

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Anak usia dini berada pada usia 0-8 Tahun, dimana usia ini dikenal dengan masa *Golden Age*. Pada masa ini anak mengalami proses perkembangan yang pesat dan mendasar bagi kehidupannya yang akan berpengaruh di masa yang akan datang karena 80% kecepatan perkembangan otak bekerja pada masa anak usia dini. Anak usia dini merupakan makhluk yang memerlukan perhatian, kasih sayang, dan tempat untuk bereksplorasi sehingga pada saat anak mendapatkan stimulus atau rangsangan dari berbagai aspek seperti aspek fisik-motorik, bahasa, sosial emosional dan kognitif yang dapat mengembangkan potensi kemampuan yang dimiliki sesuai dengan tahapannya, anak akan mengembangkannya dengan maksimal.

Hal ini berkaitan dengan apa yang telah dituliskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia (PERMENDIKBUD) NO 146 Pasal 1 Tahun 2014 tentang standar PAUD, merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (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.¹ Dalam pasal ini dijelaskan bahwa usia 0-6 tahun merupakan masa penting dalam kehidupan

¹ Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia (PERMENDIKBUD) NO 146 Pasal 1 Tahun 2014

yang wajib diberikan stimulasi perkembangan yang sesuai dengan tahapannya agar dimasa yang akan datang anak siap dengan yang dihadapinya.

Usia 5-6 tahun merupakan salah satu bagian dari anak usia dini yang sedang berkembang dan berada pada masa peka dengan rangsangan-rangsangan yang diberikan oleh lingkungannya. Aspek motorik merupakan salah satu kemampuan yang dikembangkan pada anak usia dini yang akan membantu anak dalam kehidupan sehari-harinya dalam melakukan gerakan di setiap kegiatannya. Aspek motorik membutuhkan kontrol otot dan keseimbangan tubuh dalam setiap gerakannya sehingga membuat anak bergerak dengan efektif dan efisien dengan tujuan agar anak dapat mengenali dan menyesuaikan gerakan yang akan dilakukannya berdasarkan dengan apa yang terjadi di lingkungan sekitar, terutama pada motorik kasar.

Motorik kasar memerlukan keseimbangan dan koordinasi gerakan tubuh dengan otot-otot besar yang dapat menggerakkan sebagian tubuh ataupun seluruh tubuh yang diinstruksikan oleh otak anak. Salah satu kemampuan yang ada pada gerak motorik kasar yaitu gerak lokomotor. Kemampuan lokomotor merupakan sebuah gerakan dimana seluruh badan anak dapat berpindah dari satu titik ke titik lainnya seperti *walking, running, jumping, skipping, galloping, leaping, hopping* dan *sliding*. Pada usia 5-6 tahun anak sudah dapat melakukan kemampuan gerak lokomotor seperti dapat melompat sejauh 28-36 inci, dapat menaik dan turun dari tangga tanpa bantuan dan menggunakan dua kaki yang bergantian, dan melompat setinggi 16 kaki (Papalia,2014).²

² Diana E. Papalia & Gabriela Martorell, 2014, " Experience Human Development Thirteenth Edition". USA :McGrawHill Education, Hal 118 &198.

Guru mempunyai peran penting dalam perkembangan gerak lokomotor anak, tetapi banyak lembaga PAUD yang masih menganggap bahwa gerak lokomotor akan berkembang dengan sendirinya, masih banyak PAUD yang tidak menyediakan kegiatan atau aktivitas yang berkaitan dengan kemampuan gerak lokomotor. Guru yang merupakan pemberi stimulus juga harus memiliki kemampuan lokomotor yang baik sehingga anak mendapatkan contoh yang maksimal tetapi masih banyak guru PAUD yang memiliki kemampuan lokomotor dengan predikat cukup. Seperti yang dikutip oleh Suryani bahwa :

“hasil rekapitulasi data kemampuan guru-guru di DKI Jakarta yang menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan guru-guru di DKI Jakarta untuk keterampilan lokomotor sebesar 48.6%, keterampilan non lokomotor sebesar 56.7%, dan keterampilan manipulatif sebesar 51.2%.”³

Dilihat dari survey di atas, kemampuan gerak lokomotor yang dimiliki oleh guru-guru di daerah Jakarta merupakan hasil yang paling kecil dari kemampuan gerak motorik yang lainnya. Sedangkan guru memiliki peran penting dalam menstimulasi kemampuan lokomotor anak usia dini, sehingga pada saat guru memberikan stimulasi gerak lokomotor, anak tidak mendapatkannya secara maksimal karena kemampuan guru yang kurang. Selain kemampuan gerak lokomotor guru, kegiatan anak pada setiap harinya juga mempengaruhi kemampuan lokomotor anak, tetapi pada kenyataannya masih banyak anak yang melakukan aktivitas bergerak yang kurang. Seperti kutipan yang didapat dari artikel Kompas yaitu:

“ 89 persen anak usia antara 4–5 tahun menghabiskan waktu dengan menonton televisi selama 2 jam atau lebih per hari. Aktivitas ini mengakibatkan pada risiko obesitas dan juga dampak negatif pada

³ Lilis Suryani, 2018, “ Survey Kemampuan Gerak Dasar Guru PAUD di DKI Jakarta”, El Banar : Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, Vol 01 No 01, Hal 6.

koordinasi motorik anak dengan menurunnya tingkat kebugaran, percaya diri dan menurunnya prestasi belajar dalam kehidupannya.”⁴

Sejalan dengan pernyataan di atas, terdapat data yang mendukung bahwa menatap layar tv dan gadget terlalu lama beresiko obesitas pada anak. Berikut merupakan hasil penelitian yang dilakukan oleh Tanjung :

“Anak prasekolah dengan intensitas penggunaan layar gadget yang tinggi berisiko 1,3 kali lebih besar mengalami obesitas (p: 0,028, RP = 1,25). Anak prasekolah dengan intensitas penggunaan gadget tinggi dan pendidikan ayah tinggi, perilaku sedentari tinggi, sosial ekonomi cukup, serta pola makan tidak baik berisiko 2,1 kali lebih besar mengalami obesitas.”⁵

Data di atas dilakukan di wilayah Yogyakarta dengan melihat intensitas anak menatap layar gadget yang mendapatkan hasil bahwa anak yang lebih sering menatap layar gadget lebih beresiko terkena obesitas dari anak yang tidak sering menatap layar gadget.

Guru PAUD harus memiliki kemampuan motorik yang baik dan menyediakan sarana untuk anak melakukan gerakan lokomotor dengan maksimal. Banyaknya anak yang belum dapat untuk bergerak dengan maksimal karena kegiatan sehari-harinya lebih banyak diisi dengan kegiatan yang pasif dan diperparah dengan lembaga PAUD belum memberikan wadah untuk mengembangkan kemampuan gerak motorik kasar khususnya lokomotor. Kejadian ini diperparah oleh guru yang tidak memiliki kemampuan yang maksimal untuk memberikan stimulus tersebut. Masalah yang ada diatas

⁴ Hosta Prianggoro, “Bahaya Jika Anak Kurang Bergerak”, di akses dari <https://lifestyle.kompas.com/read/2014/09/01/091243423/Bahayanya.Jika.Anak.Kurang.Bergerak> pada tanggal 3 Mei 2019.

⁵ Fajar Sri Tanjung,dkk, 2017. “Intensitas penggunaan gadget dan obesitas anak prasekolah”. BKM Journal of Community Medicine and Public Health, Volume 33 No. 12, Hal 5.

merupakan masalah yang penting dalam mempersiapkan anak dalam kemampuan gerak lokomotornya yang harus segera ditangani. Semakin sering keterampilan lokomotor dilakukan, semakin besar pula kemampuan anak untuk menyesuaikan gerakan masing-masing keterampilan yang dimiliki.

Melatih gerak lokomotor merupakan sebuah aktivitas yang dapat mengembangkan kemampuan anak dan berguna di masa yang akan datang, seperti saat anak belajar berlari, melompat dan gerakan lokomotor lain yang akan digunakan pada kegiatan sehari-hari. Semakin berkembangnya kemampuan lokomotor anak, semakin mudah anak untuk bergerak dan dapat meningkatkan kekuatan dan daya tahan otot-otot yang digunakan pada saat kegiatan berlangsung.

Banyak studi yang membahas tentang kegiatan lokomotor, mulai dari bidang kesehatan sampai dengan psikologi. Terdapat berbagai faktor yang bisa memengaruhi kemampuan lokomotor seseorang. Salah satu faktor terbesar dalam kemampuan gerak lokomotor anak usia dini adalah seberapa sering anak melakukan gerak lokomotor. Untuk mengembangkan kemampuan gerak lokomotor guru dan orangtua dapat menciptakan suasana yang menarik dengan bermain. Menurut Sudono, Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.⁶ Proses bermain merupakan sebuah metode yang guru

⁶ Anggani Sudono, 2000, "Sumber belajar dan alat permainan untuk pendidikan anak usia dini", Jakarta : PT Grasindo, Hal 1.

gunakan untuk mendapatkan sebuah pengetahuan yang baru dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

Pendekatan bermain yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran anak dapat bervariasi dengan menggunakan beberapa media seperti boneka, permainan balok, buku cerita, dan lain-lain ataupun dengan sebuah alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif (APE) ini merupakan sebuah media yang biasanya digunakan oleh guru karena menggunakan sebuah permainan yang dapat menarik anak untuk diikuti. Mayke berpendapat bahwa, Alat permainan edukatif selalu dirancang dengan pemikiran yang dalam, karena melalui bermain akal tersebut, anak mampu mengembangkan penalarannya.⁷ Dengan adanya alat permainan edukatif anak dapat mengembangkan kemampuannya. Alat permainan edukatif di masa ini mempunyai inovasi-inovasi yang baru dan menarik untuk mencapai tujuan proses pembelajaran anak usia dini yang maksimal.

Guru dan orangtua berperan aktif dalam memberikan sebuah alat permainan yang cocok untuk mengembangkan kemampuan gerak lokomotor anak, tanpa adanya sebuah alat permainan edukatif variatif anak akan merasa bosan. Dari berbagai alat permainan edukatif yang variatif terdapat sebuah alat permainan yang menarik salah satunya adalah permainan *funmat*. *Funmat* merupakan sebuah alat permainan yang berbentuk seperti karpet yang berisi jalanan yang disampingnya diisi oleh gambar-gambar yang akan menstimulasi anak dari berbagai aspek.

⁷ Mayke S. Tedjasaputra, 2001, “Bermain, mainan, dan permainan”, Jakarta : PT Grasindo, Hal 82.

Permainan Perjalanan ke Rumah Nenek dapat dijadikan sebuah media atau alat untuk mengembangkan kemampuan gerak lokomotor anak. Agar permainan dapat lebih menarik lagi untuk anak, permainan ini dapat dijadikan sebuah mainan yang berbentuk tiga dimensi. Tiga dimensi sendiri dapat diartikan sebuah ruang yang dapat dilihat dari semua arah dan memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi atau tebal. Pada permainan Perjalanan ke Rumah Nenek dapat diartikan sebuah permainan yang anak dapat melihatnya dengan segala arah dan memiliki dimensi panjang, lebar, dan tingginya.

Setelah peneliti melakukan observasi dan wawancara di RA Darussalam Pekayon Bekasi, terdapat beberapa permasalahan yang ditemui di lapangan. Permasalahan tersebut meliputi : (1) sistem pembelajaran yang masih menggunakan teacher center yang mengakibatkan anak tidak diberikan kegiatan yang aktif dan menarik, (2) masih rendahnya kemampuan anak untuk melakukan gerak lokomotor seperti melompat dengan satu kaki, *galloping*, *leaping*, dan lain-lain, (3) serta guru yang mengalami kesulitan dalam menetapkan media yang akan digunakan untuk proses pembelajaran yang tepat untuk usia 5-6 Tahun. Oleh karena itu dengan menggunakan permainan Perjalanan ke Rumah Nenek peneliti mengharapkan anak dapat mengembangkan kemampuan gerak lokomotornya dengan maksimal.

Setelah melihat uraian permasalahan-permasalahan yang dijabarkan dan solusi permasalahannya pada paragraf diatas, penelitian ini akan mengembangkan sebuah alat permainan , dalam hal ini yaitu permainan Perjalanan ke Rumah Nenek yang diharapkan oleh peneliti dapat menjadi sebuah solusi permainan yang akan digunakan oleh peserta didik dalam mengembangkan kemampuannya, khususnya permainan ini dapat dimainkan

di sebuah lembaga pendidikan anak usia dini sebagai salah satu solusi dalam pemilihan permainan dalam sebuah proses pembelajaran yang lebih menarik. Berdasarkan analisis permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah karya inovatif dan mendalami penyusunan skripsi dengan judul **“Pengembangan Permainan Karpet Ceria 3D (*Funmat 3D*) “Perjalanan ke Rumah Nenek” Untuk Menstimulasi Kemampuan Gerak Lokomotor Anak Usia 5-6 Tahun”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah yang telah diuraikan pada paragraf sebelumnya, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Anak lebih banyak menghabiskan aktivitas yang pasif pada setiap harinya yang berdampak kurangnya koordinasi motoriknya.
2. Kurangnya kemampuan gerak lokomotor yang dimiliki pada guru PAUD yang menyebabkan guru kurang maksimal saat menstimulasi gerakan ke anak .
3. Kegiatan yang monoton saat melakukan gerak lokomotor di lembaga PAUD membuat anak bosan dengan kegiatan yang diberikan.

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan penelitian ini akan menghasilkan produk pengembangan Permainan Karpet Ceria 3D (*Funmat 3D*) “Perjalanan ke Rumah Nenek” untuk kemampuan gerak lokomotor anak usia 5-6 Tahun. Adapun ruang lingkup permasalahan yang akan dibatasi pada penelitian ini yaitu :

1. Jenis Masalah

Dari masalah yang telah dipaparkan, peneliti membatasi masalah hanya sampai pada tahap pengembangan permainan Permainan Karpet Ceria 3D (*Funmat 3D*) Perjalanan ke Rumah Nenek .

2. Media Pengembangan

Hasil penelitian ini adalah sebuah produk alat permainan berupa permainan Permainan Karpet Ceria 3D (*Funmat 3D*) Perjalanan ke Rumah Nenek, Peneliti mengembangkan suatu media pembelajaran dengan tujuan untuk melatih gerak lokomotor.

3. Lingkup Lokasi Pengembangan

Pengembangan dilakukan di daerah Pondok Pekayon Indah Kecamatan Bekasi Selatan Kota Bekasi, sebagai kewajiban mahasiswa PGPAUD untuk meneliti anak usia dini dengan jenjang anak yang diteliti adalah anak usia 5-6 Tahun.

D. Fokus Penelitian

1. Apakah permainan Permainan Karpet Ceria 3D (*Funmat 3D*) “Perjalanan ke Rumah Nenek” dapat menstimulasi kemampuan gerak lokomotor anak usia 5-6 tahun?
2. Bagaimana bentuk pengembangan permainan Permainan Karpet Ceria 3D (*Funmat 3D*) “Perjalanan ke Rumah Nenek” dalam menstimulasi kemampuan gerak lokomotor anak usia 5-6 tahun ?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun hasil pengembangan permainan penelitian ini berguna untuk beberapa pihak, yaitu :

1. Bagi peserta didik, hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk mengembangkan kemampuan gerak yang dimiliki oleh peserta didik dengan menggunakan alat permainan Perjalanan ke Rumah Nenek .
2. Bagi guru pendidikan anak usia dini, hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk menjadi sebuah alat yang mendukung proses pembelajaran anak dan menjadi inovasi dalam pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak.
3. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan berguna sebagai bahan belajar dan pembuktian proses identifikasi permasalahan yang disolusikan melalui sebuah produk, dan menjadi referensi atau bahan untuk mengembangkan produk selanjutnya.