

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Masa yang disebut dengan *golden age*. Masa *golden age* adalah dimana masa yang tepat bagi anak untuk mendapatkan stimulasi optimal bagi pertumbuhan dan perkembangan jasmani rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini sejatinya tidak ada kata libur. Karena stimulasi anak usia dini harus tetap dilakukan dimanapun dan kapanpun. Apabila anak usia dini mengalami masa *learning loss*, maka juga akan mengalami *loss stimulating* (Khadijah, (2016 : 9)

Lebih lanjut dikatakan Khadijah (2016: 11) bahwa pemberian stimulasi pendidikan adalah sangat penting sebab 80 % pertumbuhan otak berkembang pada anak usia dini, 20% sisanya ditentukan setelah masa kanak-kanak. Oleh karena itu bentuk stimulasi harus dengan cara yang tepat sesuai dengan tingkat perkembangannya. Anak usia dini haruslah tetap mendapat stimulasi yang bermakna. Orang tua dan keluarga berperan besar dalam mendidik anak, yaitu sebesar 60 persen. Sementara lingkungan dan sekolah itu masing-masing berperan 20 persen, dan idealnya semua pihak harus tetap bersinergi. Kemitraan antar orang tua dan sekolah harus kian erat. Karena tujuannya sama, yaitu berupaya mengoptimalkan tumbuh kembang anak. Membentuk generasi yang unggul, berkualitas serta berkarakter.

Ketersediaan waktu orang tua dan keluarga untuk melakukan pendampingan anak dalam melakukan kegiatan bermain sesuai arahan petunjuk dari guru selama proses pembelajaran di rumah sangatlah penting. Akan tetapi dikarenakan orang tua dihadapkan dengan pekerjaan menyebabkan minimnya ketersediaan waktu dalam mendampingi anak dalam melakukan pembelajaran selama di rumah. Minimnya pemahaman, inovasi, dan kemampuan orang tua dalam menyiapkan lingkungan dan

suasana belajar juga sangat berpengaruh. Hal ini menyebabkan keinginan anak untuk keikutsertaan kegiatan pembelajaran secara daring menurun dan lebih memilih menggunakan gawai untuk bermain, dan lingkungan bermain di sekitar rumah yang kurang mendukung, Sari dkk. (2020:122-132)

Untuk mengatasi hal hal seperti tersebut diatas, baik orang tua dan keluarga sebagai guru pertama di rumah, ataupun para pendidik di sekolah haruslah mempunyai kemampuan-kemampuan yang cukup, sangatlah diperlukan untuk mengkreasikan aktivitas yang bermacam macam, kreatif, dan mengasyikan agar kemudian anak tidak merasakan kejenuhan dan penuh tekanan di dalam proses pembelajaran. Berkaca pada kondisi di lapangan proses pembelajaran di rumah jika tidak disetting dengan cara-cara tersebut bisa jadi mengakibatkan anak usia dini memunculkan perubahan sikap dalam aspek psikososial seperti adanya sikap pembangkangan (*Negativism*), *agresi* (*Aggression*), mementingkan diri sendiri (*Selfishness*), dan gangguan *psikoemosional* seperti sikap pemalu dan emosi berlebihan Fauziah dkk (2020:324–326). Demikian juga penyetingan perlu juga dilakukan di sekolah agar anak tidak bosan dalam proses pembelajaran.

Pos PAUD adalah salah satu bentuk satuan pendidikan non formal yang menyelenggarakan program pendidikan anak usia dini usia 2 sampai 5 tahun. Masa bagi anak meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan nilai agama dan moral, kognitif, fisik motoric, bahasa,, social emosional, seni. Dimana juga awal dasar pembentukan karakter anak menuju kemandirian, disiplin diri. Kegiatan di PAUD dapat memberikan rangsangan atau stimulasi pendidikan yang sesuai dengan tahap tumbuh kembang anak usia pra sekolah. Seluruh aktifitas dilakukan melalui pendekatan belajar melalui bermain. Peran pendidik terutama tingkat PAUD, tidak hanya sebagai penranfer ilmu, akan tetapi lebih kepada pembimbing bagi pembentukan perilaku, watak juga karakter. Pendidik juga harus mempunyai daya kreatifitas dan inovasi yang tinggi. Hal ini sangat penting agar anak usia dini tidak mengalami masa kebosanan dalam proses mengembangkan kemampuannya melalui bermain. Samsudin, (2013; 26-32)

Guru atau pendidik memegang peran strategis terutama dalam membentuk watak bangsa serta mengembangkan potensi kreatifitas anak didik. Anak yang mempunyai kreatifitas dibutuhkan guru yang kreatif pula. Guru yang kreatif dapat terlihat dengan sikap guru yang mampu menggunakan berbagai pendekatan dan variasi dalam proses pembelajaran. Demikian juga dalam mengembangkan aspek perkembangan anak, dibutuhkan kreatifitas yang tinggi dari seorang guru. Taher & Munastiwi, (2019: 42).

Pada studi pendahuluan, selain observasi, peneliti pada tanggal 19 November 2022 juga melakukan wawancara dengan beberapa pendidik Pos PAUD di Kelurahan Kadipiro mengenai media pembelajaran yang menjadi stimulant perkembangan kognitif dan motoric anak usia dini. Penelitian ini merupakan hasil observasi langsung dari anak Pos PAUD di kelurahan Kadipiro Kecamatan Banjarsari Surakarta, dimana peneliti mengobservasi secara langsung dalam kegiatan pengembangan kognitif dan motoric anak di sekolah. Mencari sumber masalah penyebab kurang maksimalnya pengembangan kognitif dan motorik anak melalui wawancara dengan guru kelas.

. Pengembangan media pembelajaran pada perkembangan kognitif dan motorik anak usia dini memiliki peran penting. Melalui metode yang tepat, seperti pendekatan bermain, anak dapat mengembangkan keterampilan kognitifnya dengan lebih efektif. Sementara itu, pendekatan motorik dapat merangsang perkembangan fisik mereka melalui aktivitas yang mendukung koordinasi dan keterampilan motorik halus. Proses ini berperan penting dalam membentuk dasar perkembangan anak sejak dini. Melalui kegiatan yang mendorong koordinasi mata-tangan dan kemampuan gerak kasar, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan motorik dengan lebih baik. Adatul et al., (2023:86)

Dari permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran sebagai bentuk kreatifitas melalui E-tematik (elektronik tematik) melalui multi media berupa bahan ajar tema

berbasis internet yang mana berbasis gerakan yoga untuk merangsang kemampuan kognitif dan motoric anak usia dini di Pos PAUD kelurahan Kadipiro Banjarsari Surakarta

Ada berbagai gerakan yoga yang bisa dilakukan oleh anak-anak, pemilihan gerakan tergantung kepada tujuan, kesukaan dan kondisi fisik mereka. Gerakan yoga yang dipilih adalah gerakan sebagai stimulator perkembangan kognitif dan fisik motorik atau merupakan kemampuan kinestetik. Pada pembelajaran di PAUD metode ini efektif dilaksanakan, dikarenakan metode ini mampu memecahkan permasalahan yang sering muncul pada pembelajaran PAUD. Yaitu seperti permasalahan gangguan konsentrasi, kurang fokus, mudah marah (tantrum), kurang sabar dan tekun. Dengan yoga permasalahan dapat terpecahkan melalui pemfokusan, permasalahan pada gangguan kesehatan fisik anak dapat terpecahkan dengan teknik pernafasan, permasalahan pada perkembangan kinestetik dan kreativitas anak terpecahkan dengan main simbolik, dan yang terakhir permasalahan pada kurang seimbangya emosi pada anak terpecahkan dengan relaksasi. Adapun yang menjadi penekanan dalam inovasi ini adalah: konsentrasi, kesehatan, kinestetik, kreatifitas, dan ketenangan

Pujiastuti Sindhu, (2014:25), mengemukakan bahwa yoga adalah kesatuan dari pengetahuan dan teknik. Gerakan yoga membantu orang mengikat unsur-unsur fisik, mental dan spiritual dari kehidupan mereka. Seiring waktu, orang-orang mulai melihat tubuh dan jiwa sebagai lebih dari satu unit. Saat ini, yoga menjadi bagian dari kehidupan sehari-sehari bagi banyak orang Yoga yang dilaksanakan pada pagi hari dapat meningkatkan energy untuk memulai aktivitas. Yoga yang dilaksanakan disekolah pada pagi hari dapat membantu anak lebih berkonsentrasi saat menerima pelajaran selanjutnya. Selain itu, Yoga di sekolah cukup dilaksanakan selama satu jam dalam satu minggu. Sedangkan pengantar yoga untuk anak dapat dilaksanakan selama satu atau dua kali seminggu selama 4-6 minggu.

Oleh karena itu, penulis menyimpulkan bahwa gerakan yoga sangat penting untuk meningkatkan kecerdasan kognitif dan motoric anak. Seorang

guru dituntut agar dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan untuk para siswanya, terutama anak usia dini yang pada dasarnya masih lekat dengan sifat cepat bosan. Pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan kognitif dan motoric dengan menggunakan gerakan yoga ini, harus dikemas dalam suatu media yang tidak membosankan bagi anak usia dini.. Apabila hanya sekedar perintah atau modal ceramah, sudah pasti anak akan bosan. Juga apabila media pembelajarannya hanya berupa musik saja maka anak juga akan cepat merasa bosan. Oleh karena itu diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat menyajikan gerakan yoga dengan menampilkan gambar yang dirancang menjadi video cerita, disertai musik yang menarik bagi anak usia dini.dengan mengambil tema yang ditetapkan menurut kurikulum yang berlaku di pendidikan anak usia dini.

Ada beberapa penelitian yang hampir sama dengan yang penulis kaji. Sejauh ini penulis menemukan beberapa tulisan yang penulis kaji. Pertama Wiresti dalam Wiresti, (2021:148) telah melakukan penelitian analisis Aspek perkembangan kognitif dan motoric dan permainan *Jump abacus* dengan hasil permainan *Jump Count* layak digunakan meskipun hasilnya belum maksimal. Perbedaan yang akan peneliti lakukan adalah jenis permainannya. Pada penelitian kali ini penulis akan menekankan pada gerakan berbasis Yoga untuk anak. Kedua, dalam Suryanti & Indrayasa, (2021:31-34) meneliti dengan penelitian Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak Usia Dini Melalui Latihan Yoga Asana, dengan hasil gerakan gerakan Yoga dalam asana dapat meningkatkan kemampuan motoric anak usia dini. Perbedaan yang akan peneliti lakukan adalah pada penelitian ini peneliti akan menggunakan tematik berdasarkan internet / elektronik untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak juga. Dengan modul ajar E-Tematik diharapkan anak dapat mengembangkan imajinasinya dimana juga akan menstimulan aspek kognitif anak , dan juga anak dapat menerapkan gerakan-gerakan yoga yang akan menstimulasi perkembangan motoriknya. Ketiga Yuliawati dkk., (2020:41) yang meneliti Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Berbasis Adobe Flash pada

Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik, dengan hasil siswa menyatakan membutuhkan media pembelajaran e-modul berbasis adobe flash karena kesulitan dalam menerima materi. Perbedaan dengan yang akan penulis teliti adalah pada subyeknya, penulis akan meneliti pada guru dan anak usia dini.

Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Melalui E-Tematik Berbasis Gerakan Yoga Untuk Menstimulasi Kecerdasan Kognitif Dan Motorik Anak Usia Dini Di Pos Paud Kelurahan Kadipiro Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta

1.2. Identifikasi Masalah.

1. Untuk meningkatkan kemampuan imajinasi dan motoric anak di Pos Paud Kelurahan Kadipiro Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta.
2. Kurangnya pengembangan metode pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan Kognitif dan motoric anak di Kelurahan Kadipiro Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta.
3. Kurangnya kreatifitas dalam pengembangan metode pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik di kelurahan Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta.

1.3. Cakupan Masalah

1. Kurang maksimalnya kemampuan perkembangan Kognitif dan motorik anak sehingga mengakibatkan kurang maksimal hasil belajar anak.
2. Keterbatasan wawasan dan ketrampilan guru dengan latar belakang kurangnya dalam mengembangkan kemampuan kognitif dan motorik anak
3. Perlu adanya pengembangan media pembelajaran e tematik untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik anak.

4. Kemampuan Kognitif dan motoric anak dapat berkembang dengan menggunakan model pembelajaran e tematik multimedia berbasis gerakan yoga

1.4. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran e tematik berbasis gerakan yoga terhadap kemampuan kognitif dan motoric anak di Kelurahan Kadipiro Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta?
2. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran e tematik berbasis gerakan yoga terhadap kemampuan kognitif dan motoric anak di Pos Paud Kelurahan Kadipiro kecamatan Banjarsari kota Surakarta?
3. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran e tematik multimedia berbasis gerakan yoga terhadap kemampuan kognitif dan motoric anak di Kelurahan Kadipiro Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta?
4. Bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran dengan multimedia e tematik berbasis gerakan yoga terhadap kemampuan kognitif dan motoric anak di Pos Paud kelurahan Kadipiro di Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta?

1.5. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran e tematik berbasis gerakan yoga terhadap kemampuan kognitif dan motoric anak Pos PAUD Kelurahan Kadipiro Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta
2. Mengetahui desain pengembangan media pembelajaran e tematik berbasis gerakan yoga terhadap peningkatan kemampuan kognitif dan motoric anak Pos Paud di Kelurahan Kadipiro Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta
3. Menganalisis kelayakan pengembangan media pembelajaran E tematik berbasis gerakan yoga terhadap peningkatan kecerdasan kognitif dan motoric anak Pos PAUD di Kelurahan Kadipiro Banjarsari Kota Surakarta.

4. Menganalisis keefektifitas pengembangan media pembelajaran e tematik berbasis gerakan yoga dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan motoric anak Pos PAUD di Kelurahan Kadipiro Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian berupa produk media pembelajaran dalam bentuk modul pembelajaran berbasis internet yang mana tema berbasis gerakan yoga untuk anak usia dini yang diharapkan dapat berguna bagi berbagai pihak, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat teoritis
 - a. Memberikan sumbangan bagi perkembangan kemampuan anak usia dini terutama dalam perkembangan kognitif dan motorik anak.
 - b. Dapat dijadikan kajian penelitian selanjutnya, sehingga hasilnya lebih mendalam.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi guru
 - 1) Memperoleh media pembelajaran yang lebih kreatif, dan variatif.
 - 2) Memperoleh modul pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan kognitif dan motorik
 - 3) Memotivasi pendidik dalam mengembangkan pembelajaran multi media untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan motoric anak
 - b. Bagi peneliti
 - 1) Menambah wawasan, pengetahuan, untuk dapat berpikir secara kritis dan sistematis dalam menghadapi persoalan.
 - 2) Menambah ketrampilan dalam membuat dan mendesain pembelajaran bagi anak usia dini.
 - 3) Menumbuh kembangkan kultur pembelajaran yang inovatif dan kreatif melalui metode dan media pembelajaran, untuk dapat diimplementasikan kepada peserta didik.
 - c. Bagi peserta didik

- 1) Adanya media ini memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam belajar dan memahami materi yang diberikan serta memberikan pengalaman yang menarik.
- 2) Meningkatkan motivasi dan prestasi belajar anak didik dalam perkembangan bahasa anak.
- 3) Metode dan media pembelajaran ini dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran anak didik sebagai sumber belajar.

1.7. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah sebuah multi media e tematik berbasis gerakan yoga yang berupa animasi video pembelajaran dengan durasi 3 menit 50 detik . Dimana menyajikan video mengenai tema rekreasi sub tema ke kebun binatang. Kapastias video dalam produk ini 50,19 Mb. Video akan mudah dilihat baik dari laptop atau pun dari handphone. , Video yang akan ditayangkan dalam multimedia ini tentang cerita hal-hal yang ditemui saat kita berekreasi dimana gerakan obyek yang kita temui tersebut akan diaplikasikan dalam gerakan yoga, dikemas dalam bentuk ilustrasi 2D dengan motion graphic yakni gerak dan suara. Video yang akan ditayangkan berisi tentang hal – hal yang ditemui di kebun binatang. Bermacam – macam binatang dengan gerakannya, dimana gerakannya dapat diaplikasikan dalam gerakan yoga untuk anak. Gerakan yoga yang dapat mudah diserap oleh anak dan di tirukan oleh anak dan ditiru oleh anak sesuai dengan kemampuannya, sehingga anak dapat menceritakan kembali dan menirukan gerakan obyek yang ada dalam video tersebut dan mengaplikasikannya dalam gerakan yoga.

Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai rencana pembelajaran dan sebagai sumber pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan motoric anak di Pos PAUD Kelurahan Kadipiro Kecamatan Banjarsari kota Surakarta. Produk pembelajaran ini

dikembangkan sesuai dengan tingkat kebutuhan anak, dan KI, KD yang ada dalam Standart Pencapaian Perkembangan anak (STPPA) anak usia dini.

Untuk menghasilkan sebuah produk yang berkualitas, perlu ditetapkan kriteria kualitas hasil pengembangan yang sesuai. Kriteria yang digunakan adalah kriteria hasil pengembangan yang dikemukakan Nieveen (Subekti, 2010:76) yaitu kevalidan (*validity*), Kepraktisan (*practicality*) dan keefektifan (*effectiveness*).



