

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dalam kamus bahasa Indonesia (KBBI) kata pendidikan berasal dari kata 'didik' serta mendapatkan imbuhan 'pe' dan akhiran 'an', sehingga kata ini memiliki pengertian sebuah metode, cara maupun tindakan membimbing. Dapat didefinisi pengajaran ialah sebuah cara perubahan etika serta perilaku oleh individu atau sosial dalam upaya mewujudkan kemandirian dalam rangka mematangkan atau mendewasakan manusia melalui upaya pendidikan, pembelajaran, bimbingan serta pembinaan (Pristiwanti Desi et al., 2022).

Undang - Undang No. 35 Tahun 2014 atas UU No. 23 Tahun 2002 Pasal 1 ayat 1 tentang perlindungan anak, anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun, termasuk juga yang masih di dalam kandungan. Anak usia dini secara umum adalah anak-anak di bawah usia 6 tahun. Definisi anak usia dini yang dikemukakan oleh NAEYC (*National Assosiation Education for Young Chlidren*) adalah Anak usia dini adalah masa di mana seorang individu mengalami sebuah fase perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi perkembangan di masa selanjutnya. Pada *early childhood* atau anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahu. Pada usia ini adalah waktu yang tepat seorang individu menerima sebuah pembinaan berupa pendidikan baik secara formal, non-formal maupun informal (Pristiwanti Desi et al., 2022).

Menurut Zadeh (dalam Putri Nurtazali Shinta & Afrianti Nurul, 2023), anak usia dini mempunyai masa yang sangat sensitif dan merespon rangsangan lingkungan dan gerakan yang menyeluruh dan energik, memiliki rangsangan dalam lingkungan dan berkembangnya keterampilan motorik kasar dan lebih berkembang lebih awal dibandingkan motorik halus. Jika perkembangan motorik kasar tidak diberikan stimulus yang sesuai dengan tahap perkembangan dan karakteristik anak usia dini, maka perkembangannya akan terhambat. Dampak yang akan terjadi jika perkembangan motorik tidak dilatih kemampuannya maka terjadi gangguan aktivitas serta menghambat perkembangan selanjutnya. Kurang optimalnya perkembangan motorik kasar dan turunya kreatifitas anak untuk berkembang. Anak usia dini merupakan periode awal bagi pertumbuhan dan perkembangan seorang anak. Pada masa ini anak menjalankan eksplorasi, masa identifikasi/imitasi, masa peka, masa bermain, dan masa membangun tahap awal yang disebut sebagai masa emas perkembangannya (Pristiwanti Desi et al., 2022). Aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan baik apabila mendapat stimulas yang baik. Masa ini adalah masa emas (*Golden Age*) dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian anak. Taman kanak-kanak adalah salah satu bentuk pendidikan anak usia dini dalam kurikulum formal yang menyelenggarakan program pendidikan untuk anak usia 4 sampai 6 tahun. Pendidikan taman kanak-kanak ditujukan untuk anak usia 4 sampai 6 tahun dan dibagi menjadi dua kelompok belajar berdasarkan umurnya. Untuk kelompok A terdiri dari usia 4 sampai 5 tahun dan kelompok B usia 5 sampai 6 tahun (Amelia & Wulandari, 2023).

Menurut Juknis Kemendikbud pada anak usia dini di taman kanak kanak memiliki beberapa prinsip pembelajaran yaitu belajar melalui bermain, berorientasi pada perkembangan anak, berorientasi pada kebutuhan anak, berpusat pada anak, pembelajaran aktif, berorientasi pada pengembangan nilai-nilai karakter, pengembangan kecakapan hidup, lingkungan kondusif, pembelajaran demokratis, pemanfaatan media belajar. Sesuai dengan juknis dan undang undang yang ada pedoman implementasi kurikulum TK Islam Alifah tentang pencapaian perkembangan anak untuk lingkup standar perkembangan pada aspek fisik-motorik antara lain : a. motorik kasar, seperti melakukan gerakan tubuh melompat, berlari, berjalan, meloncat, keseimbangan dan kelincahan dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran.

Dalam perkembangan seorang anak, keadaan fisik motorik memang sangat menjadi perhatian dan menjadi suatu pembahasan, sebab proses tumbuh kembang anak akan mempengaruhi kehidupan mereka dimasa mendatang. Sehingga mengetahui perkembangan fisik anak, memaksimalkan perkembangan fisik anak serta pentingnya perkembangan fisik anak menjadi suatu keharusan untuk ditelaah dan difahami. Berdasarkan pada keadaan aktivitas yang dilakukan oleh anak usia taman kanak-kanak yang begitu aktif, maka masalah gerak dan belajar gerak menjadi sangat penting dan harus mendapat perhatian khusus. Penanaman gerak/motorik yang benar sangat penting bagi anak, sebab akan memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan anak tersebut. Pada masa anak Taman Kanak-Kanak perkembangan gerak yang terjadi adalah berupa peningkatan kualitas penguasaan pola gerak yang telah bias dilakukan pada masa bayi serta peningkatan

variasi berbagai macam pola-pola gerak dasar. Kemampuan berjalan dan memegang akan semakin baik dan bisa dilakukan dengan berbagai macam variasi gerakan (Samsudin, 2008:5).

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan kepala sekolah dan guru Kelompok A TK Islam Alifah. Kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan perkembangan aspek fisik-motorik adalah dengan melakukan kegiatan *senam chicken dance* yang dilakukan pada setiap Rabu 30 menit, membaca iqro, bermain, dan berbaris. Namun setelah peneliti melakukan pengamatan kegiatan belajar mengajar, peneliti dapat menyimpulkan bahwa adanya gap pembelajaran dengan teori standar kemampuan anak usia dini 4-5 tahun yaitu kurangnya variasi dalam kegiatan belajar sehingga para siswa-siswi tidak terlalu memperhatikan guru yang sedang mengajar karena sesuai dengan karakteristiknya anak usia dini usia 4-5 tahun. Hal ini tidak terlepas dari ciri anak yang selalu bergerak dan selalu ingin bermain sebab dunia mereka adalah dunia bermain dan merupakan proses belajar. Mulai sejak si anak membuka mata di waktu pagi sampai menutup mata kembali di waktu malam, semua kegiatannya dilalui dengan bergerak, baik bolak-balik, berjingkrak, berlari maupun melompat. Maka untuk mengatasi permasalahan tersebut pada kurangnya aktivitas pengembangan fisik-motorik anak usia dini diperlukan aktivitas gerak yang menarik perhatian, kegiatan tersebut yaitu pembelajaran yang dikemas dengan permainan yang mengedukasi anak. Sebagai latar belakang pra tindakan peneliti menggunakan data yang sudah dilakukan pada TK tersebut selama proses pembelajaran, data tersebut meliputi berbagai permainan yang berisi tentang gerakan melompat seperti permainan tradisional engklek,

bermain lompat tali, serta menirukan gerakan berbagai binatang. Pada hasil rapat motorik kasar anak usia dini kelompok A khususnya gerakan melompat umumnya kemampuan siswa mulai berkembang. Hal ini dijadikan landasan acuan peneliti untuk melakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar khususnya pada gerakan melompat. Berdasarkan peraturan Menteri pendidikan dan kebudayaan RI No 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 PAUD, prinsip yang digunakan dalam proses pembelajaran PAUD adalah 'belajar sambil bermain' anak di bawah usia 6 tahun berada pada masa bermain, pemberian rangsangan pendidikan dengan cara yang tepat melalui bermain dapat memberikan pembelajaran yang bermakna pada anak.

Permainan menggunakan *playmat* dengan instruksi bercerita dapat merangsang imajinasi dan eksplorasi anak. Dalam permainan ini anak dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar dengan melompat mendarat satu kaki, meloncat mendarat kedua kaki serta dapat meningkatkan imajinasi dalam menirukan seekor binatang yang diceritakan dalam narasi bercerita. Alat peraga edukasi "*Playmat*" adalah media permainan yang didesain untuk kepentingan pendidikan dan pembelajaran anak. Permainan ini di desain dari bahan *banner* pada umumnya dengan ukuran 3x4m yang akan digunakan sebagai media pembelajaran yang berfungsi untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini sampai usia sekolah dasar (4-12 Tahun). Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa hampir 45% Anak balita dinegara berkembang mengalami gangguan dan keterlambatan tumbuh kembang pada sisi motorik, baik motorik kasar atau halus yang mengakibatkan tergangguya koordinasi, kontrol dan hubungan otot-otot

tubuh. Penelitian ini dilakukan oleh Cho, Holditch Davis dan Milesini dipublikasikan di jurnal *American Academic of Pediatrics* (AAP) pada tahun 2010. (Titih & Resita Citra, 2022)

Pada penggunaan alat peraga edukasi *playmat* ini peneliti akan menempelkan *sticker* bergambar yang sesuai dengan narasi bercerita yang ditempelkan pada matras *puzzle* yang berukuran 30x30 cm dengan tebal 12 mm. Keunggulan penggunaan matras *puzzle* ini dapat menghindari benturan keras terhadap dataran yang digunakan saat penelitian, karena sifat matras *puzzle* yang berbahan empuk dan praktis penggunaannya. Dalam kegiatan penelitian ini dalam sebuah kelompok terdiri dari 3 orang anak pada masing-masing *playmat* nya dan peneliti akan membacakan narasi serta memantau anak dalam melakukan aktivitas tersebut. Pada *playmat* yang digunakan akan disusun gambar sesuai cerita situasional yaitu gambar kedua kaki, gambar satu kaki, serta adanya rintangan yang harus dilewati anak untuk melintasi gambar tersebut. Menurut Catron dan Allen (dalam Hadjarati, 2021) anak menemukan pengalaman baru, manipulasi benda dan alat-alat, berinteraksi dengan anak lain, dan mulai menyusun pengetahuan tentang dunia. Bermain dapat mendukung perkembangan sosialisasi seperti interaksi sosial, kerjasama, menghemat sumber daya dan peduli terhadap orang lain.

Berdasarkan keterangan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa metode Kegiatan pembelajaran *playmat* dengan instruksi cerita situasional ini dapat menarik perhatian mereka. Secara keseluruhan bermain bagi anak mempunyai manfaat yang besar, selain manfaat pada lima aspek perkembangan anak yaitu sebagai berikut:

1. Bermain memicu kreativitas, permainan yang menyenangkan dapat memicu anak untuk mengembangkan ide-ide serta daya khayalnya. Hasil penelitian mendukung dugaan bahwa bermain dan kreativitas saling berkaitan karena baik bermain maupun kreativitas mengandalkan kemampuan anak menggunakan simbol-simbol
2. Bermain bermanfaat mencerdaskan otak, pada proses berfikir anak perkembangan kognitif sangat berpengaruh dengan bermain. Rasa senang dalam bermain membantu perkembangan intelektual atau kecerdasan berfikir anak.
3. Bermain bermanfaat menanggulangi konflik, tingkah laku kontra sosial seperti egosi, hiperaktif, bersaing, marah, meniru, bertengkar, dan mau menang sendiri adalah tingkah laku yang sering muncul pada anak usia dini atau TK. Maka permainan ini berpeluang besar bagi anak untuk memberikan pengarahan ke hal yang positif. (Wahyuni ftiri & Azizah Midsyahri Suci, 2020)

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian kali ini yaitu meningkatkan aspek fisik motorik pada perkembangan motorik kasar yang meliputi gerakan meloncat mendarat kedua kaki, melompat mendarat satu kaki, dan berimanjinasi untuk menirukan gerakan seekor binatang pada Kelompok A TK Islam Alifah dengan media *Playmat*. Peneliti mengidentifikasi beberapa penyebab terjadinya masalah utama

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka masalah dalam penelitian dirumuskan sebagai berikut : Apakah melalui media *playmat* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar melompat siswa kelompok A TK Islam Alifah?

D. Kegunaan Penelitian

1. Bagi peneliti, penelitian ini dapat memberikan pengalaman baru dalam melakukan penelitian dan memberikan inovasi baru tentang cara meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun melalui media *playmat*.
2. Bagi guru, penelitian ini bisa menjadi motivasi untuk para guru dalam memberikan pembelajaran yang lebih bervariasi lagi dengan model-model permainan yang lain untuk anak usia dini sehingga pembelajaran bisa aktif dan kreatif dan menjadi sarana dalam pengembangan dan peningkatan profesionalisme guru.
3. Bagi kepala sekolah, penelitian ini bisa menjadi masukan dalam evaluasi kinerja guru dan memberikan informasi tentang peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun melalui media *playmat*.
4. Bagi pembaca, penelitian ini bisa memberikan wawasan tentang pentingnya perkembangan motorik kasar pada anak usia dini serta bisa menjadi pengembangan keterampilan dalam menulis karya ilmiah.