

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang bertujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh, dengan fokus pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Pendidikan anak usia dini memberikan kesempatan untuk mengembangkan kepribadian anak. Untuk itu, penting bagi pendidikan di tahap ini untuk menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mendukung perkembangan kognitif, bahasa, sosial, emosional, fisik, dan motorik (Walujo & Listyowati dalam Ahdad dkk, 2022). Masa usia dini, yang terjadi dari 0 hingga 6 tahun, adalah periode keemasan (*the golden years*) di mana anak mulai peka terhadap berbagai rangsangan. Selama periode ini, anak mengalami kematangan fisik dan psikis yang mempersiapkan mereka untuk merespons stimulasi dari lingkungan. Selain itu, ini adalah fase dasar untuk pengembangan kognitif, motorik, bahasa, sosial emosional, serta aspek agama dan moral, karena anak memiliki potensi besar dalam semua aspek perkembangannya.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan motorik, terutama motorik kasar, yang sangat krusial bagi perkembangan anak. Keterampilan motorik merupakan elemen esensial dalam kehidupan sehari-hari, dan guru perlu fokus pada peningkatannya selama periode ini (Rechtik & Pugnerova, 2019). Hurlock, Hurlock dalam Nurkamelia (2019) menyatakan bahwa perkembangan fisik motorik melibatkan koordinasi antara sistem saraf, urat saraf, dan otot. Motorik kasar mencakup berbagai gerakan tubuh, seperti berjalan dan melompat (Pavey dalam Mayasari dkk, 2022). Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 tahun 2014, perkembangan motorik kasar anak usia dini meliputi kemampuan gerakan yang terkoordinasi, lentur, seimbang, lincah, serta keterampilan lokomotor dan non lokomotor dan mengikuti aturan sangat penting dalam perkembangan anak. Anak-anak di

usia dini memiliki tingkat mobilitas yang tinggi dan senang bermain serta bergerak, menjadikan periode ini sebagai waktu yang ideal untuk mengenalkan keterampilan dasar motorik kasar yang akan bermanfaat sepanjang hidup mereka (Nurkamelia, 2019)

Pentingnya stimulasi perkembangan motorik kasar sejak dini adalah karena keterampilan ini dapat memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan tubuh anak, yang pada akhirnya mendukung perkembangan aspek lainnya secara optimal (Herni, 2020). Perkembangan motorik memiliki kaitan dengan kematangan pusat motorik di otak. Keterampilan motorik berkembang seiring dengan kematangan saraf dan otot, sehingga setiap gerakan sederhana yang dilakukan anak merupakan hasil interaksi kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikendalikan oleh otak. Dengan demikian, otak berperan sebagai pusat saraf yang mengatur dan mengontrol aktivitas fisik serta mental (Herni, 2020). Pemberian stimulasi melalui aktivitas fisik kepada anak harus disesuaikan dengan kebutuhan dan tahap perkembangan mereka, karena di tahun-tahun awal pertumbuhan, aktivitas fisik merupakan keterampilan penting untuk mendukung gaya hidup sehat di masa depan (Tandon et al., 2021). Penelitian oleh Zeng (dalam Herni H, 2020) juga menunjukkan bahwa aktivitas fisik yang baik berpengaruh positif terhadap keterampilan motorik dan perkembangan kognitif anak

Permasalahan yang menjadi kendala dalam perkembangan motorik kasar adalah ketidakmampuan anak dalam mengatur keseimbangan tubuh, ketepatan melempar dan menangkap sesuatu, serta kelincahan saat bergerak. Wiyani (2014) menjelaskan bahwa sekitar 80% anak usia dini mengalami permasalahan terkait keseimbangan tubuh dan koordinasi gerak, sehingga anak kurang percaya diri dalam melakukan gerakan. Hasil observasi awal tentang perkembangan motorik kasar di SPS TAAM AL – MAARIJ Tasikmalaya pada kelompok B, yaitu diperoleh suatu gambaran bahwa

perkembangan motorik kasar anak belum berkembang dengan baik, faktanya anak belum dapat mengontrol gerakan anggota tubuh atau mengkoordinasikan seluruh anggota tubuh secara terampil hal ini terjadi akibat kurangnya latihan fisik, seperti berlari, melompat, berjalan lurus, berjalan maju dan mundur, menendang bola, serta bermain permainan yang melibatkan kelincahan dan ketangkasan. Hal ini juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti kurangnya variasi metode serta media yang digunakan guru dalam stimulasi, sehingga anak sering kali merasa bosan dan mengakibatkan perkembangan motorik kasar kurang berkembang secara optimal. Perlu adanya inovasi dalam program pendidikan anak usia dini, termasuk dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Pendidikan anak usia dini hendaknya memberikan menyediakan layanan dan peralatan yang digunakan dalam proses pembelajaran secara variatif. Hal ini dapat dilakukan dengan cara menginterasikan pembelajaran dengan alat permainan edukatif yang sederhana, menarik dan menantang tetapi juga dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar, sehingga tujuan untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar usia 5-6 tahun tercapai dengan baik. Menyikapi hal tersebut, salah satu media yang bisa dijadikan alternatif dalam stimulasi perkembangan motorik kasar adalah penggunaan media dicejump. Dicejump ini merupakan alat permainan edukatif yang dirancang untuk dapat dapat mengembangkan perkembangan motorik kasar anak dapat melatih keseimbangan, ketepatan, kelincahan, kecepatan pada anak, alat permainan ini menggunakan tiga elemen utama dalam permainannya, yakni tiang loncatan dengan beberapa tingkatan, matras tema, dan dadu tema. Dicejump dengan material bahan yang aman dan nyaman untuk digunakan, sehingga anak tertarik dan senang dalam melaksanakan kegiatan belajar sambil bermain

Pemaparan di atas menjadi alasan penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh penerapan alat permainan edukatif Dicejump pada anak usia 5-6 tahun. Dalam penelitian ini, penulis membatasi pada pengaruh alat permainan Dicejump di anak SPS TAAM Al – Ma'arij terhadap perkembangan perkembangan motorik kasar.

1. 2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, rumusan masalah khusus yang akan dianalisis dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana kemampuan awal perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di kelas eksperimen dan kelas kontrol ?
- b. Bagaimana kemampuan akhir perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di kelas eksperimen dan kelas kontrol ?
- c. Bagaimana perbedaan signifikansi perkembangan motorik kasar pada anak usia 5 - tahun di kelas kontrol dan kelas eksperimen?

1. 3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini adalah

- a. Untuk Mengetahui kemampuan awal perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di kelas eksperimen dan kelas kontrol
- b. Untuk Mengetahui akhir perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di kelas eksperimen dan kelas kontrol
- c. Untuk Mengetahui perbedaan signifikansi perkembangan motorik kasar pada anak usia 5 - tahun di kelas kontrol dan kelas eksperimen

1. 4 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan, baik secara teoritis maupun praktis:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan menjadi sumber informasi baru dan referensi inovatif dalam pendidikan anak usia dini untuk

meningkatkan perkembangan motorik kasar, khususnya bagi anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan *Dicejump*.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

a. Bagi Guru:

Dapat menambah pengetahuan mengenai pengembangan motorik kasar anak melalui permainan *Dicejump* dan menjadi pertimbangan dalam memilih metode pembelajaran yang tepat.

b. Bagi Sekolah:

Sebagai bahan pengajaran dan masukkan kepada SPS TAAM AL - MA' ARIJ dan SPS TAAM AL-Hikmah Tasikmalaya untuk dapat menyediakan alat permainan edukatif *Dicejump* sebagai upaya meningkatkan perkembangan motorik kasar anak juga meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik.

c. Bagi Anak Didik:

Diharapkan anak-anak menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran fisik motorik kasar yang menyenangkan dan eksploratif dengan menggunakan alat *Dicejump*.

d. Bagi Peneliti:

Dapat menambah ilmu dan wawasan yang berguna untuk mendukung pengetahuan menjadi guru yang profesional dengan membuat alat permainan edukatif yang kreatif, inovatif, menarik, bermakna dan disenangi oleh anak usia 5-6 tahun sehingga dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar pada anak tersebut.

1.5 Struktur Organisasi

Struktur organisasi dari skripsi dengan judul “Pengaruh Alat Permainan Edukatif *Dicejump* Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5 – 6 tahun”. disusun sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Dalam bab pertama, uraian tentang latar belakang penelitian dipaparkan, meliputi motivasi dan dasar yang melandasi peneliti untuk mengadakan studi terkait penggunaan Alat Permainan Edukatif *Dicejump*. Selanjutnya, dibahas rumusan masalah tentang efektivitas media tersebut, serta tujuan penelitian yang bertujuan untuk merancang media pembelajaran dan menguraikan aspek- aspek dalam rumusan masalah. Manfaat penelitian dijelaskan baik dalam konteks teoritis maupun praktis, termasuk penjabaran struktur organisasi skripsi.

2. Bab II Kajian Pustaka

Bab kedua ini mengulas berbagai teori dan konsep, membangun kerangka berpikir serta mengemukakan ide yang berkaitan dengan area pengembangan yang diteliti, termasuk studi terkait yang relevan. Analisis literatur meliputi teori perkembangan Hurlock dan Santrock Tentang Motorik Kasar, serta Alat Permainan Edukatif *Dicejump*.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab ketiga ini menguraikan metode yang diterapkan dalam penelitian ini, mencakup desain penelitian yang sesuai dengan kriteria penelitian eksperimen quasi. Setiap langkah dalam prosedur penelitian dijelaskan secara rinci dalam bab ini.

4. Bab IV Metode Penelitian

Dalam bab keempat, paparan mendetail disajikan mengenai pelaksanaan dan setiap fase dalam prosedur penelitian yang dilakukan untuk menjawab rumusan masalah. Bab ini juga membahas secara menyeluruh tentang proses dan hasil penelitian, khususnya mengenai dampak dari Alat Permainan Edukatif *Dicejump* terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

5. Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Bab kelima ini menyajikan kesimpulan dari hasil temuan dan diskusi yang telah dilakukan, sesuai dengan rumusan masalah yang mencakup evaluasi proses dan efek dari Alat Permainan edukatif *Dicejump*. Implikasi serta saran dibahas berdasarkan temuan ilmiah yang diperoleh dari penelitian.

6. Daftar Pustaka

Bagian ini menyertakan daftar referensi dan bahan rujukan yang diperlukan untuk mendukung pelaksanaan dan validitas penelitian.

7. Lampiran-lampiran

Bagian ini mengandung semua dokumen pendukung yang berkaitan dengan penelitian, termasuk surat izin penelitian, ringkasan hasil, serta dokumen dan data pendukung lain yang relevan selama proses penelitian.