

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Kemendiknas, 2012). Program pembelajaran PAUD yang dirancang bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai budaya dan falsafah suatu bangsa. Pendidikan pada anak usia dini lebih menitikberatkan pada peletakan dasar pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam proses pembelajarannya guru sebagai fasilitator untuk menggali potensi anak. Guru sebagai jembatan untuk membuat anak siap memasuki pendidikan lebih lanjut dari segi akademik, nilai dan norma agama serta pembiasaan perilaku yang baik.

Bentuk rangsangan pendidikan untuk menyiapkan akademik, nilai agama dan norma agama serta pembiasaan perilaku yang baik dapat dilakukan melalui pengembangan media pembelajaran (Guslinda & Kurnia, 2018). Media pembelajaran mempunyai peranan yang penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Proses kegiatan belajar mengajar akan semakin dirasakan manfaatnya dengan menggunakan media yang tepat. Penggunaan media diharapkan akan menumbuhkan dampak positif, seperti munculnya proses pembelajaran yang lebih kondusif, terjadinya umpan balik dalam proses belajar mengajar, dan mencapai hasil yang optimal (Arsyad, 2016). Penggunaan media merupakan salah satu bantuan yang memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran anak usia dini. Karena media memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan oleh guru kepada anak usia dini (Zaman, 2016).

Prinsip pendidikan AUD harus menganut pada kebutuhan anak yaitu menstimulasi perkembangan yang optimal. Pendidikan yang efektif dilakukan melalui proses bermain. Kegiatan bermain menerapkan metode, strategi, sarana

dan media belajar yang merangsang anak untuk melakukan eksplorasi, menemukan dan menggunakan benda yang ada di sekitar. Ki Hajar Dewantoro menegaskan peran bermain sangat penting bagi anak karena dapat mempengaruhi mindset yang berperan dalam perkembangan anak. Mindset terbentuk dari sekumpulan pikiran yang berlangsung secara berulang di berbagai tempat dan waktu, oleh sebab itu pemilihan permainan anak yang sesuai sejak dini sangat penting untuk membentuk kepribadian anak (Munawaroh, 2016). Salah satu permainan yang memiliki prosedur dan bentuk yang bervariasi, kompleks, dan paling dikenal oleh anak dibandingkan dengan permainan tradisional lainnya serta memiliki nilai terapeutik tinggi adalah permainan Engklek (Muslimah, 2018).

Penelitian sebelumnya oleh Violita (2020) dengan judul Pengembangan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD/MI. Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah pengembangan (*Research and development* atau R&D). Hasil penelitian yang telah dikembangkan memperoleh desain media pembelajaran berupa permainan tradisional Engklek pada pembelajaran tematik dengan persentase kelayakan ahli media 86% dan ahli media 86% dengan dengan kriteria “sangat layak”. Persentase respon peserta didik terhadap kemenarikan produk pada uji coba skala kecil memperoleh persentase 91,17% dengan kriteria “sangat menarik” dan uji coba skala besar 93,41% serta respon pendidik sebesar 97,22% dengan kriteria “sangat menarik”. Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba produk maka penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran berupa permainan tradisional Engklek layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan efektif dalam meningkatkan motorik anak.

Penelitian Wahyuni, Sri. 2017 dengan judul Pengaruh Bermain Engklek Tradisional Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan jenis pre test post test control group design. Subjek penelitian adalah anak kelompok B TK Tunas Melati Sendangsari Bener Purworejo Tahun ajaran 2015/2016 yang berjumlah 32 anak. Teknik analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis inferensial untuk menguji hipotesis menggunakan uji t. Berdasarkan hasil perhitungan nilai t yaitu 4.96. Perhitungan menunjukkan bahwa nilai t lebih tinggi dari t-tabel ($4.96 > 2.042$)

sehingga menunjukkan bahwa permainan engklek dapat meningkatkan motorik kasar anak TK. Penelitian Herni (2020) dengan judul stimulasi motorik kasar dan kognitif melalui inovasi permainan engklek dan dadu (Studi Kasus Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Meruya Utara 01 Jakarta Barat). Peranan inovasi permainan Engklek dan dadu dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar dan kognitif anak diantaranya menjadi salah satu alternatif alat permainan edukatif yang dapat menstimulasi perkembangan motorik kasar dan kognitif anak.

Engklek merupakan permainan tradisional yang memiliki bermacam-macam sebutan di berbagai daerah. Permainan ini adalah permainan populer pada masa kolonial Belanda bernama *zondaag mandaag* yang kemudian dimainkan oleh anak-anak pribumi sehingga semakin meluas ke tanah air. Jenis permainan Engklek termasuk permainan bergerak yaitu berhubungan dengan aktifitas fisik dan motorik dimana mengharuskan anak yang memainkannya untuk melompati petak-petak yang tergambar di tanah/ lantai secara bergiliran. Permainan Engklek modern sangat penting peranannya untuk menunjang aspek perkembangan terutama pada kemampuan fisik motorik anak usia dini (Hariyani, 2016). Aspek perkembangan motorik anak perlu dikembangkan karena akan menentukan prestasi anak di masa mendatang. Perkembangan fisik akan menentukan kemampuan dalam bergerak. Secara tidak langsung, pertumbuhan dan perkembangan fisik akan mempengaruhi bagaimana anak memandang dirinya sendiri dan orang lain. Perkembangan fisik meliputi perkembangan badan, otot kasar dan otot halus, yang selanjutnya lebih disebut dengan motorik kasar dan motorik halus (Hurlock, 2016).

Perkembangan motorik kasar berhubungan dengan gerakan dasar yang terkoordinasi dengan otak seperti berlari, berjalan, melompat, memukul, dan menarik. Sedangkan motorik halus berfungsi untuk melakukan gerakan yang lebih spesifik seperti menulis, melipat, menggunting, mengancingkan baju dan mengikat tali sepatu. Perkembangan motorik kasar merupakan gerakan yang terjadi karena adanya koordinasi otot-otot besar (Soetjiningsih, 2012). Guru maupun pendidik dapat mengoptimalkan kemampuan motorik kasar untuk anak usia dini melalui berbagai aktivitas yang menarik dan menyenangkan. Salah satu

aktivitas yang dapat diberikan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak yaitu melalui aktivitas yang melibatkan kaki, tangan, dan keseluruhan anggota badan, yaitu melalui permainan tradisional yang bersifat edukatif.

Supiyono (2018:23) bermain akan bermakna bagi anak usia dini karena melalui permainan akan mendorong proses perkembangan. Permainan untuk anak usia dini ini adalah permainan yang dapat merangsang kreativitas dan menyenangkan bagi anak. Permainan yang diberikan kepada anak tidak harus yang mahal, yang penting aman dan berkualitas dengan mempertimbangkan usia anak, minat, kreativitas dan keamanan (Trianto, 2011:46; Muhibbin, 2018:65). Penelitian Hamidah (2018) menjelaskan bahwa permainan tradisional Engklek membantu anak dalam memudahkan mempelajari angka dan berhitung, karena dengan media bermain tidak memaksa anak untuk berpikir yang membuat anak bosan. Pelaksanaan permainan Engklek ini lebih menarik dengan menggunakan media kartu angka. Asmonah (2019) menjelaskan dengan media kartu dengan ukuran yang lebih besar dan bervariasi akan menarik perhatian siswa, dan bentuk kegiatannya yang menyenangkan dan menantang, akan lebih efektif dan membuat anak lebih senang. Media kartu ini terbuat dari karton tebal berbentuk persegi panjang yang bertuliskan angka dan disertai gambar benda di sekeliling anak, sehingga anak akan mendapatkan pengalaman bermakna.

Hasil observasi di TK Kartika 2 Tlogotunggal didapatkan masih banyak siswa yang belum mencapai aspek perkembangan secara optimal, terutama pada perkembangan motorik seperti melompat, naik tangga, berputar dan melempar. Peningkatan kemampuan fisik motorik anak usia dini sangat memerlukan penunjang permainan tradisional karena melalui kegiatan pembiasaan saja membuat pemahaman perlu dipertegas dengan contoh kongkrit dalam memainkan permainan Engklek. Bermain Engklek sebagai bentuk pembelajaran yang membuat siswa lebih tertarik. Pembelajaran yang menarik juga memerlukan media yang tepat, yaitu menggunakan kartu angka.

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan, penulis bermaksud mengadakan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Engklek berbantuan kartu angka untuk peningkatan kemampuan

motorik anak TK Kartika 2 Tlogotunggal Kecamatan Sumber Kabupaten Rembang..

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis dapat merumuskan identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut;

1. Kemampuan motorik anak di TK belum sesuai target yang diharapkan.
2. Keterampilan motorik anak kurang berkembang karena pembelajaran kurang variatif.
3. Jenis media pembelajaran yang berkaitan dengan aspek perkembangan motorik masih terbatas.
4. Media pembelajaran anak TK kurang menarik minat siswa sehingga membuat anak bosan.
5. Guru kurang kreatif dalam membuat media belajar siswa.
6. Kurangnya perhatian guru dalam meningkatkan minat belajar siswa khususnya bidang kompetensi motorik.
7. Motivasi belajar siswa masih rendah untuk meningkatkan kemampuan motoric.

1.3 Cakupan Masalah

1. Dibutuhkan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Engklek berbantuan kartu angka untuk meningkatkan kemampuan motorik anak TK.
2. Media pembelajaran permainan Engklek sebagai bentuk permainan yang melibatkan konsentrasi siswa untuk meningkatkan kemampuan motorik.
3. Permainan Engklek berbantuan kartu angka belum dikenalkan secara intensif kepada siswa.
4. Permainan Engklek berbantuan kartu angka sebagai bentuk kegiatan bermain yang mudah dikenal anak sehingga memudahkan untuk mengeksplorasi melalui contoh langsung dalam meningkatkan kemampuan motorik.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, dapat dikemukakan perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Engklek berbantuan kartu angka untuk peningkatan kemampuan motorik anak TK Kartika 2 Tlogotunggal Kecamatan Sumber Kabupaten Rembang?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Engklek berbantuan kartu angka untuk peningkatan kemampuan motorik anak TK Kartika 2 Tlogotunggal Kecamatan Sumber Kabupaten Rembang?
3. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Engklek berbantuan kartu angka untuk peningkatan kemampuan motorik anak TK Kartika 2 Tlogotunggal Kecamatan Sumber Kabupaten Rembang?
4. Bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Engklek berbantuan kartu angka untuk peningkatan kemampuan motorik anak TK Kartika 2 Tlogotunggal Kecamatan Sumber Kabupaten Rembang?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Engklek berbantuan kartu angka untuk peningkatan kemampuan motorik anak TK Kartika 2 Tlogotunggal Kecamatan Sumber Kabupaten Rembang.
2. Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Engklek berbantuan kartu angka untuk peningkatan kemampuan motorik anak TK Kartika 2 Tlogotunggal Kecamatan Sumber Kabupaten Rembang.
3. Menganalisis kelayakan produk pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Engklek berbantuan kartu angka untuk peningkatan kemampuan motorik anak TK Kartika 2 Tlogotunggal Kecamatan Sumber Kabupaten Rembang.
4. Menjelaskan keefektifan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Engklek berbantuan kartu angka untuk peningkatan kemampuan

motorik anak TK Kartika 2 Tlogotunggal Kecamatan Sumber Kabupaten Rembang.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Secara Teoritis

1. Penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan teori pembelajaran kepada siswa.
2. Memberikan contoh pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Engklek berbantuan kartu angka untuk peningkatan kemampuan motorik anak TK.

1.6.2 Secara Praktis

1. Bagi Siswa
 - a. Sebagai sarana meningkatkan kemampuan motoric siswa.
 - b. Meningkatkan keaktifan dalam mengikuti proses pembelajaran siswa.
 - c. Meningkatkan kemampuan anak untuk mengenal model permainan Engklek berbantuan kartu angka.
2. Bagi Guru
 - a. Dapat menciptakan inovasi baru dalam metode pembelajaran.
 - b. Sebagai pertimbangan pengembangan model permainan Engklek berbantuan kartu angka.
3. Bagi Sekolah
 - a. Membantu sekolah dalam 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.
 - b. Mendukung prinsip dasar pembelajran di PAUD yakni bermain sambil belajar.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Media pembelajaran yang dikembangkan adalah model pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Engklek berbantuan kartu angka yang terdiri dari;

1.7.1 Media Kartu Angka

Media kartu angka dibuat peneliti dari karton yang berukuran 8 x 10 cm, dimana 1 set berisi 10 kartu angka terdiri dari bilangan 0-10. Cara Membuat Kartu angka adalah;

1. Bahan dan Alat

- a. Angka berwarna dari berbagai media
- b. Karton dupleks
- c. Perekat
- d. Penggaris
- e. Gunting
- f. Alat tulis (spidol dan pensil)

2. Langkah

- a. Gambar bidang berukuran 8 x 10 cm di atas karton duplek, lalu gunting.
- b. Ambil dua buah potongan karton duplek dari langkah 1 dan rekatkan dengan lem untuk membuat 1 kartu huruf. Ulangi langkah ini sampai seluruh sisa karton habis digunakan.
- c. Ambil gambar yang telah disiapkan sebelumnya dan rekatkan pada sisi depan kartu berikut nama dari gambar tersebut.
- d. Pada sisi belakang kartu, tuliskan nama dari gambar yang terdapat di sisi depan.
- e. Gunakan gunting untuk menumpulkan keempat sudut kartu agar tidak berbahaya bagi anak-anak.
- f. Kumpul dan tumpuk kartu-kartu yang telah dibuat berdasarkan kategori yang sama.

1.7.2 Permainan Engklek, yaitu salah satu jenis permainan tradisional dimana cara memainkan permainan Engklek, sebelum bermain terlebih dahulu menggambar bentuk Engkleknya setelah sudah digambar masing-masing

peserta mencari gacuk atau batu yang akan di lempar pada kolom-kolom kosong digambar tersebut. Lalu menentukan siapa yang main, terlebih dahulu dilakukan undian dengan cara suit, yang menang suit itulah yang main duluan.

1.7.3 Buku Panduan

1. Cover
2. Prakata
3. Daftar Isi
4. Isi Permainan dan Langkah Bermain
5. Biografi Penulis

