

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah negara berkembang yang terus berupaya untuk maju bersaing dengan dunia internasional. Agar mampu berkompetisi secara *universal* maka kita harus mempunyai sumber daya manusia (SDM) yang memiliki kemampuan berinovasi. Pemerintah mulai menyiapkan SDM yang berdaya saing global tersebut mulai dari pendidikan anak usia dini (PAUD). Masa usia dini sering disebut periode emas karena masa kritis dalam pembentukan sel-sel dan perkembangan otak manusia (Hura, 2019: 29; Yunus, 2019: 9; Gunadi, 2019: 37). Jaringan otak anak yang terbentuk erat kaitannya dengan kecukupan gizi dan stimulasi yang tepat guna memaksimalkan keterampilan majemuk yang dimiliki setiap individu (Gunawan, 2016: 143; Hidayati,dkk 2010: 92; Subekti & Yulia, 2012: 59).

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun (Pebriana, 2017: 2; Widayati, 2008: 167). Berdasarkan pengertian tersebut maka anak taman kanak-kanak (TK) kelompok B termasuk anak usia dini karena dalam rentang usia 5-6 tahun. Dalam usia ini anak harus selalu didampingi, dibimbing dan diarahkan dalam bermain agar kegiatan anak lebih bermakna.

TK merupakan salah satu jalur pendidikan formal PAUD (Yus, 2015: 36; Bangsawan, 2015: 152; Maryatun, 2008: 1). Semua pembelajaran di TK disampaikan melalui kegiatan bermain yang terencana dan menyenangkan untuk meningkatkan semua aspek perkembangan anak salah satunya adalah motorik. Motorik merupakan gerakan yang memerlukan pengendalian jasmani melalui aktivitas yang terkoordinasi antara pusat syaraf dan otot (Fatmawati, 2020: 7; Mustafa & Sugiharto, 2020: 200)

Dari temuan observasi, keterampilan motorik anak TK kelompok B di Kabupaten Kudus belum berkembang dengan baik. Kemampuan tangan dalam mewarnai, menggunting dan menempel masih mengalami kesulitan. Begitu juga dengan kurangnya kontrol, kelincahan dan keseimbangan gerak anak dalam

melakukan permainan fisik. Guru merencanakan kegiatan bermain untuk melatih keterampilan motorik anak dengan alat permainan edukatif yang selanjutnya disebut APE sehingga terampil menggunakan anggota tubuhnya dengan efektif. Hurlock (1978: 158) menjelaskan keterampilan motorik yang memperlihatkan perbaikan adalah yang dipelajari di sekolah karena guru bertugas mengarahkan latihan yang benar.

Kurikulum 2013 mencanangkan pendekatan saintifik dalam pembelajaran PAUD yang memungkinkan peserta didik belajar secara efektif dan bermakna. Pendekatan saintifik merupakan proses pembelajaran yang dirancang untuk melatih anak supaya mampu membangun pemahamannya secara aktif dan memahami materi menggunakan pendekatan ilmiah (Klarisa & Ayu, 2018: 283; Widiastutui, dkk, 2018: 242). Akan tetapi masih banyak pendidik yang belum maksimal menggunakan pendekatan saintifik dikarenakan antara lain belum pahamnya guru mengenai pendekatan saintifik, terbatasnya ruangan, terbatasnya modul, terbatasnya APE *in door* dan media pembelajaran, guru kurang bisa melakukan variasi dalam kegiatan pembelajaran sebab minimnya motivasi (Ain & Huda, 2018: 5; Budhi, 2015: 8; Sugiyo, Widyaningrum & Sugiharto, 2017: 48).

Hadi (dalam Farida 2017:190) mengatakan konsep bermain sambil belajar di PAUD adalah pondasi dasar yang mengarahkan pada pengembangan keterampilan yang lebih beragam. Adapun Chasanah (2015:88) mengutip pendapat Hurlock dalam melalui keterampilan motorik anak dapat menghibur dirinya kerana merasa senang. Ada hambatan terkait peningkatan kemampuan motorik anak pada tema tertentu. Misalnya pada tema alat transportasi, media pembelajaran pembelajaran pada tema tersebut belum banyak hanya berupa APE *in door* alat transportasi dan rambu-rambu lalu lintas. APE tersebut kurang menarik bagi anak.

Teori belajar konstruktif yang dimotori oleh Jean Piaget dan Vygotsky (dalam Zaman, dkk 2009:1.10) menyebutkan anak membangun pengetahuannya berdasarkan pengalamannya melalui interaksi dengan lingkungan. *Giant* APE adalah media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan motorik anak yang memungkinkan

anak untuk aktif dalam kegiatan. Hal ini sesuai dengan pendapat Audra dan Neuharth-Pritchett (dalam Farida 2017: 191) melalui penelitiannya menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran semestinya berpusat pada anak.

Juniarti, (2019: 169) menjelaskan pengembangan media pembelajaran untuk anak PAUD disebabkan rendahnya kemampuan anak dalam melakukan keterampilan motorik. Lebih lanjut Azizah, (2017: 48) menuturkan inovasi media belajar bukan hanya untuk memperoleh pengetahuan kognitif, tetapi merangsang kemampuan lain pada diri anak termasuk keterampilan motorik. Penelitian ini sangat penting karena belum ada penelitian yang membahas tentang *giant APE* tema alat transportasi. Jika sebelumnya *giant APE* dibuat oleh guru dari triplek, maka peneliti membuat pengembangan dari bahan kertas *yellow board* yang lebih mudah didapat dan ekonomis. Pada pengembangan *giant APE* ini anak aktif di dalam proses pembuatan dari merangkai pola, menggunting dan menempel bentuk geometri, mewarnai, mengecap dan berjalan di dalam APE. Berdasarkan uraian tersebut penelitian media *giant APE* dengan pendekatan saintifik mampu meningkatkan keterampilan motorik anak.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Metode pembelajaran pada tema alat transportasi selalu monoton.
2. Keterampilan anak kurang berkembang karena pembelajaran yang tidak variatif.
3. Jenis media pembelajaran yang berkaitan dengan tema alat transportasi yang ada di sekolah terbatas.
4. Rendahnya kemampuan motorik anak disebabkan kegiatan pembelajaran yang kurang memperhatikan stimulasi perkembangan kemampuan motorik anak.
5. Kurangnya perhatian pendidik maupun Kepala TK terhadap perkembangan motorik anak.
6. Daya konsentrasi anak yang hanya sebentar harus bisa memaksimalkan pembelajaran sebaik mungkin.

7. Rendahnya motivasi/ minat belajar anak membuat anak tidak bersemangat mengikuti pembelajaran.
8. Kurang maksimalnya kemampuan pendidik dalam menggunakan pendekatan saintifik ketika pembelajaran sehingga tujuan saintifik belum tercapai.
9. Kurangnya media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik ada pada tema alat transportasi.
10. Efektivitas penggunaan media berbasis saintifik yang ada dalam pembelajaran masih rendah.

1.3 Cakupan Masalah

1. Pentingnya peningkatan keterampilan motorik anak karena akan berpengaruh terhadap aspek perkembangan yang lain. Rendahnya kemampuan motorik anak akan menghambat perkembangan kognitif dan sosial emosionalnya.
2. Media pembelajaran pada tema alat transportasi di TK kurang variatif, sehingga pengalaman belajar anak terbatas. Untuk itu dibutuhkan pengembangan media pembelajaran untuk menarik perhatian anak. Anak diharapkan terlibat aktif langsung sebagai subjek pembelajaran.
3. Peningkatan kemampuan guru dalam pengaplikasian pendekatan saintifik di dalam pembelajaran. Melalui pendekatan saintifik kemampuan anak dalam mengamati permasalahan, menanya, mengumpulkan informasi, menganalisa, serta mengomunikasikan ide diharapkan menjadi optimal.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana kebutuhan pengembangan media pembelajaran materi alat transportasi untuk meningkatkan keterampilan motorik anak TK kelompok B di Kudus?
2. Bagaimana desain pengembangan media *giant* APE tema alat transportasi berbasis saintifik untuk peningkatan keterampilan motorik anak TK kelompok B di Kudus?

3. Bagaimana kelayakan media *giant* APE tema alat transportasi berbasis saintifik untuk peningkatan keterampilan motorik anak TK kelompok B di Kudus?
4. Bagaimana efektivitas media *giant* APE tema alat transportasi berbasis saintifik untuk peningkatan keterampilan motorik anak TK kelompok B di Kudus?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran materi alat transportasi untuk meningkatkan keterampilan motorik anak TK kelompok B di Kudus
2. Mendeskripsikan desain pengembangan media *giant* APE tema alat transportasi berbasis saintifik untuk peningkatan keterampilan motorik anak TK kelompok B di Kudus.
3. Menganalisis kelayakan media *giant* APE tema alat transportasi berbasis saintifik untuk peningkatan keterampilan motorik anak TK kelompok B di Kudus.
4. Menganalisis efektivitas media *giant* APE tema alat transportasi berbasis saintifik untuk peningkatan keterampilan motorik anak TK kelompok B di Kudus.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoretis

1. Melengkapi khasanah ilmiah tentang media pembelajaran berbasis saintifik.
2. Memberikan contoh media pembelajaran tema alat transportasi berbasis saintifik untuk meningkatkan motorik anak usia dini.

1.6.2. Manfaat Praktis

1. Bagi guru:
 - a. Sebagai pertimbangan penggunaan media *giant* APE dalam pembelajaran.
 - b. Sebagai pemicu penggunaan media pembelajaran yang bervariasi.

- c. Sebagai motivasi guru menggunakan pendekatan saintifik dalam pembelajaran.
2. Bagi anak:
 - a. Sebagai sarana meningkatkan keterampilan motorik anak.
 - b. Menarik minat belajar anak karena menggunakan prinsip bermain sambil belajar.
 - c. Mengasah rasa ingin tahu anak.
 - d. Menambah pengalaman belajar pada tema alat transportasi.
 3. Bagi sekolah:
 - a. Membantu sekolah meningkatkan kualitas pembelajaran.
 - b. Memberikan *image* positif karena sekolah menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, modern dan berkualitas.
 4. Bagi pengambil kebijakan:
 - a. Mendukung tujuan pendidikan nasional dengan memberikan pembelajaran yang berkualitas yang menggunakan standar minimal pembelajaran.
 - b. Mendukung prinsip dasar pembelajaran di PAUD yakni bermain sambil belajar.

1.7 Spesifikasi Produk

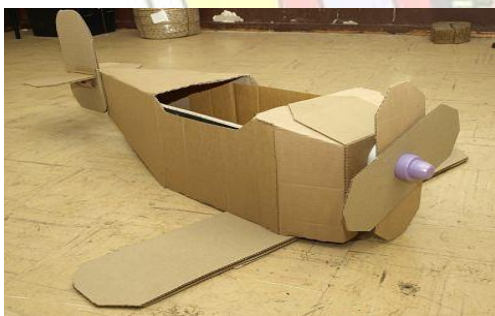
1.7.1 Giant APE

Alat transportasi yang dibuat adalah minibus, kereta api, bus, pesawat terbang, pesawat, perahu, kapal layar, dan roket. APE tersebut terbuat dari bahan dasar kertas *yellow board*. Giant APE mempunyai 4 sisi yakni depan, belakang, sisi kanan, dan sisi kiri. Badan *giant* APE diwarnai oleh anak sesuai sketsa yang sudah tertera dengan warna yang diinginkan anak. Warna yang disediakan adalah 3 warna dasar yaitu merah, kuning, hijau. Namun, anak dapat mencampur warna tersebut untuk mendapatkan warna baru. Untuk bagian APE seperti jendela, roda dan lainnya anak menggunting bentuk geometri segitiga, persegi, persegi panjang, segitiga dan

lingkaran dari kertas buffalo warna agar lebih menarik. Selanjutnya bentuk geometri yang telah digunting ditempelkan ke badan APE. Berikut adalah ukuran *giant APE* yang dibuat:

1. Mobil Minibus : 40 cm X 50 cm X 30 cm
2. Bus : 50 cm X 80 cm X 60 cm
3. Perahu : 40 cm X 60 cm X 30 cm
4. Kapal : 60 cm X 80 cm X 60 cm
5. Kereta Api : 3 X 40 cm X 60 cm X 50 cm
6. Pesawat terbang : 40 cm X 50 cm X 30 cm
7. Pesawat Terbang : 50 cm X 40 cm X 100 cm

1.7.2 *Prototype Giant APE*



Gambar 1.1 Prototype Giant APE