

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Menurut (Undang-undang Sisdiknas, 2003), anak dengan usia 4-6 tahun termasuk dalam kategori anak usia dini. Pada usia ini, anak telah mengalami masa peka atau dapat disebut dengan periode emas anak. Pada masa ini juga, anak mulai menerima berbagai rangsangan. Menurut (Padmonodewo, 2000), anak dengan usia 4-6 tahun juga merupakan masa untuk menunjukkan dasar pertama dalam pengembangan kemampuan motorik, kognitif, sosial, emosional, seni, serta moral.

Salah satu aspek perkembangan yang penting untuk dikembangkan atau ditingkatkan, antara lain yaitu perkembangan motorik kasar pada anak. Menurut Sujiono dalam (Septiani et al., 2019), gerakan motorik pada anak melibatkan koordinasi tubuh yang melibatkan sebagian besar anggota tubuh. Menurut Departemen Pendidikan Nasional tentang perkembangan motorik anak, yakni bahwa pada usia 4-6 tahun kemampuan motorik anak mulai mengalami kemajuan dan gerakan yang lebih cepat. Perkembangan motorik anak sangatlah penting untuk diperhatikan karena sesuai dengan karakter anak yang memasuki usia 4-6 yaitu bermain, sehingga dibutuhkan kemampuan motorik yang baik guna menunjang aktivitas anak. Kemampuan motorik juga berfungsi dapat membuat anak menjadi lebih sehat dan perkembangan tubuhnya berjalan dengan baik yang dapat ditandai dengan keaktifan anak dalam bermain. Maka dari itu, sangat penting bagi anak tentang aktivitas motorik, selain untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak itu sendiri, juga dapat menghindari beberapa hal yang dapat menyebabkan gangguan atau hambatan dalam aktivitas sehari-hari anak, seperti kurang terlatihnya anak dalam hal fisik layaknya anak yang mudah lelah atau belum terlatihnya anak dalam menggunakan otot-otot yang ada pada anggota tubuh sampai kepribadian anak yang dapat terpengaruhi seperti anak yang dapat merasa rendah diri.

Pendidikan di Taman Kanak-kanak diberikan dengan memperhatikan standart Nasional Pendidikan Anak Usia Dini yang telah terlampir pada Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 sebagai acuan terkait perkembangan motorik kasar yang ada pada anak usia 4-6 tahun, yakni dengan usia 4-5 tahun, anak diharapkan dapat menirukan gerakan-gerakan objek yang ada disekitar, melakukan gerakan menggantung, melakukan gerakan melompat ataupun berlari, melempar atau menendang sesuatu secara terarah, serta dapat memanfaatkan APE (Alat Permainan Edukatif) di luar kelas. Sementara itu, anak dengan usia 5-6 tahun, diharapkan dapat melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi, melakukan gerakan mata-kepala-tangan-kaki, serta melakukan permainan fisik dengan aturan. Menurut Siti Aisyah dalam (Reza, n.d.) mengatakan bahwa kemampuan individu dari anak usia 4-6 tahun diharapkan dapat dikembangkan oleh guru ketika memasuki Taman Kanak-kanak, yakni anak mampu melakukan gerakan motorik secara terkoordinasi seperti menulis, menyeimbangkan, serta melatih keberanian

TK Gotong Royong adalah sebuah sekolah taman kanak-kanak yang berlokasi di Sidomoro, Kec. Kebomas yang merupakan salah satu bentuk pendidikan atau sekolah jalur formal yang memberikan pendidikan umum kepada anak usia 4-6 tahun untuk mendorong tumbuh kembang anak agar siap memasuki pendidikan lebih lanjut. Berdasarkan hasil wawancara terhadap Ibu Fenni Indrasari serta Ibu Pungghih Rahayu selaku Ibu Guru dari TK Gotong Royong pada hari Senin, 13 Februari 2023, tujuan atau capaian pembelajaran yang ada di TK Gotong Royong semua berdasarkan Indikator Perkembangan anak yang telah ditetapkan pada Kurikulum PAUD 2013 yang termasuk dalam Permendikbud No 146 Tahun 2014, yang dimana di TK A dan B, anak diharapkan dapat melakukan berbagai kegiatan motorik kasar dan halus yang seimbang, lincah, terkoordinasi dan terkontrol. Anak juga diharapkan mampu melakukan berbagai kegiatan yang teratur (senam ataupun tarian), melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan, serta anak diharapkan dapat melakukan kegiatan yang terampil dalam beraktivitas (seperti menali sepatu, mengancingkan baju, menggunting ataupun menempel). Tetapi, tidak semua anak dapat mencapai indikator perkembangan tersebut, sekitar 20% anak di TK B dan

24% di TK A dapat dikatakan masih sedikit tertinggal dengan anak lainnya yang mengharuskan Ibu Guru atau anak lain masih membantu anak tersebut dalam perkembangannya. Hal lain, juga didasari atas media pembelajaran yang kurang inovatif dalam bermain-belajar anak yang dapat membuat anak merasa bosan. Pengembangan media oleh guru masih dapat dibilang kurang optimal, karena biasanya guru hanya menggunakan media yang sudah tersedia di sekolah, seperti contoh media yang digunakan di dalam ruangan (*indoor*) meliputi permainan menyusun puzzle ataupun balok, permainan manik-manik, serta pohon berhitung dan media yang digunakan di luar kelas atau ruangan (*outdoor*) meliputi beberapa permainan seperti perosotan, ayunan, jungkat-jungkit yang dapat sering ditemui baik itu pada sekolah lainnya ataupun di rumah, dan belum adanya media yang kreatif dan inovatif yang disebabkan oleh kompetensi guru dalam menggunakan media masih kurang, serta ketersediaan media di sekolah untuk pembelajaran belum mencukupi.

Perlu adanya sebuah solusi untuk mengatasi permasalahan peningkatan kemampuan motorik serta pengembangan media pembelajaran, baik di rumah ataupun di sekolah untuk peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 4-6 tahun. Hal tersebut dilakukan karena sesuai dengan pendapat Departemen Pendidikan Nasional, bahwasanya anak dengan umur 4-6 tahun mengalami pertumbuhan yang lebih cepat serta anak juga sangat membutuhkan aktivitas motorik guna menunjang kegiatan atau aktivitas sehari-hari dari anak tersebut. Salah satu cara atau metode tersebut dengan menggunakan media berupa *Activity Box* yang di dalamnya terdapat permainan *role-playing* yang mengharuskan anak bermain peran menjadi suatu karakter atau tokoh yang lain, yang nantinya anak akan diarahkan untuk melewati rintangan atau hambatan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Tentunya, dalam hal ini, selain belajar, anak juga dapat bermain. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Andini & Rizkiantono, 2019) yang bertajuk Perancangan Kotak Aktivitas ABC Petualang Sebagai Media Bermain dan Perkembangan Dasar Anak Pra Sekolah menghasilkan bahwa pembuatan kotak aktivitas ABC Petualangan dapat lebih mengembangkan kreativitas, efektif, motorik, kognitif dan bahasa pada anak, dari

pada gadget. Dengan media berupa *activity box*, diharapkan dapat mendorong keinginan anak untuk dapat meningkatkan kemampuan motoriknya, serta menambah pengembangan media pembelajaran untuk anak.

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana upaya untuk meningkatkan kemampuan motorik pada anak usia 4-6 tahun ?
2. Bagaimana merancang *activity box* untuk dapat meningkatkan kemampuan motorik anak usia 4-6 tahun ?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan berdasarkan rumusan masalah yang ada, yakni:

1. Untuk meningkatkan kemampuan motorik yang ada pada anak usia 4-6 tahun yaitu melalui permainan *role-playing* dengan konten yang berisi rintangan/hambatan untuk meningkatkan motorik anak yang terdapat didalam *Activity box* yang dibuat.
2. *Activity box* dirancang dengan visualisasi semenarik mungkin dengan gaya *childish* untuk menarik minat anak, serta merancang permainan *role-playing* didalamnya.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dihasilkan dari penelitian ini sebagai berikut:

### a) Bagi Peneliti

Menambah pengalaman serta pengetahuan dan wawasan yang baru mengenai topik penelitian yang diangkat.

### b) Bagi Orang Tua

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan para orang tua lebih dapat mengedukasi anak-anaknya tentang pentingnya perkembangan motorik pada anak

### c) Bagi Perguruan Tinggi

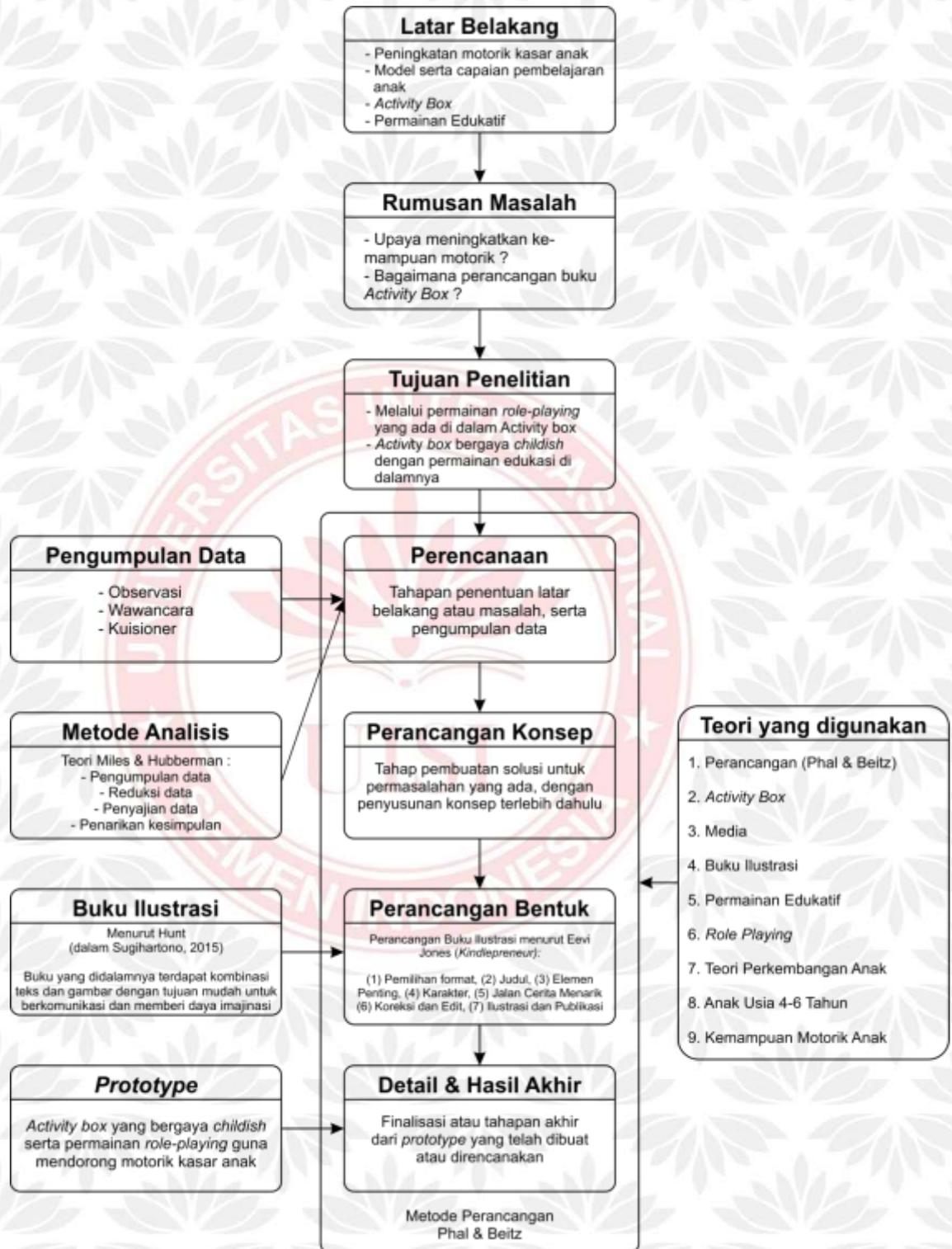
Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi kepada institusi ataupun peneliti-peneliti berikutnya.

### **1.5 Batasan Masalah**

Batasan masalah bertujuan untuk mengurangi kemungkinan terjadinya perbedaan arah atau perluasan cakupan topik yang akan diselidiki, sehingga penelitian menjadi lebih terfokus dan spesifik. Beberapa batasan masalah yang relevan dalam penelitian ini mencakup:

1. Penelitian ini dibatasi yang ditujukan untuk anak dengan usia 4-6 tahun.
2. Lokasi yang dijadikan penelitian berfokus di TK Gotong Royong, Kec. Kebomas, Kabupaten Gresik.
3. Luaran penelitian dibatasi pada media *activity box* serta permainan *role-playing* lainnya guna mendukung motorik kasar anak.
4. Budaya yang ingin dikenalkan dalam permainan *role playing* yakni tentang POLHUT (Polisi Hutan) dan Taman Nasional Ujung Kulon.

## 1.6 Kerangka Berfikir



Gambar 1. 1 Kerangka Berfikir