalam lingkungan hidupnya. Pendidik merupakan sosok yang bertanggung jawab besar dalam membentuk kemampuan, sikap, dan keterampilan peserta didik, yang selanjutnya peran tersebut secara formal.

Guru adalah seseorang yang berdiri didepan kelas untuk menyampaikan ilmu pengetahuan pada muridnya. Guru adalah orang yang layak ditiru. Guru dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memegang peran yang sangat penting dalam membentuk dasar perkembangan anak. Guru tidak hanya berfungsi sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pembimbing, fasilitator, dan teladan bagi anak-anak. Peran ini mencakup pengembangan aspek kognitif, sosial, emosional, dan motorik anak, yang semuanya krusial untuk membentuk karakter dan kemampuan dasar mereka.

Pembelajaran pada anak usia dini lebih diutamakan melalui pendekatan pembelajaran sambil bermain. Hal ini dilakukan karena pendekatan tersebut sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang cenderung menyukai aktivitas bermain. Oleh karena itu, para pendidik memanfaatkan kondisi tersebut untuk mendidik anak melalui kegiatan belajar sambil bermain, di mana selain melakukan aktivitas bermain, anak juga secara tidak langsung mengembangkan keterampilan dan kemampuan dasar. Pendekatan ini lebih efektif dan bermakna dalam memori anak, sehingga mendukung perkembangan pengetahuannya, mengingat usia dini merupakan masa perkembangan fungsi memori otak yang berlangsung sangat pesat. Pada fase ini, anak mulai mengembangkan kemampuan motorik kasar, seperti keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan gerak tubuh.

Permainan tradisional dapat menjadi salah satu opsi yang efektif sebagai perangsang perkembangan motorik kasar anak. Salah satu permainan tradisional yang mampu meningkatkan perkembangan motorik kasar anak adalah permainan

tradisional egrang batok kelapa. Melalui permainan egrang batok kelapa, anak dapat mengembangkan berbagai kemampuan, seperti melatih keseimbangan tubuh, koordinasi gerak, kekuatan otot kaki dan tangan, serta kemampuan bersosialisasi dengan teman sebaya.

Permainan egrang batok kelapa merupakan salah satu bentuk permainan tradisional yang dimainkan dengan menggunakan dua buah batok kelapa yang dilubangi dan diberi tali sebagai pegangan. Cara memainkan permainan ini yaitu anak berdiri di atas batok kelapa sambil memegang tali, kemudian berjalan atau melangkah secara seimbang ke arah depan. Permainan ini menuntut anak untuk mampu mengatur keseimbangan tubuh, mengoordinasikan gerakan tangan dan kaki, serta menjaga postur tubuh agar tidak terjatuh.

Permainan tradisional egrang batok kelapa merupakan salah satu bentuk permainan tradisional yang memanfaatkan dua buah batok kelapa yang dilubangi dan diberi tali sebagai alat pijakan kaki. Permainan ini dilakukan dengan cara anak berdiri di atas batok kelapa sambil memegang dan menarik tali untuk menjaga keseimbangan tubuh, kemudian melangkah secara bergantian seperti berjalan. Aktivitas ini menuntut anak untuk mengoordinasikan gerakan kaki, tangan, dan seluruh anggota tubuh secara seimbang.

Perkembangan anak usia dini, permainan egrang batok kelapa memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar. Melalui permainan ini, anak dilatih untuk meningkatkan keseimbangan tubuh, koordinasi gerak, kekuatan otot kaki, serta kelenturan tubuh. Selain itu, aktivitas berjalan di atas batok kelapa juga melatih konsentrasi dan kontrol gerak anak agar mampu

mempertahankan posisi tubuh secara stabil. Dengan adanya, permainan tradisional egrang batok kelapa dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif kegiatan pembelajaran berbasis bermain yang efektif untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar anak usia dini.

Perkembangan motorik pada anak adalah proses bertahap meningkatnya kemampuan anak dalam mengendalikan gerakan tubuhnya melalui koordinasi antara otot, saraf, dan otak. Perkembangan ini memungkinkan anak melakukan berbagai aktivitas fisik, mulai dari gerakan sederhana seperti menggenggam dan berjalan, hingga gerakan yang lebih kompleks seperti berlari, melompat, menendang, dan menjaga keseimbangan tubuh.

Perkembangan motorik kasar merupakan proses di mana anak belajar menguasai keterampilan gerak yang melibatkan otot-otot besar, seperti berjalan, berlari, melompat, menyeimbangkan tubuh, dan mengoordinasikan gerakan tubuh secara keseluruhan. Perkembangan melalui kemampuan pada anak usia dini sangat memerlukan stimulasi yang optimal agar otot-otot besar dapat berkembang secara maksimal. Kemampuan motorik kasar berperan penting dalam menunjang aktivitas sehari-hari anak, meningkatkan kepercayaan diri, serta mendukung perkembangan aspek lainnya seperti kognitif, sosial-emosional, dan bahasa. Oleh karena itu, guru dan orang tua perlu menyediakan berbagai aktivitas fisik yang menarik, aman, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Satu alternatif yang dapat digunakan dalam permainan dengan memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran. Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga memiliki

nilai edukatif yang mampu merangsang perkembangan fisik motorik anak. Salah satu permainan tradisional yang dapat digunakan untuk mengembangkan motorik kasar adalah permainan egrang batok kelapa. Permainan ini menuntut anak untuk menjaga keseimbangan, mengoordinasikan gerakan tangan dan kaki, serta melatih kekuatan otot kaki dan tubuh.

Perkembangan motorik kasar pada anak usia dini memegang peranan penting dalam membentuk dasar keterampilan fisik yang dibutuhkan anak untuk melakukan aktivitas sehari-hari, seperti berjalan, berlari, melompat, menjaga keseimbangan, dan mengoordinasikan gerakan tubuh. Kemampuan motorik kasar yang berkembang dengan baik akan menunjang kesiapan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal.

Berdasarkan hasil pra-observasi pada tanggal 13 sampai 14 Januari 2026 ditemukan beberapa masalah perkembangan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Santo Antonius Padua Sintang sebagian siswa di kelompok B2 yang perkembangan motorik kasar belum berkembang secara maksimal. Hal ini terlihat dari rendahnya kemampuan keseimbangan, kurangnya keberanian dan keaktifan anak dalam mengikuti kegiatan fisik, serta koordinasi gerak yang belum berkembang dengan baik saat melakukan aktivitas seperti melompat dan menggerakkan tubuh secara maksimal. Pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran di kelas masih terbatas dan penggunaan media pembelajaran kurang melibatkan aktivitas gerak, sehingga kegiatan pembelajaran cenderung berfokus pada aktivitas yang minim stimulasi motorik kasar. Berdasarkan hasil penelitian

perkembangan motorik kasar anak melalui kegiatan pembelajaran, diperoleh data yang menunjukkan perbedaan tingkat capaian perkembangan pada setiap anak dengan jumlah 22 orang, terdapat 4 orang anak yang Belum Berkembang (BB), 10 orang anak baru Mulai Berkembang (MB), dan 8 orang anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH), yang menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih memerlukan stimulasi untuk mengoptimalkan perkembangan motorik kasar.

Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas. Hasil wawancara menunjukkan bahwa perkembangan motorik kasar anak berada pada tingkat yang beragam, di mana sebagian anak sudah berkembang sesuai harapan, namun masih terdapat anak yang belum berkembang secara maksimal. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan kegiatan pembelajaran dan media yang secara khusus dirancang untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar anak, terutama melalui pengenalan permainan tradisional.

Permainan tradisional egrang batok kelapa dipilih sebagai sarana pengembangan motorik kasar anak karena memiliki keunggulan yang signifikan dibandingkan permainan tradisional lainnya. Permainan ini mampu melatih keseimbangan tubuh anak saat berdiri dan berjalan di atas egrang, mengembangkan kekuatan otot besar terutama pada kaki dan tangan, serta meningkatkan koordinasi gerak antara tangan, kaki, dan mata. Selain itu, egrang batok kelapa juga melatih kelincahan dan kontrol gerak tubuh secara menyeluruh, mendorong anak untuk aktif bergerak sehingga mendukung aktivitas fisik, mudah dibuat dari bahan sederhana dan aman digunakan bagi anak usia dini, serta mengandung nilai budaya lokal yang penting untuk diperkenalkan sejak dini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di PAUD B2 Santo Antonius Padua Sintang dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa terhadap Perkembangan Motorik Kasar pada Anak Kelompok B2 di PAUD Santo Antonius Padua Sintang Tahun Pelajaran 2025/2026.” Penelitian ini, diharapkan peneliti dapat mengetahui seberapa besar pengaruh permainan tradisional egrang batok kelapa terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5–6 tahun, khususnya dalam meningkatkan kemampuan keseimbangan, koordinasi gerak, serta keberanian dan keaktifan anak dalam kegiatan fisik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut adalah rumusan masalah dalam penelitian ini.

1. Rumusan Masalah Umum

Rumusan masalah merupakan bagian yang menjelaskan permasalahan yang dikaji atau diteliti. Adapun masalah umum dalam penulisan ini adalah bagian temuan dari "Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Kelompok B2 di PAUD Santo Antonius Padua Sintang Tahun Pelajaran 2025/2026". Berdasarkan rumusan masalah umum tersebut, selanjutnya dirumuskan menjadi masalah khusus.

2. Rumusan Masalah Khusus

- a. Apakah terdapat perbedaan perkembangan motorik kasar anak Kelompok B2 pada pengukuran awal (*pre-test*) sebelum diberikan

permainan tradisional egrang batok kelapa di PAUD Santo Antonius Padua Sintang Tahun Pelajaran 2025/2026?

- b. Apakah terdapat perbedaan perkembangan motorik kasar anak Kelompok B2 pada pengukuran akhir (*post-test*) setelah diberikan permainan tradisional egrang batok kelapa di PAUD Santo Antonius Padua Sintang Tahun Pelajaran 2025/2026?
- c. Apakah terdapat perbedaan perkembangan motorik kasar pada anak kelompok B2 menggunakan permainan tradisional egrang batok kelapa pada pengukuran awal (*pre-test*) dan pengukuran akhir (*post-test*) di PAUD Santo Antonius Padua Sintang Tahun Pelajaran 2025/2026?
- d. Apakah permainan tradisional egrang batok kelapa memiliki pengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak di PAUD Santo Antonius Padua Sintang Tahun Pelajaran 2025/2026?
- e. Bagaimana respon anak terhadap permainan tradisional egrang batok kelapa pada anak Kelompok B2 di PAUD Santo Antonius Padua Sintang Tahun Pelajaran 2025/2026?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Penelitian Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dengan “Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa

Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Kelompok B2 di PAUD Santo Antonius Padua Sintang Tahun Pelajaran 2025/2026”.

2. Tujuan Penelitian Khusus

Tujuan khusus yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui perbedaan perkembangan motorik kasar anak Kelompok B2 pada pengukuran awal (pre-test) sebelum diberikan permainan egrang batok kelapa di PAUD Santo Antonius Padua Sintang Tahun Pelajaran 2025/2026.
- b. Untuk mengetahui perbedaan perkembangan motorik kasar anak Kelompok pada pengukuran akhir (post-test) setelah diberikan permainan egrang batok kelapa di PAUD Santo Antonius Padua Sintang Tahun Pelajaran 2025/2026.
- c. Untuk mengetahui perbedaan perkembangan motorik kasar pada anak Kelompok B2 menggunakan permainan tradisional egrang batok kelapa pada pengukuran awal (pre-test) dan pengukuran akhir (post-test) di PAUD Santo Antonius Padua Sintang Tahun Pelajaran 2025/2026.
- d. Untuk mengetahui permainan tradisional egrang batok kelapa memiliki pengaruh terhadap perkembangan motorik kasar di PAUD Santo Antonius Padua Sintang Tahun Pelajaran 2025/2026.

- e. Untuk mendeskripsikan respon anak terhadap permainan tradisional egrang batok kelapa pada anak Kelompok B2 di PAUD Santo Antonius Padua Sintang Tahun Pelajaran 2025/2026.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmiah dalam pengembangan teori mengenai pengaruh permainan tradisional egrang batok kelapa terhadap perkembangan motorik kasar pada anak usia dini. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi landasan empiris dan kerangka acuan bagi penelitian pendidikan anak usia dini, khususnya yang berkaitan dengan pengembangan motorik kasar melalui media permainan tradisional.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melalui permainan tradisional egrang batok kelapa. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan memberikan variasi model pembelajaran sehingga motivasi belajar anak meningkat dan anak lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi sekolah dalam mengembangkan inovasi pembelajaran, khususnya melalui penerapan permainan tradisional egrang batok kelapa. Selain itu, hasil penelitian ini dapat memotivasi guru-guru untuk terus melakukan inovasi dalam pembelajaran, sehingga dapat menemukan permainan-permainan tradisional yang tepat dan efektif untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak.

c. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan memberi masukan kepada guru dalam memilih media pembelajaran serta meningkatkan pemahaman guru dalam memanfaatkan permainan tradisional egrang batok kelapa untuk menunjang perkembangan motorik kasar anak usia dini.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menjadi pengalaman dalam menerapkan metode penelitian serta mengaplikasikan teori yang diperoleh di bangku kuliah dalam kegiatan pembelajaran nyata.

e. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang akan melakukan penelitian sejenis, khususnya pada bidang perkembangan motorik anak usia dini.

- f. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan referensi tentang pengaruh permainan tradisional egrang batok kelapa terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5–6 tahun.

E. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2021:68) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Menurut Sugiyono (2021:69) variabel ini sering disebut sebagai variabel *stimulus*, *prediktor*, *antecedent*. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan tradisional egrang batok kelapa sebagai (X).

2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Menurut Sugiyono (2021:69) sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang mempengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya

variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah perkembangan motorik kasar anak sebagai (Y).

F. Defenisi Operasional

Penafsiran judul penelitian harus menghindari adanya kesalahan, maka diperlukan penegasan atau pengertian pada istilah-istilah dalam judul dan pembatasan masalah tersebut dalam definisi operasional. Definisi operasional adalah suatu definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik variabel yang diamati.

Variabel dalam penelitian dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa

Permainan tradisional egrang batok kepala merupakan permainan khas daerah yang menggunakan media batok kelapa sebagai alat bantu berjalan. Cara bermainnya cukup sederhana, namun membutuhkan keseimbangan dan keberanian, yaitu pemain berdiri di atas dua batok kelapa yang telah dilubangi dan diikatkan pada seutas tali, lalu berjalan dengan cara melangkah menggunakan batok tersebut. Permainan ini tidak hanya menghibur, tetapi juga melatih keterampilan motorik kasar, koordinasi gerak, keseimbangan tubuh serta meningkatkan keberanian dan ketekunan anak. Selain itu, permainan egrang batok kepala juga mengajarkan nilai kebersamaan dan sportivitas karena biasanya dimainkan secara berkelompok dan saling mendukung.

2. Perkembangan Motorik Kasar

Perkembangan motorik kasar merupakan aspek penting yang perlu distimulasi pada anak karena berkaitan dengan kemampuan menggerakkan tubuh menggunakan otot besar secara keseluruhan. Kemampuan ini meliputi keterampilan seperti berjalan, berlari, melompat, naik turun tangga, dan melempar. Anak yang memiliki motorik kasar yang baik akan lebih gesit, sigap, serta memiliki koordinasi gerak yang lebih teratur, sehingga mampu melakukan aktivitas sehari-hari dengan lebih mudah. Selain itu, perkembangan motorik kasar yang optimal juga dapat meningkatkan rasa percaya diri anak karena mereka mampu mengatasi tantangan fisik dengan lebih baik dan lebih terampil dalam menyelesaikan masalah dalam kegiatan bermain maupun dalam kehidupan sehari-hari.