

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Secara umum, teori pendidikan terdiri dari kumpulan konsep, prinsip, dan struktur pemikiran yang digunakan untuk memahami bagaimana belajar terjadi dan bagaimana membangun strategi pembelajaran yang efektif (Salsabila Salsabila et al., 2024). Semua aspek praktik pendidikan, termasuk perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, didasarkan pada teori ini. Secara umum, teori pendidikan mengatakan bahwa belajar adalah proses perubahan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang terjadi melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan (Huda, 2023). Teori pendidikan menekankan pentingnya menggunakan pendekatan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak sehingga proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil, tetapi juga pada proses yang bermakna dan menyenangkan (Tully et al., 2025).

Behaviorisme, yang didirikan oleh Edward Thorndike dan BF Skinner, adalah salah satu aliran teori pendidikan yang paling penting. Menurut aliran ini, belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan perilaku yang dapat diamati sebagai hasil dari stimulus dan respons (Ayu et al., 2025). Konsep ini berpendapat bahwa lingkungan mempengaruhi perilaku dengan memberikan penguatan (reinforcement). Ini dilakukan melalui hadiah dan hukuman. Selain itu, teori kognitivisme, yang dibangun oleh Jean Piaget dan Jerome Bruner, menekankan bahwa memahami, mengingat, dan berpikir adalah komponen penting dari belajar. Menurut kognitivisme, siswa aktif mengolah data dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Ini berbeda dari behaviorisme (Nur & Jannah, 2024).

Selain itu, teori konstruktivisme—yang dipengaruhi oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky—menyatakan bahwa pengetahuan tidak hanya dapat ditransfer dari guru ke siswa. Sebaliknya, individu harus belajar sendiri melalui interaksi dengan lingkungan mereka dan dengan orang lain. Metode

ini memungkinkan pembelajaran kontekstual, berpusat pada siswa, dan aktif (Qur, 2025). Selain itu, teori humanistik, yang dibangun oleh Abraham Maslow dan Carl Rogers, menekankan betapa pentingnya untuk mengembangkan potensi manusia secara keseluruhan—yakni potensi kognitif, emosional, dan sosial. Keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh pemenuhan kebutuhan dasar dan menciptakan lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan mendukung perkembangan individu (Firmansyah, 2025).

Teori-teori pendidikan yang berbeda membantu kita memahami bahwa belajar adalah rumit dan dipengaruhi oleh banyak faktor, baik dari dalam diri seseorang maupun lingkungannya (Lubis, 2024). Akibatnya, pendekatan integratif diperlukan untuk praktik pendidikan. Pendekatan ini menggabungkan berbagai teori untuk memenuhi kebutuhan siswa dan konteks pembelajaran. Teori pendidikan harus fokus pada aktivitas konkret, interaktif, dan menyenangkan, seperti bermain, eksplorasi, dan pengalaman langsung, terutama dalam pendidikan anak usia dini. Anak-anak akan memiliki kesempatan untuk berkembang secara optimal dalam semua aspek perkembangannya karena ini (Nuraisyah, 2026).

Secara umum, filsafat pendidikan adalah bidang ilmu yang membahas apa itu pendidikan, tujuannya, nilai-nilainya, dan bagaimana pendidikan seharusnya dilakukan. Filsafat pendidikan menjadi landasan berpikir yang mendasar, sistematis, dan kritis untuk merancang dan mengembangkan praktik pendidikan karena tidak hanya menjawab pertanyaan "bagaimana mengajar" tetapi juga menjawab pertanyaan "mengapa pendidikan itu penting" dan "untuk apa manusia dididik". Dalam hal ini, filsafat pendidikan berfungsi sebagai pedoman normatif yang mengarahkan tujuan, isi, metode, dan evaluasi pendidikan agar sesuai dengan nilai-nilai kemanusiaan dan

Selama bertahun-tahun, tokoh-tokoh penting dalam filsafat umum seperti John Dewey, Plato, dan Aristotle memandang pendidikan sebagai cara untuk mencapai kebenaran dan membentuk manusia ideal; sementara itu, Aristotle menekankan pentingnya pembiasaan dan pengembangan

potensi rasional manusia (Khosiah et al., 2024). Pemikiran ini menunjukkan bahwa filsafat pendidikan selalu berubah dan mengikuti kebutuhan masyarakat.

Dalam studi filsafat pendidikan, ada beberapa garis besar yang membentuk pemikiran tentang pendidikan. Menurut idealisme, realitas tertinggi adalah ide atau gagasan, sehingga pendidikan difokuskan pada pengembangan moral dan intelektual (Aisy & Setiawan, 2024). Sebaliknya, realisme berpendapat bahwa dunia nyata adalah objektif dan dapat dipahami melalui pengalaman inderawi dan rasio, sehingga pendidikan harus berpusat pada penguasaan ilmu pengetahuan. Selain itu, pragmatisme yang dipopulerkan oleh John Dewey menekankan bahwa kebenaran bersifat relatif dan ditentukan oleh manfaatnya dalam kehidupan, sehingga pembelajaran harus praktis, aktif, dan berbasis pengalaman (Samho et al., 2025).

Selain ketiga aliran tersebut, humanisme dan eksistensialisme juga berkembang dalam filsafat pendidikan. Eksistensialisme menekankan bahwa setiap orang memiliki kebebasan untuk menentukan makna hidupnya sendiri, sehingga pendidikan harus memberikan ruang bagi siswa untuk berkembang sesuai dengan potensi dan preferensi mereka (Rohmah, 2019). Sementara itu, humanisme yang dipengaruhi oleh karya Carl Rogers dan Abraham Maslow menekankan betapa pentingnya pengembangan manusia secara keseluruhan, termasuk pengembangan kognitif, emosional, dan sosial. Menurut pandangan ini, pendidikan tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan tetapi juga untuk membangun kepribadian dan memanusiakan manusia (W. Hidayat et al., 2024).

Filsafat pendidikan melakukan banyak hal penting dalam pendidikan. Pertama, sebagai dasar untuk menentukan tujuan pendidikan yang sesuai dengan nilai dan kebutuhan masyarakat; kedua, sebagai pedoman untuk memilih strategi dan metode pembelajaran yang tepat; dan ketiga, sebagai alat untuk melakukan kritik dan evaluasi terhadap sistem pendidikan yang

ada. Dengan filsafat pendidikan, proses pendidikan tidak berjalan tanpa arah dan memiliki alasan yang dapat dipertanggungjawabkan(Taufik, 2019).

Secara keseluruhan, filsafat pendidikan menawarkan kerangka pemikiran yang luas untuk memahami dan mengembangkan pendidikan. Pendekatan filosofis melihat pendidikan sebagai proses pembentukan manusia yang tidak hanya teknis tetapi juga bermakna. Oleh karena itu, sangat penting bagi pendidik untuk memahami filsafat pendidikan agar mereka dapat membuat pembelajaran yang tidak hanya efektif tetapi juga bernilai, humanis, dan relevan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan siswa(Hadevi et al., 2025).

Anak usia dini adalah individu yang berada pada rentang usia 0–6 tahun, yang sering disebut sebagai masa “golden age” atau masa emas perkembangan. Pada fase ini, pertumbuhan otak berlangsung sangat pesat sehingga anak memiliki kemampuan menyerap informasi dengan sangat baik. Oleh karena itu, stimulasi yang tepat sangat penting untuk mendukung perkembangan fisik, kognitif, bahasa, sosial, dan emosional anak. Pendidikan pada masa ini tidak hanya berfokus pada aspek akademik, tetapi lebih menekankan pada pengembangan potensi secara menyeluruh(R. N. Yusuf et al., 2023).

Rasa ingin tahu yang tinggi dan kemampuan berpikir yang masih konkret adalah tanda perkembangan kognitif anak usia dini. Anak-anak belajar melalui pengalaman langsung, seperti bermain, mengamati, dan meniru. Oleh karena itu, kegiatan bermain sambil belajar adalah pendekatan pembelajaran yang efektif. Anak-anak dapat meningkatkan pemikiran kritis dan pemecahan masalah mereka dengan lingkungan yang penuh dengan rangsangan, seperti permainan dan interaksi sosial(Wahyuni, 2020).Perkembangan bahasa anak usia dini juga penting untuk diperhatikan. Pada usia ini, anak-anak mulai mengenal dan berkomunikasi dengan kata-kata. Peran orang tua dan pendidik sangat penting dalam mengajak anak berbicara, membacakan cerita, dan menunjukkan contoh bahasa yang baik. Kemampuan berbahasa anak akan berkembang dengan baik dan dapat

dikomunikasikan dengan lebih mudah dengan stimulasi yang tepat(Alfira et al., 2024).

Faktor sosial dan emosional juga penting dalam perkembangan anak usia dini. Anak-anak mulai belajar berinteraksi dengan lingkungan mereka dan mengenal emosi mereka sendiri dan orang lain. Bermain bersama teman, berbagi, dan bekerja sama dapat membantu anak menjadi lebih percaya diri, empati, dan bersosialisasi. Pembentukan kepribadian anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan yang positif dan kasih sayang(Hidayah, 2023).

Secara umum, pendidikan anak usia dini dimaksudkan untuk membangun dasar yang kuat untuk perkembangan anak di masa mendatang. Keluarga, sekolah, dan masyarakat memiliki peran yang sangat penting dalam membuat lingkungan yang ideal untuk tumbuh kembang anak. Anak akan lebih siap untuk sekolah dan kehidupan di masa depan jika diberi stimulasi yang tepat sejak dini(Sary et al., 2023).

Kurikulum pendidikan anak usia dini (PAUD) di Indonesia disusun mengacu pada Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD dan Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 PAUD. Dalam regulasi tersebut dijelaskan bahwa kurikulum PAUD merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, serta bahan pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran(Iskandar et al., 2023). Kurikulum ini dirancang untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh yang mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni(Suarta & Rahayu, 2018).

Menurut peraturan tersebut, struktur kurikulum PAUD menekankan pendekatan integratif dan tematik dalam pembelajaran. Artinya, pembelajaran disajikan melalui tema yang dekat dengan kehidupan anak daripada terpisah ke dalam mata pelajaran seperti di sekolah dasar. Tema-tema ini dibuat untuk memberi anak kesempatan untuk belajar secara

menyeluruh dari pengalaman langsung. Kurikulum juga mengutamakan prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan sesuai dengan sifat anak usia dini(Nur Lailiyah & Wartini, 2013).

Dalam pelaksanaannya, kurikulum PAUD menggunakan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), yang berfungsi sebagai standar untuk menilai capaian perkembangan anak. STPPA mencakup indikator perkembangan yang harus dicapai sesuai dengan kelompok usia anak(Y. Hidayat & Nurlatifah, 2023). Observasi, catatan anekdot, dan portofolio adalah cara autentik untuk melakukan penilaian, bukan tes tertulis. Tujuannya adalah untuk mendapatkan pemahaman yang menyeluruh tentang perkembangan anak dalam berbagai aspek, bukan hanya kemampuan akademik(Erisa et al., 2026).

Dalam kurikulum PAUD, perencanaan pembelajaran mencakup pembuatan program tahunan, program semester, rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM), dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH). Guru sangat bertanggung jawab untuk membuat kegiatan yang sesuai dengan minat, kebutuhan, dan tahap perkembangan anak. Selain itu, pembelajaran harus mempertimbangkan keberagaman budaya, inklusi, dan partisipasi orang tua sebagai mitra dalam mendidik anak(Wahyudin et al., 2024).

Kurikulum PAUD yang dirancang sesuai dengan Permendikbud bertujuan untuk memberikan fondasi yang kuat untuk perkembangan optimal anak. Kurikulum ini tidak hanya berfokus pada kesiapan akademik anak, tetapi juga membangun karakter, kemandirian, kreativitas, dan kemampuan sosial mereka. Jika kurikulum dilaksanakan dengan benar dan konsisten, anak-anak diharapkan menjadi orang yang sehat, cerdas, ceria, berakhlak mulia, dan siap untuk melanjutkan pendidikan(Puspitasari & Rohmah, 2025).

Kemampuan anak untuk mengatur dan mengatur gerakan tubuhnya adalah bagian dari proses perkembangan motorik anak usia dini.

Kemampuan motorik anak berkembang secara signifikan dari waktu ke waktu karena mereka berada dalam fase pertumbuhan yang sangat cepat saat ini (Tristya & Syafrudin, 2024). Kekuatan fisik bukan satu-satunya komponen perkembangan motorik; koordinasi, keseimbangan, dan ketepatan gerakan juga merupakan komponennya. Kemampuan ini sangat penting bagi anak untuk melakukan aktivitas sehari-hari seperti berjalan, bermain, dan berinteraksi dengan dunia sekitar (Rizky et al., 2025).

Secara umum, perkembangan motorik anak terbagi menjadi dua kategori utama: motorik kasar dan motorik halus. Kategori pertama menggunakan otot besar, seperti ketika anak berlari, melompat, memanjat, dan menjaga keseimbangan. Kategori kedua menggunakan otot kecil, seperti pada tangan dan jari, saat menggambar, menulis, meronce, atau memegang benda kecil. Dalam membantu kegiatan anak, kedua kemampuan ini berkembang secara bersamaan dan saling melengkapi (G. M. Sari et al., 2020).

Antara usia 0 dan 2 tahun, perkembangan motorik anak ditunjukkan dengan pencapaian dasar seperti mengangkat kepala, berguling, duduk, merangkak, berdiri, dan berjalan. Pada tahap ini, hubungan antara otot dan otak mulai baik. Anak-anak juga mulai belajar menggenggam benda-benda dan memindahkannya dari satu tangan ke tangan lain. Meskipun gerakan terlihat sederhana, tahap ini sangat penting untuk kemajuan motorik berikutnya (Andani, 2020).

Kemampuan motorik anak berkembang pesat pada usia 3 hingga 4 tahun. Anak-anak mulai mahir berlari, melompat dengan kedua kaki, dan naik turun tangga sendiri. Anak-anak mulai menunjukkan aspek motorik halus, seperti menggambar bentuk sederhana, menyusun balok, dan menggunakan alat tulis, meskipun belum sempurna. Pada usia ini, anak-anak juga mulai menunjukkan keinginan untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas fisik yang menantang dan eksploratif (Soemantri & Susanti, 2023).

Perkembangan motorik anak menjadi lebih terkoordinasi dan matang pada usia 5 hingga 6 tahun. Anak-anak mulai menguasai motorik halus, seperti menulis huruf dan angka, menggunting dengan pola tertentu, dan melakukan kegiatan yang memerlukan ketelitian dan konsentrasi tinggi. Mereka juga mampu melakukan gerakan yang lebih kompleks seperti bersepeda, melompat dengan satu kaki, dan menangkap dan melempar bola dengan lebih akurat (Ardianti et al., 2025). Faktor biologis, lingkungan, nutrisi, dan stimulasi yang diberikan mempengaruhi perkembangan motorik anak. Penting untuk mendukung pertumbuhan otot dan tulang adalah asupan gizi yang sehat. Selain itu, jika anak berada di tempat yang aman dan memiliki cukup ruang gerak, mereka akan lebih tertarik untuk aktif bergerak dan bereksplorasi. Jika tidak ada stimulus atau kesempatan untuk bergerak, hal itu dapat menghambat perkembangan motorik mereka (Ningsih, 2025).

Peran orang tua dan pendidik sangat penting dalam membantu perkembangan motorik anak usia dini. Mereka dapat menstimulasi anak dengan berbagai cara, seperti bermain bola, berlari, melompat, menari, atau berpartisipasi dalam aktivitas seni seperti menggambar dan melukis (Atqiya, 2025). Metode belajar sambil bermain adalah pendekatan yang sangat efektif karena sesuai dengan sifat anak usia dini yang aktif dan penuh rasa ingin tahu. Untuk membuat anak percaya diri untuk mencoba hal-hal baru, mereka membutuhkan dukungan emosional (Khairani & Besar, 2019).

Pada dasarnya, perkembangan motorik anak usia dini sangat penting untuk perkembangan lainnya, seperti kognitif, sosial, dan emosional. Kemampuan motorik yang berkembang dengan baik akan membantu anak menjadi lebih mandiri, percaya diri, dan mampu beradaptasi dengan lingkungannya. Oleh karena itu, diperlukan perhatian yang serius dari berbagai pihak untuk memastikan bahwa anak mendapatkan stimulasi, nutrisi, dan lingkungan yang mendukung perkembangan motoriknya agar seimbang dan optimal (Hasanah, 2020.).

Perkembangan motorik anak usia dini merupakan salah satu aspek penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Salah satu aspek yang

harus dikembangkan pada anak adalah motorik kasar (Fadlillah, 2012). Motorik kasar berkembang melalui aktivitas yang melibatkan otot-otot besar, seperti berlari, melompat, memanjat, melempar, dan menjaga keseimbangan. Salah satu media yang efektif untuk menstimulasi kemampuan tersebut adalah permainan tradisional. Namun, di Indonesia keberadaan permainan tradisional saat ini semakin berkurang dan mulai ditinggalkan oleh anak-anak (Fitria et al., 2024).

Perubahan dalam pola bermain anak adalah salah satu masalah utama. Dibandingkan dengan bermain aktif di luar rumah, anak-anak usia dini lebih banyak menghabiskan waktu dengan gawai, televisi, dan permainan digital (E. Yulianto et al., 2025). Di bawah kondisi ini, anak-anak tidak dapat melakukan gerakan fisik yang melatih koordinasi tubuh, keseimbangan, kelincahan, dan kekuatan otot. Akibatnya, perkembangan motorik kasar seorang anak tidak berkembang secara optimal. Selain itu, lingkungan tempat tinggal yang semakin sempit berkontribusi pada penurunan penggunaan permainan tradisional. Tidak banyak ruang bermain untuk anak-anak di kota-kota besar. Akibatnya, anak-anak jarang bermain permainan seperti Engklek, Gobak Sodor, Bentengan, atau Lompat Tali. Permainan-permainan ini membantu membangun keterampilan motorik kasar mereka. Sebaliknya, sebagian orang tua lebih suka permainan masa kini karena dianggap lebih mudah digunakan dan aman (Hasanah, 2021).

Permasalahan lain adalah kurangnya pengenalan permainan tradisional di lembaga PAUD/TK/RA. Tidak semua guru memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kegiatan pembelajaran. Akibatnya, stimulasi motorik anak sering kali hanya dilakukan melalui aktivitas yang terbatas dan kurang bervariasi.

Hasil observasi di RA PSM Krowe, terutama pada anak Kelompok B, menunjukkan bahwa respons anak berbeda ketika mereka berpartisipasi dalam aktivitas gerak rutin. Sebagian anak menunjukkan antusiasme yang relatif rendah pada kegiatan senam atau aktivitas gerak yang dilakukan

secara teratur. Beberapa anak tampak kurang bersemangat mengikuti gerakan yang dicontohkan oleh guru, bergerak dengan intensitas yang rendah, atau tidak memperhatikan instruksi. Ada juga anak-anak yang mungkin tetap diam dan menunggu teman atau guru mereka melakukan gerakan terlebih dahulu. Kondisi ini menunjukkan bahwa seluruh anak belum sepenuhnya tertarik untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan gerak yang dilakukan berulang kali dan dengan pola yang hampir sama.

Ketika guru menambahkan permainan tradisional ke dalam proses pembelajaran, situasi menjadi berbeda. Saat guru memberi tahu anak-anak bahwa mereka akan bermain permainan tradisional, perhatian anak mulai tertuju pada guru dan media atau lingkungan yang akan digunakan. Anak-anak menunjukkan minat pada jenis permainan yang akan mereka mainkan, aturannya, cara bermain, dan siapa yang akan menjadi teman bermain mereka. Tampak bahwa beberapa anak bertanya kepada guru tentang permainan apa yang akan dimainkan, sementara anak lain mengamati teman yang pertama kali mencoba. Responden menunjukkan munculnya minat anak dan keinginan kuat untuk belajar lebih banyak tentang kegiatan yang diberikan.

Perubahan respons tersebut terlihat dari ekspresi anak dan bagaimana mereka berpartisipasi dalam permainan. Anak-anak yang biasanya pasif dalam olahraga mulai bersedia berjalan, berlari, melompat, membungkuk, menjaga keseimbangan, menghindari lawan, dan melakukan gerakan lain yang sesuai dengan permainan. Oleh karena itu, tujuan bermain yang menarik bagi anak-anak mengubah aktivitas motorik yang sebelumnya dianggap sebagai instruksi atau kewajiban untuk bergerak menjadi aktivitas yang dilakukan anak-anak sendiri. Anak-anak melakukan gerakan sebagai bagian dari upaya mereka untuk menyelesaikan permainan, bukan hanya untuk memenuhi instruksi guru.

Sebagai bukti, beberapa permainan tradisional dimainkan di RA PSM Krowe. Misalnya, saat bermain permainan engklek, anak-anak

diminta untuk melompat hanya dengan satu kaki, mempertahankan keseimbangan, mempertahankan posisi kaki yang tepat, dan mengatur gerakan tubuh sesuai dengan bidang permainan. Anak-anak melakukan latihan melompat berulang kali karena mereka ingin menyelesaikan lintasan permainan. Karena dilakukan dalam suasana bermain, latihan melompat, yang secara langsung melatih keseimbangan, kekuatan kaki, dan koordinasi, menjadi lebih penting.

Keterlibatan motorik anak terlihat lebih kompleks dalam permainan gobak sodor. Anak-anak harus bergerak cepat, berlari, mengubah arah, menghindari lawan, dan menyesuaikan gerakan mereka dengan keadaan permainan. Anak-anak tidak hanya harus bergerak sendirian, tetapi mereka juga harus memperhatikan teman mereka dan memahami aturan permainan. Akibatnya, permainan gobak sodor memberi anak kesempatan untuk melatih kelincahan, kecepatan, koordinasi gerak, dan kemampuan mengendalikan tubuh dalam lingkungan yang dinamis.

Pengalaman gerak yang berbeda juga ditawarkan oleh permainan petak umpet. Anak berlari, berpindah tempat, berhenti secara tiba-tiba, mencari tempat persembunyian, dan kembali ke tempat yang telah ditentukan. Aktivitas ini meningkatkan kemampuan anak untuk mengontrol gerakan tubuh mereka dan menyesuaikan kecepatan gerak mereka sesuai dengan kondisi permainan. Di sisi lain, permainan lompat tali memberi anak kesempatan untuk melakukan gerakan melompat berulang dengan menyesuaikan waktu dan ritme gerakan. Anak-anak harus memperkirakan kapan harus melompat, mempertahankan posisi tubuh, dan mempertahankan keseimbangan setelah melompat.

Dengan mempertimbangkan situasi ini, jelas bahwa permainan tradisional memungkinkan perkembangan motorik anak melalui pengalaman bermain yang aktif dan menyenangkan yang melibatkan anak secara langsung. Anak-anak melakukan gerakan motorik sebagai bagian integral dari permainan mereka, sehingga mereka tidak menganggapnya

sebagai latihan motorik formal. Ini adalah salah satu alasan mengapa permainan tradisional dapat digunakan sebagai alternatif kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini.

Respons positif anak terhadap permainan tradisional juga berkaitan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini yang pada dasarnya belajar melalui pengalaman konkret, aktivitas bermain, gerakan, interaksi sosial, dan keterlibatan langsung dengan lingkungan. Anak usia dini memiliki kebutuhan untuk bergerak dan mengeksplorasi lingkungan melalui aktivitas fisik. Oleh karena itu, pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif bergerak cenderung lebih sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka dibandingkan kegiatan yang terlalu banyak menuntut anak untuk duduk diam atau mengikuti pola kegiatan secara monoton.

Permainan tradisional menawarkan tujuan dan kesenangan, tantangan, interaksi dengan teman, dan aturan sederhana yang dapat dipahami anak. Anak-anak memiliki alasan untuk melakukan gerakan tertentu karena gerakan tersebut diperlukan untuk mencapai tujuan permainan. Misalnya, anak-anak berlari bukan hanya karena diminta berlari, tetapi karena harus mengejar atau menghindari teman. Mereka melompat karena harus melewati bagian tertentu dari permainan, bukan hanya karena mengikuti arahan guru. Oleh karena itu, gerakan motorik yang dilakukan anak memiliki konteks dan arti untuk pengalaman bermain mereka.

Rasa ingin tahu adalah salah satu faktor yang mendorong keterlibatan anak, menurut hasil pengamatan. Pertanyaan dan keinginan untuk mencoba muncul ketika guru memperkenalkan permainan yang belum atau jarang dimainkan oleh anak-anak. Rasa ingin tahu kemudian berkembang menjadi tindakan nyata, seperti mencoba gerakan baru, mematuhi aturan, dan mengulangi permainan. Anak-anak, yang pada awalnya hanya mengamati teman, secara bertahap mulai berpartisipasi

setelah menemukan bahwa kegiatan itu menyenangkan dan dapat dilakukan bersama-sama.

Kondisi ini menunjukkan bahwa peran guru sangat penting dalam menumbuhkan semangat anak. Guru tidak hanya mengajar tetapi juga membantu membuat tempat bermain yang aman, menarik, dan sesuai dengan kemampuan anak. Sebelum permainan dimulai, guru menjelaskan nama permainan, aturan sederhana, dan contoh gerakan. Guru juga mendorong anak-anak yang ragu atau tidak percaya diri untuk mencoba. Metode ini membuat anak merasa lebih aman dan mengurangi ketakutan mereka akan melakukan kesalahan. Tidak semua anak menunjukkan respons yang sama ketika diterapkan. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa beberapa anak masih membutuhkan lebih banyak perhatian. Beberapa anak tampak ragu untuk mencoba, kurang percaya diri ketika harus melakukan hal-hal tertentu, atau lebih suka mengikuti teman daripada melakukan sesuatu sendiri. Hal ini merupakan komponen yang tepat dari proses perkembangan anak. Anak-anak memiliki kemampuan fisik, kecepatan perkembangan, keberanian, dan pengalaman bermain yang berbeda. Oleh karena itu, guru harus memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk berpartisipasi dengan bebas dan sesuai dengan kemampuan mereka.

Guru dapat mendampingi anak dengan memberikan contoh gerakan secara perlahan, mengulangi aturan permainan, memberikan motivasi lisan, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba lagi. Ketika anak berhasil melakukan gerakan tertentu, guru harus memberikan apresiasi kepada anak sehingga mereka merasa bahwa usaha mereka dihargai. Apresiasi ini dapat meningkatkan kepercayaan diri anak dan mendorong mereka untuk mencoba hal lain. Akibatnya, permainan tradisional tidak hanya membantu anak mengembangkan keterampilan motorik mereka, tetapi juga memberikan pengalaman yang mendukung perkembangan sosial dan emosional mereka. Permainan tradisional melibatkan anak-anak secara

fisik dan membantu mereka berinteraksi satu sama lain. Anak-anak belajar menunggu giliran, mengikuti aturan, bekerja sama, memahami posisi teman, dan menerima hasil permainan saat bermain dalam permainan kelompok. Dengan interaksi, kegiatan motorik menjadi lebih sosial. Anak belajar bahwa bekerja sama dan menyesuaikan diri dengan orang lain terkadang diperlukan untuk berhasil dalam permainan.

Dari pergeseran respons anak dari pasif ke aktif menunjukkan bahwa aktivitas dan pendekatan pembelajaran yang dipilih mempengaruhi tingkat keterlibatan anak. Anak-anak mendapatkan pengalaman langsung dengan tubuh mereka melalui aktivitas fisik yang dikemas dalam bentuk permainan, yang memberikan stimulus yang lebih kontekstual. Anak-anak memiliki kemampuan untuk melihat, mendengar, menyentuh, bergerak, dan berinteraksi sekaligus. Pengalaman multisensori ini membuat proses pembelajaran lebih nyata dan lebih dekat dengan dunia anak. Selain itu, hasil pengamatan di RA PSM Krowe menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat digunakan sebagai cara untuk menggabungkan berbagai aspek perkembangan ke dalam satu kegiatan. Misalnya, bermain engklek membantu anak belajar banyak hal: mereka belajar keseimbangan dan koordinasi, mengikuti aturan, berkonsentrasi, menunggu giliran, dan mengendalikan diri. Anak-anak tidak hanya belajar kecepatan dan kecepatan dalam gobak sodor, tetapi mereka juga belajar bekerja sama dan membaca situasi permainan. Demikian pula dengan lompat tali dan petak umpet, aktivitas fisik diikuti oleh proses komunikasi, interaksi sosial, pengendalian diri, dan pemecahan masalah sederhana.

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa beberapa jenis permainan tradisional seperti lompat tali serta egrang, memberikan pengaruh yang positif terhadap perkembangan motorik kasar anak (Anggraini et al, 2018; Astuti & Nuraini, 2022; Dzakiyah, 2024; Septia, 2024). Penggunaan beberapa jenis permainan tradisional secara komprehensif juga menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap

keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun (Meilani et al., 2025). Namun demikian, penelitian-penelitian sebelumnya ini, umumnya menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menguji pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini. Dari berbagai penelitian tersebut masih berfokus pada hasil atau tingkat pengaruh yang dihasilkan, sehingga belum memberikan pemahaman yang mendalam mengenai bagaimana implementasi permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran, bagaimana perkembangan kemampuan motorik kasar anak selama mengikuti permainan, serta faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pelaksanaannya. Kesenjangan penelitian inilah yang melatarbelakangi dilakukannya penelitian ini, untuk mengkaji secara kualitatif implementasi permainan tradisional dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat beberapa permasalahan yang perlu dikaji lebih lanjut. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini disusun sebagai berikut.

1. Bagaimana implementasi permainan tradisional dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini di RA PSM Krowe?
2. Bagaimana perkembangan kemampuan motorik kasar anak usia dini di RA PSM Krowe selama mengikuti kegiatan permainan tradisional?
3. Apa saja faktor pendukung dan faktor penghambat dalam implementasi permainan tradisional untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia di RA PSM Krowe?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan implementasi permainan tradisional dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini di RA PSM Krowe
2. Mendeskripsikan perkembangan kemampuan motorik kasar anak usia dini di RA PSM Krowe selama mengikuti kegiatan permainan tradisional
3. Mendeskripsikan faktor pendukung dan faktor penghambat dalam implementasi permainan tradisional untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia di RA PSM Krowe.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi, baik secara teoritis maupun praktis, yang diuraikan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan keilmuan di bidang Pendidikan Anak Usia Dini, khususnya yang berkaitan dengan implementasi permainan tradisional sebagai strategi pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah mengenai proses pelaksanaan permainan tradisional, perkembangan kemampuan motorik kasar anak selama mengikuti kegiatan, serta faktor-faktor yang mendukung dan menghambat implementasinya. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi akademisi maupun peneliti selanjutnya dalam mengembangkan penelitian mengenai pembelajaran berbasis permainan tradisional maupun inovasi pembelajaran pada pendidikan anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan

pembelajaran berbasis permainan tradisional yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat membantu guru memilih jenis permainan tradisional yang efektif untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak secara optima

b. Anak

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, menyenangkan, dan aktif melalui permainan tradisional sehingga mampu mendukung perkembangan kemampuan motorik kasar, meningkatkan kepercayaan diri, serta mendorong partisipasi aktif anak dalam proses pembelajaran.

c. Satuan Pendidikan

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi dan pertimbangan bagi RA PSM Krowe dalam mengembangkan program pembelajaran yang mengintegrasikan permainan tradisional sebagai bagian dari upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, melestarikan budaya lokal, serta memperkuat dukungan sarana, prasarana, dan kolaborasi dengan orang tua maupun masyarakat.

d. Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi salah satu referensi dan bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya yang tertarik mengkaji implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran awal mengenai pelaksanaan permainan tradisional dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak sehingga dapat dikembangkan lebih lanjut melalui pendekatan, subjek, maupun variabel penelitian yang berbeda.

1.5. Definisi Operasional

- a. Implementasi Permainan Tradisional: Dalam penelitian ini, implementasi permainan tradisional didefinisikan sebagai proses penerapan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran di Kelompok B RA PSM Krowe secara sistematis dan terencana. Implementasi ini secara operasional dapat dilihat dari bagaimana guru merancang kegiatan permainan, menjalankan permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan menilai aktivitas dan perkembangan motorik kasar anak. Observasi pembelajaran, wawancara dengan guru, dan dokumentasi kegiatan adalah metode yang digunakan untuk mendapatkan data.
- b. Permainan Tradisional: Dalam penelitian ini, permainan tradisional adalah jenis permainan rakyat yang melibatkan latihan fisik dan gerakan anak-anak, seperti berlari, melompat, mempertahankan keseimbangan, dan bekerja sama dengan teman. Permainan tradisional diidentifikasi secara operasional berdasarkan jenis permainan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran serta seberapa cocok permainan dengan ciri-ciri dan kebutuhan perkembangan motorik kasar anak Kelompok B di RA PSM Krowe.
- c. Motorik Kasar Anak Usia Dini: Dalam penelitian ini, motorik kasar anak usia dini didefinisikan sebagai kemampuan anak-anak untuk melakukan gerakan yang memerlukan otot-otot besar tubuh, seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, dan mempertahankan keseimbangan. Perubahan dalam kemampuan anak dalam permainan tradisional, seperti koordinasi gerak, kelincahan, dan keseimbangan tubuh, menunjukkan perkembangan kemampuan motorik kasar mereka.
- d. Response Anak Usia Dini: Reaksi yang ditunjukkan anak selama kegiatan permainan tradisional, baik secara verbal maupun nonverbal, dikenal sebagai respons anak usia dini. Respons anak ini diamati secara operasional melalui ekspresi kegembiraan, antusiasme, perhatian, dan

sikap anak terhadap kegiatan permainan yang digunakan untuk pembelajaran.

- e. Keterlibatan Anak Usia Dini: Dalam penelitian ini, keterlibatan anak usia dini didefinisikan sebagai seberapa aktif anak berpartisipasi dalam kegiatan permainan tradisional. Keterlibatan anak dapat diukur secara operasional dengan melihat seberapa aktif anak mengikuti aturan permainan, berani mencoba gerakan baru, berinteraksi dengan teman sebaya, dan tetap mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir.
- f. Faktor pendukung adalah semua situasi yang mendukung penggunaan permainan tradisional untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini. Secara operasional, faktor pendukung dapat diidentifikasi melalui dukungan guru, ketersediaan sarana dan prasarana, lingkungan belajar yang kondusif, dan dukungan orang tua dan sekolah.
- g. Faktor Penghambat: Banyak hambatan yang menghalangi penggunaan permainan tradisional untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini. Keterbatasan waktu, sarana permainan yang tidak memadai, perbedaan kemampuan fisik anak-anak, keterbatasan ruang bermain, dan kondisi lingkungan yang tidak mendukung adalah penghalang operasi.