

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia, dengan terdapat berbagai banyak pulau yang keseluruhan wilayahnya dikelilingi oleh lautan yang luas. Indonesia dapat dikatakan sebagai negara maritim karena mempunyai kekayaan laut yang besar dan sebagian masyarakatnya mencari nafkah di laut. Lautan Indonesia merupakan wilayah *Marine Mega-Biodiversity* terbesar di dunia, memiliki 8.500 spesies ikan, 555 spesies rumput laut dan 950 spesies biota terumbu karang (Andriani, 2018). Namun sayangnya masyarakat Indonesia masih rendah akan kesadaran lingkungan, berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa kurangnya kesadaran dan pemahaman masyarakat tentang kebijakan kepelelindungan, tingkat pendidikan yang rendah, pengetahuan yang rendah dimana masyarakat masih membuang sampah sembarangan dan beranggapan bahwa sampah akan dibawa arus ke laut karena laut itu luas, watak masyarakat, serta tekanan biaya hidup sehingga menyebabkan masyarakat pesisir pantai sering melakukan perusakan lingkungan pesisir (Febri, 2017; Jumadi et al., 2019; Pinto, 2015).

Pulau Lombok memiliki banyak tempat objek pariwisata, sehingga banyak pula tempat – tempat makan di sekitar pantai yang menjadi tempat favorit untuk orang – orang berkunjung. Namun sayangnya, banyaknya kunjungan ke pantai juga akan menambah sampah yang dibawa oleh pengunjung maupun penjual, tidak hanya masyarakat sekitar pantai perilaku pengunjung wisata yang kurang baik dapat menyebabkan kerusakan lingkungan, minimnya kesadaran akan dampak yang dilakukan serta minimnya kesadaran dalam pelestarian lingkungan juga menyebabkan kerusakan pada lingkungan pantai (Arninda dan Gravitiani, 2021).

Kerusakan lingkungan memiliki banyak faktor salah satunya adalah orang – orang yang membuang sampah sembarangan, termasuk juga pengunjung yang membuang sampah di tempat wisata alam. Kurangnya kesadaran akan kebersihan dan pengetahuan terhadap dampak dari sampah yang dibuang sembarangan menjadi salah satu penyebab dari rusaknya lingkungan tersebut, sejalan dengan hasil penelitian Easman yang menyatakan bahwa masyarakat pada umumnya

terinformasi dengan baik tentang ancaman terhadap lingkungan laut tetapi masih kurang dalam kesadaran akan upaya pelestarian saat ini (Easman et al., 2018). Sampah – sampah di tepi pantai akan terbawa ke lautan dan merusak lingkungan. Pentingnya kesadaran tentang kerusakan lingkungan maritim bukan hanya pada orang dewasa saja melainkan dari usia dini.

Anak usia dini sebagai calon penerus masa depan memiliki peranan penting untuk melestarikan lingkungan maritim. Eksplorasi tentang lingkungan maritim perlu diajarkan sejak dini kepada anak untuk menambah pengetahuan mereka tentang kelautan dan kebaharian Indonesia, sejalan dengan Hasbi yang menyatakan bahwa masyarakat laut atau pesisir generasi muda kurang memiliki kemauan dan kesanggupan dalam meneruskan nilai – nilai, tradisi dan budaya sebagai masyarakat atau bangsa maritim dan bekerja di sektor kemaritiman (Hasbi et al., 2019). Maka dari itu perlunya pendidikan tentang lingkungan maritim pada anak usia dini untuk meningkatkan kesadaran lingkungan maritim kepada anak agar terciptanya lingkungan yang bersih dan aman.

Kesadaran lingkungan perlu diajarkan sejak dini melalui pembelajaran yang dilakukan sejak awal usia anak sehingga menimbulkan kesadaran pada anak untuk dapat menjaga lingkungannya. Kesadaran terhadap lingkungan dapat tumbuh karena keadaan lingkungan yang semakin memburuk. Perlunya pemahaman dan sikap peduli terhadap lingkungan tersebut untuk memecah keruskan pada lingkungan. Pemahaman kesadaran lingkungan pada anak usia dini masih sebatas pengutan serta tidak boleh membuang sampah sembarangan, dalam hal yang sederhana dan tidak rumit, hal tersebut sejalan dengan penelitian Siregar yang menyatakan bahwa pemahaman anak tentang lingkungan serta pemahaman tentang menangani kerusakan lingkungan dapat dijelaskan kepada anak (Siregar et al., 2020).

Kesadaran lingkungan (*environmental awareness*) maritim pada anak usia dini dapat didefinisikan sebagai keadaan tergugahnya jiwa terhadap sesuatu, dalam hal ini lingkungan hidup yang dapat terlihat pada perilaku dan tindakan masing – masing individu (Neolaka, 2008). Pemahaman terhadap kerusakan lingkungan juga secara tidak langsung menumbuhkan kesadaran anak akan pentingnya untuk menjaga lingkungan serata menjaga makhluk – makhluk yang

hidup didalamnya, sejalan dengan hal tersebut, Nickerson juga menjelaskan bahwa kesadaran lingkungan maritim merupakan awal dari terbentuknya kepedulian dalam menjaga lingkungan dari berbagai kerusakan (Nickerson, 2002). Kegiatan untuk menanamkan pengetahuan tentang kesadaran lingkungan maritim pada anak usia dini dapat melalui pendidikan lingkungan maritim. Pendidikan lingkungan maritim pada anak usia dini dianggap sebagai waktu yang tepat untuk memulai pengembangan awal yang tidak hanya memahami lingkungan tetapi juga menumbuhkan sifat positif dan peduli pada lingkungan (Safira & Wati, 2020). Melalui proses pendidikan diharapkan dapat membantu setiap anak sebagai anggota masyarakat akan pentingnya kesadaran dan kepekaan terhadap permasalahan dari lingkungan (Afandi, 2013). Oleh karenanya pentingnya untuk pengajaran tentang pendidikan maritim untuk meningkatkan kesadaran lingkungan maritim kepada anak usia dini.

Kurangnya pendidikan maritim tentang kesadaran lingkungan dan kreatifitas guru menjadi penyebab anak kurang mengetahui kesadaran lingkungan maritim yang ada, hal tersebut diperkuat oleh Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) menyatakan bahwa materi pengajaran tentang kelautan masih terbatas dan masih berorientasi pada wilayah darat dan materi pendidikan tentang kelautan harus dapat dijangkau anak sedini mungkin (Iskandar, 2016), padahal pembelajaran tentang lingkungan maritim dapat menggunakan pembelajaran tematik kelautan. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat dan pemahaman anak dibidang kemaritiman adalah dengan memasukan pendidikan kebaharian dalam kurikulum pendidikan nasional pada semua level pendidikan, upaya ini merupakan langkah yang tepat dalam mengatasi rendahnya semangat dan jiwa bahari bangsa Indonesia. Anak – anak sebagai generasi bangsa merupakan bagian penting dalam pembangunan kemaritiman, oleh karena itu sangat penting untuk menumbuhkan minat dan semangat kebaharian pada anak (Fuad & Musa, 2017). Sebuah penelitian menyatakan bahwa pembelajaran tematik kelautan ternyata mampu mempengaruhi penanaman karakter kebaharian pada anak usia dini serta mendapatkan stimulasi atau informasi terkait dengan lingkungan kelautan sehingga anak akan peka terhadap lingkungan tersebut (Wardani et al., 2019). Oleh karena itu, anak sebagai generasi penerus bangsa dalam pembangunan kemaritiman

sehingga perlunya upaya untuk meningkatkan kesadaran lingkungan kepada anak usia dini.

Beberapa penelitian sebelumnya terkait dengan kesadaran lingkungan maritim menyatakan bahwa rendahnya pengetahuan kemaritiman pada anak usia dini juga dikarenakan tidak tersedianya bahan atau lokasi untuk pengenalan kemaritiman (Sulistiani & Mustami'ah, 2016). Fuad dan Musa juga menyatakan bahwa kurangnya minat dan semangat anak tentang kebaharian (Fuad & Musa, 2017). Tanpa disadari juga anak – anak kurang mendapatkan stimulasi atau informasi terkait dengan lingkungan maritim sehingga anak menjadi kurang peka terhadap lingkungan tersebut (Zellawati, 2017). Selain itu rendahnya pengetahuan awal mengenai kemaritiman oleh anak – anak TK yang hidup di wilayah pesisir dikarenakan anak – anak kurang mengenali lingkungan tempat tinggalnya (Puspitasari & Cahyadi, 2021), maka dari itu perlunya upaya untuk meningkatkan kesadaran lingkungan maritim pada anak usia dini.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui wawancara dan penyebaran angket (*google form*). Wawancara dilakukan dengan dua guru TK yang ada di kabupaten Lombok Barat menyatakan bahwa untuk menyampaikan materi tentang binatang dan tanaman yang ada di pantai maupun di laut hanya menggunakan gambar, sedangkan untuk mengajarkan tentang kesadaran lingkungan maritim hanya melalui tanya jawab, untuk kegiatan pembelajarannya lebih sering menggunakan Lembar Kerja (LK) atau majalah. Peneliti juga menyebarkan angket berupa *google form* ke guru – guru TK di wilayah Kabupaten Lombok Barat terkait tentang kesadaran lingkungan maritim yang berlangsung mulai dari tanggal 19 – 30 April 2021 hasilnya diketahui bahwa 94,7% mengajarkan tentang macam – macam binatang dan tanaman di laut, selain itu 78,9% guru menyatakan bahwa pernah menjelaskan tentang kerusakan lingkungan maritim kepada anak dan 21% menyatakan belum pernah menjelaskannya. Dari hasil survei diketahui bahwa 39% menggunakan media visual berupa media gambar (poser, kartu gambar) dan media langsung (asli), 16% menggunakan media audio visual, 13% menggunakan media audio dan 5% menjawab belum pernah mengajarkan tentang kerusakan lingkungan maritim kepada anak. Selain itu diketahui semua menjawab penting untuk anak usia dini mengetahui tentang kerusakan lingkungan agar dapat meningkatkan kesadaran

lingkungan maritim. Berdasarkan hasil studi pendahuluan diketahui perlunya kreativitas guru dalam mengajarkan tentang kerusakan lingkungan maritim kepada anak usia dini, berkaitan dengan studi pendahuluan tersebut Binta juga menyatakan bahwa banyak tenaga pendidik yang masih mengalami kebingungan dalam mengajarkan perilaku sadar lingkungan pada anak usia dini (Binta et al., 2019). Kurangnya media dan kreativitas guru untuk berkreasi membuat media menjadi masalah dalam mengajarkan kerusakan lingkungan sehingga perlunya pembuatan media yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Hasil studi pendahuluan juga diketahui bahwa anak – anak lebih mengetahui binatang yang jauh seperti ikan hiu dibandingkan ikan – ikan yang ada di sekitar mereka, anak – anak juga lebih sering menyebutkan nama binatang dengan menggunakan bahasa daerah bukan bahasa Indonesia, anak – anak belum mengetahui tanaman yang ada di laut, diketahui bahwa ketika tanya jawab anak hanya mengetahui pohon kelapa saja yang berada di pantai, sedangkan untuk bahaya sampah, anak – anak hanya tahu bahwa tidak boleh membuang sampah sembarangan tetapi tidak tau penyebab jika membuang sampah sembarangan. Maka dari itu diketahui bahwa kesadaran lingkungan maritim pada anak masih kurang. Perlunya kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya menjaga lingkungan agar anak mengetahui penyebab bahaya sampah yang ada di laut maupun di pantai.

Pembelajaran yang menyenangkan dapat menggunakan media yang menarik perhatian anak. Media dapat digunakan sebagai alat untuk mengenalkan tentang lingkungan maritim, namun media yang digunakan masih kurang sehingga menjadi salah satu penyebab anak – anak kurang mendapatkan pengetahuan tentang kemaritiman. Menggunakan media permainan sejatinya dapat meningkatkan kemauan anak untuk belajar sehingga pembelajaran lebih menarik, seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Christian yang menggunakan media *board game* untuk meningkatkan kepedulian anak-anak terhadap kondisi laut Indonesia (Christian, 2017), penelitian lainnya juga menggunakan media komik elektronik untuk meningkatkan pemahaman konservasi kelautan anak usia dini (Syarah et al., 2018). Dari penelitian tersebut diketahui bahwa menggunakan media permainan

dapat digunakan untuk meningkatkan kepedulian dan pengetahuan anak terhadap lingkungan maritim.

Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan, karena segala sesuatu yang menyenangkan bagi anak akan lebih mudah diingat, melalui bermain anak dapat bereksplorasi dengan berbagai situasi dari sudut kehidupan dimana anak dipersiapkan belajar untuk menghadapinya. Dengan demikian, mengingat pentingnya aktivitas bermain bagi anak, maka orang tua dan pendidik (guru) hendaknya dapat menjadi motivator, fasilitator dan pendamping kegiatan bermain anak yang baik, cermat dan sabar (Wulan, 2015). Salah satu cara yang dapat digunakan adalah melalui media permainan tradisional. Berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hapidin dan Yenina, bermain menggunakan permainan tradisional dapat membantu meningkatkan anak dalam pemerolehan karakter anak usia dini serta membantu anak menguasai berbagai karakter positif yang dikembangkan dalam setiap permainan (Hapidin & Yenina, 2016). Permainan tradisional saat ini sudah mulai terlupakan, anak – anak lebih banyak memilih untuk bermain *gadget* dibandingkan bermain di luar bersama teman – temannya, bukan hanya di Indonesia, tetapi di negara lainnya juga ditemukan bahwa permainan tradisional jarang diminati, hal tersebut sesuai dengan penelitian Victor dan Nantwi yang menyatakan bahwa anak – anak kurang tertarik dengan permainan tradisional (Victor & Nantwi, 2020), sehingga perlunya membuat permainan tradisional menjadi suatu permainan yang menarik perhatian anak.

Permainan tradisional banyak macamnya, salah satunya dapat menggunakan permainan tradisional engklek, permainan engklek merupakan permainan tradisional yang paling sering dimainkan oleh anak, permainan engklek yang tradisional pada umumnya hanya menggunakan media bahan alam, sejalan dengan penelitian Adhani dan Nazarullail yang menyatakan bahwa alat – alat yang digunakan untuk memainkan permainan tradisional bergantung dari daerah dimana memainkannya, jika di daerah pesisir maka alat yang digunakan berasal dari laut seperti kulit kerang, karang kecil, biji pohon asam yang tumbuh di dekat pantai (Adhani & Nazarullail, 2020). Permainan engklek juga terkenal di beberapa negara dengan nama *hopscotch*, sedangkan di Indonesia terkenal dengan nama engklek. Permainan engklek juga memiliki bentuk yang bermacam – macam diantaranya

bentuk gunung, pesawat dan baling – baling, namun pada penelitian yang akan dilakukan, peneliti akan memodifikasi permainan engklek, hasil penelitian menyatakan bahwa permainan engklek yang telah dimodifikasi dapat dijadikan sebagai sarana stimulasi perkembangan anak usia dini dan permainan engklek merupakan model pembelajaran yang efektif untuk digunakan (Munawaroh, 2017). Permainan tradisional engklek dapat dimodifikasi untuk meningkatkan perkembangan anak, penelitian lainnya juga mengatakan bahwa permainan engklek dapat memberikan respon yang positif untuk dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran (Wiranti & Mawarti, 2018). Hasil penelitian lainnya juga menjelaskan bahwa, menggunakan permainan engklek, anak mampu bekerja sama dengan teman kelompoknya, memberikan semangat pada temannya, berani menegur temannya yang kalah dan dapat menaati peraturan dalam permainan (Hazriyanti & Nasriah, 2019).

Permainan engklek yang awalnya hanya terbuat dari media bahan alam, tidak bisa dibawa ke dalam kelas, bahan permainannya masih standar dan langkah – langkah permainan yang sederhana dapat dijadikan suatu aktivitas kegiatan untuk meningkatkan kesadaran lingkungan maritim pada anak usia dini, penggunaan permainan tradisional selain melestarikan permainan khas Indonesia, anak juga dapat belajar tentang kesadaran lingkungan maritim. Permainan engklek dari beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya kebanyakan untuk meningkatkan kemampuan motorik, padahal permainan engklek dapat dimodifikasi untuk meningkatkan pengetahuan tentang kesadaran lingkungan maritim. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, hasil akhir berupa sebuah produk bernama permainan engklek maritim (*ocean hopscotch play*) untuk meningkatkan kesadaran lingkungan maritim anak usia dini, melalui permainan ini anak mengetahui keanekaragaman binatang dan tanaman di laut.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini fokus terhadap topik penelitian yang akan dibahas agar tidak menjadi luas. Adapun fokus dalam penelitian ini yaitu:

1. Meningkatkan kesadaran lingkungan maritim dengan binatang dan tanaman di laut yang ada di Indonesia

2. Memodifikasi permainan tradisional engklek yang disesuaikan dengan usia anak 5 – 6 tahun untuk meningkatkan kesadaran lingkungan maritim
3. Membuat prosedur penggunaan media permainan engklek maritim (*ocean hopscotch play*) untuk meningkatkan kesadaran lingkungan maritim

C. Perumusan Masalah

Perumusan masalah dibuat untuk mengetahui beberapa permasalahan awal yang digunakan untuk memecahkan masalah dalam penelitian. Berikut beberapa permasalahan dalam penelitian yang akan dibahas:

1. Bagaimana masalah tentang kesadaran lingkungan maritim anak usia 5 – 6 tahun ?
2. Bagaimana upaya yang dilakukan satuan PAUD untuk kesadaran lingkungan maritim pada anak usia dini ?
3. Bagaimana pengembangan media permainan engklek maritim (*ocean hopscotch play*) untuk meningkatkan kesadaran lingkungan maritim?
4. Bagaimana uji kelayakan terhadap media permainan engklek maritim (*ocean hopscotch play*) untuk meningkatkan kesadaran lingkungan maritim?
5. Bagaimana efektifitas penggunaan media permainan engklek maritim (*ocean hopscotch play*) untuk meningkatkan kesadaran lingkungan maritim?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian digunakan untuk mengatasi permasalahan – permasalahan dalam penelitian. Berikut adalah tujuan penelitian yang akan dilakukan :

1. Mengetahui masalah tentang kesadaran lingkungan maritim anak usia 5 – 6 tahun ?
2. Mengetahui upaya yang dilakukan satuan PAUD untuk kesadaran lingkungan maritim pada anak usia dini ?
3. Mengetahui pengembangan media permainan engklek maritim (*ocean hopscotch play*) untuk meningkatkan kesadaran lingkungan maritim?
4. Mengetahui uji kelayakan terhadap media permainan engklek maritim (*ocean hopscotch play*) untuk meningkatkan kesadaran lingkungan maritim?

5. Mengetahui efektifitas penggunaan media permainan engklek maritim (*ocean hopscotch play*) untuk meningkatkan kesadaran lingkungan maritim?

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini memiliki dua manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, berikut adalah manfaat dalam penelitian ini :

1. Manfaat teoritis dari penelitian ini, yaitu hasil penelitian ini dapat menambah rujukan bagi pengembangan penelitian yang menggunakan kajian permainan tradisional engklek dan kesadaran lingkungan maritim bagi anak usia dini.
2. Manfaat praktis dalam penelitian ini diuraikan menjadi tiga yaitu bagi guru, sekolah dan peneliti selanjutnya
 - a. Manfaat bagi guru, dapat digunakan sebagai menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran cara meningkatkan kesadaran lingkungan pada anak usia dini melalui media permainan engklek maritim (*ocean hopscotch play*)
 - b. Manfaat bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan dalam Menyusun program pembelajaran serta menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat.
 - c. Manfaat bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan salah satu referensi atau bahan perbandingan bagi peneliti yang ingin mengkaji kajian yang sama.

F. State Of The Art

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian – penelitian sebelumnya yaitu pada penelitian yang dilakukan oleh Suharti yang melakukan penelitian tentang literasi sains kelautan yang membahas tentang komponen literasi sains kelautan yang terdiri dari pengetahuan sikap dan perilaku (Suharti et al., 2020), perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian yang akan dilakukan mengembangkan media permainan namun penelitian ini juga menjadi rujukan untuk penelitian yang akan dilakukan terkait dengan konten kemaritiman. Selain itu, perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya berkaitan juga dengan modifikasi media yang digunakan, penelitian sebelumnya menggunakan media berbasis *virtual reality* untuk pembelajaran pengenalan jenis – jenis ikan (Kusuma et al., 2018), sedangkan pada penelitian ini menggunakan modifikasi permainan engklek untuk meningkatkan kesadaran lingkungan maritim. Penelitian

lainnya juga menggunakan media *flashcard* berbasis *augmented reality* untuk pengenalan binatang laut pada anak usia dini (Utami & Andika, 2021), sedangkan perbedaan penelitian yang akan dilakukan menggunakan modifikasi permainan engklek untuk meningkatkan kesadaran lingkungan maritim. Hasil penelitian lainnya menyatakan bahwa penggunaan media *sliding book* juga dapat digunakan untuk mengenalkan sains kehidupan kelautan (Prमितasari et al., 2018), perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian ini tentang mengenalkan sains kehidupan kelautan sedangkan penelitian yang akan dilakukan tentang meningkatkan kesadaran lingkungan maritim. Penelitian sebelumnya menggunakan media *Bag Book* yang telah dikembangkan dapat dijadikan media pembelajaran untuk mengenalkan nilai karakter peduli lingkungan untuk anak usia 5 – 6 tahun (Munasti, Kholida, Fakhriah, 2020), perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan bahwa penelitian ini untuk mengenalkan nilai karakter peduli lingkungan sedangkan penelitian yang akan dilakukan untuk meningkatkan kesadaran lingkungan maritim. Penelitian terdahulu menyatakan bahwa alat pembelajaran terbukti mampu meningkatkan literasi kelautan dan menambah wawasan kemaritiman anak usia dini (Sahriana et al., 2020), penelitian tersebut membuktikan penggunaan alat pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu untuk meningkatkan kesadaran lingkungan maritim, namun perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu penelitian terdahulu tentang meningkatkan literasi kelautan sedangkan penelitian yang akan dilakukan meningkatkan kesadaran lingkungan maritim.

Dari berbagai penelitian yang berkaitan tentang kesadaran lingkungan maritim, perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah penelitian ini akan meningkatkan pengetahuan anak tentang berbagai macam – macam binatang dan tanaman di laut serta meningkatkan kesadaran anak untuk menjaga lingkungan maritim dengan tidak membuang sampah di pantai.

Media permainan engklek dalam penelitian ini dimodifikasi dari segi bentuk, tampilan, dan langkah – langkah permainan, media permainan engklek ini dirancang agar anak mampu mengetahui keanekaragaman binatang dan tanaman di laut serta kesadaran lingkungan maritim. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang lainnya seperti penelitian (Trisnawaty, 2017) menggunakan

permainan engklek untuk meningkatkan kemampuan mengenalkan angka, selain itu ada pula penelitian yang dilakukan oleh (Hariyani & Diana, 2020) menggunakan permainan engklek yang dimodifikasi mengetahui pengaruh terhadap pemahaman pendidikan seks anak usia 5-6 tahun. Penelitian lainnya menyatakan bahwa menggunakan permainan tradisional juga membantu anak-anak untuk meningkatkan kosa kata bahasa Inggris dan merupakan sebuah kombinasi yang unik dan berhasil untuk pembelajaran siswa (Alvisar & Malik, 2016). (Fitani, 2018; Ismawati & Lutfiah, 2020) dalam jurnalnya menggunakan permainan engklek geometri untuk meningkatkan aspek kognitif dan motorik kasar. Beberapa penelitian lainnya juga menggunakan permainan engklek untuk meningkatkan perkembangan motorik anak (Hariyani & Diana, 2020; Horunisa & Cahyati, 2020; Laely & Yudi, 2018).

Melalui perbedaan – perbedaan tersebut, berikut posisi dari penelitian Pengembangan Media Permainan Engklek Maritim (*Ocean Hopscotch Play*) untuk Meningkatkan Kesadaran Lingkungan Maritim Anak Usia 5 – 6 Tahun di Lombok Barat adalah sebagai berikut :

1. Permainan engklek maritim (*ocean hopscotch play*) disusun dengan tujuan atau indikator yang terkait dengan kesadaran lingkungan maritim yang mencakup 3 komponen yaitu pengetahuan, sikap, dan perilaku.
2. Permainan tradisional engklek maritim memiliki langkah – langkah permainan yang berbeda dengan permainan engklek tradisional lainnya, permainan ini juga terdapat buku panduan untuk menggunakan permainan sehingga mempermudah guru untuk mengenalkan permainan kepada anak.
3. Media ini berbahan dasar *banner* dan kartu gambar yang berisikan pembelajaran terkait dengan kesadaran lingkungan maritim pada anak 5 – 6 tahun.
4. Permainan tradisional engklek maritim ini dapat dimainkan dimana saja baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan sehingga anak dapat tetap merasakan *enjoy learning*, mudah dibawa dan praktis.
5. Permainan ini berasal dari permainan tradisional Indonesia sehingga dapat melestarikan permainan tradisional dan anak mengetahui permainan tradisional Indonesia.