

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Anak usia dini merupakan seorang individu yang sedang melangsungkan proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Masa usia dini merupakan dasar untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, karena masa ini hanya datang satu kali. Menurut Sujiono (2011, hlm 6) mengemukakan bahwa proses mengajar sebagai bentuk pekerjaan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap anak pada setiap tahapan perkembangan. Masa ini disebut masa keemasan anak (*golden age*) adalah masa perkembangan anak yang harus dikembangkan secara optimal, atau masa di mana anak mulai memperoleh berbagai stimulasi dari Pendidikan dan lingkungan. Selanjutnya dalam Undang-Undang No 20. Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak dari sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki Pendidikan lebih lanjut.

Pembelajaran di PAUD harus dilaksanakan secara baik untuk itu pentingnya pendidik menguasai aspek-aspek perkembangan anak untuk memberikan stimulus-stimulus dalam melaksanakan pembelajaran. Dengan menguasai aspek perkembangan anak, pendidik mampu meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani supaya perkembangannya tercapai dengan optimal. Dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) Permendikbud 137 tahun 2014, ada enam lingkup aspek perkembangan yaitu nilai agama dan moral, bahasa, fisik motorik, kognitif, sosial emosional dan seni. Dengan itu yang akan dibahas adalah aspek perkembangan motorik untuk anak usia 5-6 tahun. Dalam standar

Dea Indriani, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA *LOOSE PARTS* UNTUK MEMFASILITASI PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan.upi.edu

tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) disebutkan aspek perkembangan fisik motorik anak usia lima sampai enam tahun ada tiga yaitu,

Dea Indriani,2022

PENGEMBANGAN MEDIA LOOSE PARTS UNTUK MEMFASILITASI PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan.upi.edu

motorik kasar, motorik halus, serta Kesehatan dan perilaku keselamatan. Tingkat pencapaian perkembangan anak dalam Motorik kasar diantaranya, dapat melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan, melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, kepala dalam menirukan tarian atau senam, melakukan permainan fisik dengan aturan, terampil menggunakan tangan kanan dan kiri serta melakukan kegiatan kebersihan diri

Perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian gerak jasmani yang melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf serta otot yang terkoordinasi (Hurlock, hlm. 150). Kemudian Fatmawati, (2019, hlm. 8) menjelaskan bahwa perkembangan motorik yaitu Gerakan yang dapat dilakukan oleh anak dalam proses belajar yang dimana anak melakukan aktivitas secara langsung untuk mendapatkan pengalaman yang baru yang berpengaruh terhadap perilaku anak sehari-hari. Anak melakukan aktivitas motorik semata-mata hanya dengan bermain, dengan melakukan kegiatan bermain dapat mengembangkan motoriknya, dan mendapatkan pengalaman secara langsung.

Menurut Hasanah (2016, hlm. 721) bahwa keterampilan motorik merupakan gerakan-gerakan tubuh atau bagian-bagian tubuh yang disengaja, otomatis, cepat dan akurat. Gerakan-gerakan ini ialah rangkaian koordinasi dari beratus-ratus otot yang tumit. Keterampilan motorik ini dapat dikelompokkan menurut ukuran otot-otot dan bagian-bagian badan yang terikat adalah, keterampilan motorik kasar (*gross motor skill*) dan keterampilan motorik halus (*fine motor skill*).

Motorik kasar (*gross motor skill*) merupakan kemampuan yang memerlukan koordinasi Sebagian besar gerak tubuh serta membutuhkan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot besar, lengan, kaki dan pada bagian badan yang luas digunakan dalam gerakan berjalan, berlari, berenang, melompat, melempar, menangkap dan lainnya (Hurlock, hlm. 150). Menurut Samsudin

(dalam Azhar, M,F 2017, hlm.) bahwa Keterampilan motorik kasar yaitu kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar yang menjadikan dasar utama dalam gerakan tubuh. Keterampilan motorik kasar mempunyai tiga aspek, yaitu gerakan pola lokomotor, non lokomotor dan gerakan manipulativ.

Gerakan motoric kasar, dimana anak dapat bergerak dengan memerlukan tenaga secara terkoordinasi dengan keseimbangan tangan, kaki dan mata, melatih kelenturan, pada otot-otot besar serta kelincahan dalam Gerakan dengan baik agar mendapatkan hasil yang memuaskan. Gerakan motorik kasar yang terlihat saat usia taman kanak-kanak, antara lain yaitu anak sudah mulai melompat dengan kaki yang saling bergantian, mengendarai sepeda dengan roda dua, menangkap bola dan menendang bola. (Sujiono, 2010, hlm. 64). Keterampilan motorik kasar anak belum mampu mengontrol gerakan tubuh atau mengkoordinasikan seluruh anggota tubuh secara terampil karena kurangnya Latihan seperti berjalan, melompat, berjalan digaris lurus, berjalan maju mundur dengan tumit, melakukan permainan ketangkasan, kelincahan serta inisiatif pendidik dalam menstimulus anak tidak mempunyai kesempatan untuk mengembangkan keterampilan.

Mengembangkan hal tersebut tentulah anak harus memiliki lingkungan yang menyenangkan untuk belajar seraya bermain. Salah satunya kegiatan yang menyenangkan bagi anak yaitu bermain dengan menggunakan media pembelajaran. Kurangnya pengetahuan tentang media pembelajaran disekolah, serta kurangnya kreatif dalam mengolah bahan lepasan (bekas) yang bisa dimodifikasi lagi sebagai media pembelajaran. Menurut Khadijah (2016, hlm. 124) media merupakan segala sesuatu yang dapat dipakai untuk menyalurkan informasi belajar yang bisa merangsang pikiran, perhatian serta minat untuk belajar. Nurhafizah, 2018, mengemukakan media pembelajaran yang baik merupakan media yang dapat memberikan kesempatan untuk mendapatkan dan memperkaya pengetahuan anak secara langsung. Dengan menggunakan media pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritiss dan positif, berbahasa, mengenal lingkungan dan kemampuan dirinya, menumbuhkan

Dea Indriani,2022

PENGEMBANGAN MEDIA LOOSE PARTS UNTUK MEMFASILITASI PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan.upi.edu

motivasi serta meningkatkan perhatian belajar pada anak usia dini. Hal yang harus dipahami untuk mendukung karakteristik pada anak yaitu dibutuhkan kegiatan bermain yang tepat dan bermakna. Kegiatan bermain dapat menggunakan bahan dan alat bermain edukatif. Alat dan bahan permainan yang berfungsi untuk merangsang keterampilan perkembangan anak salah satunya yaitu dengan media *loose parts* (Fransiska, Y (2021).

Menurut Sally Haugheuy (dalam Yulianti Sintajani, 2020, hlm. 14) mengungkapkan bahwa *loose parts* diartikan sebagai bahan-bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu Kembali, dibawa, digabungkan, dijejer, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain. Loose parts ini umumnya berupa benda-benda alam maupun sintesis. Anak belajar melalui media *loose parts* dengan dibimbing serta difasilitasi untuk terus mengeluarkan imajinasi yang kreatif serta melakukan kegiatannya dengan motorik untuk membuat sebuah karya yang nyata, dan anak merasakan memiliki kebebasan untuk berekspresi sesuai dengan kemampuannya. Sejalan dengan itu, menurut gull, C & dkk (2019, hlm. 48) menyatakan bahwa media *loose parts* ialah sebagai alat untuk bermain yang dapat dipindahkan, digabungkan dan disatukan Kembali sesuai dengan kebutuhan anak. media *loose parts* dalam kegiatan bermain memerlukan tingkat kekuatan fisik dan konsentrasi untuk mendorong anak berpikir, berinteraksi dengan lingkungan yang menyenangkan.

Media *loose parts* ini dalam fisik motorik anak memerlukan jari-jari tanganya untuk menyentuh, menggenggam, memindahkan, menjajarkan, mendorong, dengan berbagai macam media *loose parts* yang dimainkannya. Dengan itu semua anggota tubuhnya perlu aktif untuk kegiatan dengan media *loose parts*, Anak melangsungkan kegiatan dengan Gerakan itu untuk melatih kekuatan, keseimbangan, kelenturan dan kelincahan pada otot-otot kaki, tangan, dan badan. Biasanya dalam menggunakan media *loose part* ini dengan media yang lebih besar yang digunakan di outdoor, sehingga anak dapat menendang, melompat, berlari, berguling, serta Gerakan lainnya, yang membuat anak

menjadi aktif otot-otot besarnya untuk melakukan aktivitas lainnya, dan akan terhindar dari kesulitan dalam bermain. (Siantajani, Y. 2019).

Selain studi literatur, peneliti juga melakukan wawancara kepada guru kelompok B TK Babusalam sebagai studi lapangan. Hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa guru dalam menggunakan media kurang optimal yaitu kurangnya alat peraga untuk keterampilan motorik kasar. Ada beberapa penyebabnya yaitu pemahaman guru kurang optimal dalam mendesain media pembelajaran di sekolah dan minimnya media APE yang digunakan, kegiatan pembelajaran kurang menarik. hal ini di sekolah kurangnya sumber daya pengajaran, dan kurangnya dukungan administrative.

Selain itu, beberapa guru di sekolah tersebut memenuhi tingkat perkembangan kognitif saja, kurangnya kreatif dalam pengembangan seni dan pengembangan motorik kasar. Dari bahan lepasan (bekas) bisa didaur ulang lagi menjadi media apalagi untuk menunjang motorik kasar banyak, bukan hanya media permainan diluar saja seperti perosotan, gelayunan, dan lainnya. Masih banyak media pembelajaran yang perlu di kembangkan untuk motorik kasar dari media *loose parts*.

Pentingnya pengembangan motorik kasar peneliti tertarik untuk melakukan perbaikan dalam mengembangkan motorik kasar dengan memberikan stimulus. Dengan itu stimulus yang dilakukan oleh peneliti harus sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan anak. hal ini terlihat dari kurangnya kemampuan anak dari kelincahan, keseimbangan dan perkembangan otot-otot kaki. peneliti mengembangkan media *loose parts* untuk meningkatkan motorik kasar yang dilakukan pada anak usia 5-6 tahun, yang dilakukan dengan membuat produk media *loose parts*, media ini dirancang sebagai penunjang tercapainya tujuan pembelajaran dengan media *loose parts* terutama untuk memfasilitasi perkembangan motorik kasar anak. Menurut Putri, A, M & dkk, 2021) bahwa penggunaan media berbahan *loose parts* mendukung dalam pembelajaran dan pengembangan motorik terutama dalam keterampilan

motorik kasar dengan koordinasi mata, tangan, kaki dan anggota tubuh anak akan aktif dalam kegiatan pembelajaran serta motivasi untuk melakukan kegiatan yang menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti uraikan, maka dari itu peneliti mempunyai inovasi untuk mengembangkan media *loose parts* untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar sebagai salah satu cara untuk memberikan kemudahan kepada anak dalam kegiatan, meningkatkan pengetahuan dan keterampilan anak, membantu peran guru dalam memberikan pengetahuan kepada anak di sekolah dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Secara umum rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana bentuk media *loose parts* untuk memfasilitasi motorik kasar anak usia 5-6 tahun?

Adapun secara khusus, rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana dasar kebutuhan pengembangan media *loose parts* untuk memfasilitasi perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun?
2. Bagaimana rancangan pengembangan media *loose parts* untuk memfasilitasi perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun?
3. Bagaimana evaluasi dan refleksi rancangan pengembangan media *loose parts* untuk memfasilitasi perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun?
4. Bagaimana kelayakan rancangan pengembangan media *loose parts* untuk memfasilitasi perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan pada penelitian ini adalah mengembangkan media *loose parts* untuk memfasilitasi kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Adapun secara khusus, tujuan pada penelitian ini diantaranya:

Dea Indriani, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA LOOSE PARTS UNTUK MEMFASILITASI PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan.upi.edu

1. Untuk mendeskripsikan dasar kebutuhan pengembangan media *loose part* untuk memfasilitasi perkembangan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun
2. Untuk mendeskripsikan rancangan pengembangan media *loose parts* untuk memfasilitasi perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun
3. Untuk mendeskripsikan hasil evaluasi dan refleksi rancangan pengembangan media *loose parts* untuk memfasilitasi perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun
4. Untuk mendeskripsikan kelayakan produk media *loose parts* untuk memfasilitasi perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat khususnya bagi peneliti dan umumnya bagi pembaca baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan terutama pada pengembangan media *loose part* untuk memfasilitasi motorik kasar di PAUD

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dapat mengajar lebih baik secara teoritis, konten, dan membantu guru dalam menambah wawasan bagaimana cara memanfaatkan media *loose parts*

b. Bagi Siswa

1. Bahan ajar dengan berupa media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan perkembangan anak
2. Sebagai salah satu cara menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan kreatif
3. Dapat meningkatkan motivasi belajar anak

3. Bagi Penulis

Dea Indriani, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA LOOSE PARTS UNTUK MEMFASILITASI PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan.upi.edu

1. Sebagai pengimplementasian ilmu pengetahuan yang telah dicapai selama perkuliahan
2. Sebagai pengembangan kemampuan dan keterampilan dalam menyelesaikan masalah

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi struktur organisasi skripsi memuat sistematika penulisan skripsi yang bertujuan untuk memberikan gambaran secara umum pada setiap bab tentang pembahasan yang akan dipaparkan.

1) BAB I Pendahuluan

Bab I ini berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, dan struktur penulisan skripsi. Bab ini merupakan bagian pembuka dari penulisan penelitian dan dapat dijadikan sebagai panduan bagi para pembaca untuk memahami secara umum terkait isi dari keseluruhan tulisan peneliti.

2) Bab II Kajian Teori :

Bab II ini berisi tentang kajian-kajian teori yang dikaji oleh peneliti untuk memperkuat dalam penelitiannya. Adapun kajian teori yang dibahas dalam bab ini yaitu, konsep media pembelajaran, media loose parts, kemampuan motorik kasar anak usia dini. Selain kajian teori yang disajikan dalam bab ini, ada pula penelitian relevan dan kerangka berpikir.

3) Bab III Metode Penelitian

Bab III ini berisi tentang metode penelitian yang terdiri atas desain penelitian yaitu EDR (*Educational Design Research*) karya MC Kenney dan Reeves. Lokasi dalam penelitian ini yaitu di TK Babussalam dengan subjek penelitian yaitu guru anak usia dini. Variabel dan definisi operasional variabel penelitiannya yaitu media loose parts dan kemampuan motorik kasar. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi, angket dan validasi ahli. Instrumen penelitiannya yaitu pedoman wawancara, lembar

observasi, lembar angket dan lembar validasi ahli. Prosedur dalam penelitian ini terdiri dari tahap persiapan dan pelaksanaan. Analisis data yang digunakan yaitu analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

4) Bab IV Temuan Penelitian Dan Pembahasan

Bab IV berisi tentang hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan untuk menjawab pertanyaan-pernyataan yang telah dirumuskan.

5) Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Bab V ini berisi tentang simpulan dari hasil analisis temuan penelitian dan pembahasan sebagai jawaban dari rumusan masalah penelitian. Implikasi dan rekomendasi dipaparkan berdasarkan hasil dan pengalaman yang didapat dari penelitian yang telah dilakukan.

6) Daftar Pustaka

Daftar Pustaka berisi tentang sumber rujukan yang digunakan untuk acuan dalam melakukan penelitian.

7) Lampiran-Lampiran

Lampiran berisi tentang dokumen tambahan yang digunakan dalam penelitian seperti surat-surat, instrument, hasil pengisian instrument, dokumentasi foto dan sebagainya.