

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Anak usia dini termasuk kategori anak bawah usia enam tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan. Menurut Kementerian Pendidikan dan Budaya (2020), menyatakan masa ini sangat penting untuk menstimulasi karena merupakan fondasi untuk membangun *human capital* yang baik. Masa ini disebut juga sebagai masa bermain karena mereka memiliki energi berlebih untuk melakukan aktivitas fisik. Proses tumbuh kembang anak dapat terlihat melalui berbagai gerakan dan pada saat kegiatan seperti permainan motorik.

Motorik merupakan salah satu aspek perkembangan kemampuan yang penting bagi anak usia dini Hasanah, (2016) berkesimpulan bahwa anak yang motoriknya belum terasah akan terlihat kurang terampil dalam aktivitas. Gerakan motorik atau adalah suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan perilaku gerakan yang dilakukan oleh tubuh manusia. Pengendalian motorik biasanya digunakan dalam bidang ilmu psikologi, fisiologi, neurofisiologi maupun olah raga.

Menurut Sulistyoko dkk., (2021) perkembangan motorik kasar merupakan salah satu hal penting yang perlu distimulasi secara optimal karena motorik kasar penting dalam mempengaruhi perilaku anak setiap harinya. Hal tersebut karena perkembangan motorik kasar anak berpengaruh terhadap keterampilan gerakannya pula. Anak yang gemuk dan memiliki kecenderungan obesitas, akan kesulitan dalam bergerak dan mempengaruhi proporsi bermainnya dan tergabung dalam suatu permainan dengan teman-temannya.

Prilya, (2017) berpendapat bahwa perkembangan pada anak usia dini merupakan suatu pondasi awalan dalam pembentukan kecerdasan, kepribadian, dan karakter dasar seorang individu dibentuk dalam tahap tumbuh dan kembang anak. Berdasarkan data nasional Kementerian Kesehatan Indonesia, (2020) menyatakan bahwa 13% -18% anak balita di Indonesia mengalami kelainan pertumbuhan dan perkembangan di Indonesia, jumlah balita 10 % dari jumlah penduduk, di mana prevalensi

rata-rata gangguan perkembangan bervariasi 12.8% s/d 16% sehingga dianjurkan melakukan observasi dan skrining tumbuh kembang pada setiap anak. Berdasarkan data dalam 10 tahun kebelakang, Departemen Kesehatan Republik Indonesia 2006 menyatakan terdapat 45,12% bayi di Indonesia mengalami gangguan pada perkembangannya. Hampir 20% anak di Jawa Barat yang mengalami keterlambatan perkembangan angka 80% penyebabnya, yaitu kurangnya stimulasi pada aspek pendukung tumbuh kembang anak sejak lahir.

Pada penelitian ini dilakukan Studi Pendahuluan di TK Al-Azhar, berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 31 Oktober 2024 di TK Al-Azhar. Peneliti menemukan belum seluruhnya peserta didik memiliki kemampuan motorik kasar yang baik, Ibu Epi juga mengatakan terdapat 10 siswa dari 37 ada anak yang belum bisa berjalan lancar dan melompat maka orang tuanya perlu diperhatikan terutama dalam hal kekuatan, keseimbangan, dan kelincahan. Ditandai dengan anak belum mampu melompat dengan baik, belum mampu menjaga keseimbangannya dilihat dari ketika peserta didik sedang melakukan olahraga banyak yang belum mampu menjaga keseimbangan tubuhnya. Peneliti juga melihat proses pembelajaran masih banyak dilakukan didalam kelas, seperti belajar membaca dan bermain didalam kelas. Adapun permainan yang diluar kelas seperti ayunan, jungkat-jangkit dan perosotan yang bisa saja menjadi media stimulasi motorik kasar anak akan tetapi tidak akan efektif.

Dengan melihat kondisi di atas, metode oleh guru-guru di TK Al-Azhar guru terkadang suka mengeluh dimana 10 dari 37 anak lainnya mengalami kesulitan dalam menghajarkan anak seperti melompat ataupun berjalan karena media pembelajaran yang berkaitan dengan motorik masih kurang dan tidak dilakukan secara langsung, padahal interaksi langsung diperlukan untuk perkembangan motorik kasar baik melalui teman maupun pendukung lainnya tanpa adanya media baru yang menarik. Berangkat dari permasalahan yang ada, maka perlunya perancangan alat permainan edukatif (APE) sebagai alternatif lain yang dinilai relevan dengan dunia bermain anak, agar memperoleh pelajaran yang menyenangkan dan mendukung aspek perkembangan kognitif, motorik, sosial, emosi, dan perkembangan fisik.

Fatmawati, (2020) menyatakan bahwa karena bagaimanapun dunia anak adalah dunia bermain

Berdasarkan uraian di atas, maka akan dilakukan perancangan alat media permainan berupa *walky mat* untuk menstimulasi motorik kasar. Pengenalan *walky mat* ini merupakan sebuah permainan lantai dengan visual yang disesuaikan dengan aturan permainan untuk memenuhi semua aspek untuk stimulasi motorik kasar yang efektif dan menyenangkan dalam menstimulasi perkembangan motorik pada anak usia dini 4-6 tahun. Berdasarkan data informasi, perlu dilakukan perancangan pengembangan alat permainan edukatif berupa *walky mat* untuk menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak dengan motorik kasar pada anak usia dini 4-6 tahun.

1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan motorik kasar sebagian anak di TK Al-Azhar belum memiliki kemampuan motorik kasar yang optimal, seperti berjalan lancar, melompat, dan menjaga keseimbangan tubuh perlunya perhatian lebih untuk menstimulasi aspek motorik kasar.
2. Kurangnya stimulasi keterampilan motorik kasar di TK Al-Azhar disebabkan oleh pembelajaran yang lebih banyak dilakukan di dalam kelas, sementara aktivitas luar ruang dan media seperti ayunan, jungkat-jangkit, serta perosotan dinilai kurang efektif.
3. Kebutuhan Media Alat Permainan Edukatif (APE) Dibutuhkan perancangan media permainan interaktif seperti *walky mat*, untuk mendukung stimulasi perkembangan motorik kasar pada anak usia dini 4-6 tahun di TK Al-Azhar

1.3. Rumusan Masalah (*Problem Statement*)

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang dan mengimplementasikan media Alat Permainan Edukatif (APE), seperti *walky mat*, yang dapat memberikan stimulasi optimal untuk mendukung keterampilan perkembangan motorik kasar anak usia 4-6 tahun di TK

Al-Azhar, mengingat adanya keterbatasan pada aktivitas luar ruangan kelas, penggunaan media permainan yang kurang efektif, serta belum optimalnya kemampuan motorik kasar anak seperti berjalan, melompat, dan menjaga keseimbangan tubuh.

1.4. Pertanyaan Penelitian (*Research Question/s*)

Berdasarkan rumusan masalah di atas, berikut pertanyaan pada penelitian yang akan dibahas dalam kajian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain Alat Permainan Edukatif (APE) berbentuk *Walky Mat* sebagai media permainan interaktif dalam menstimulasi perkembangan motorik pada anak usia 4-6 tahun?
2. Jenis material seperti apa yang dapat diimplementasikan pada perancangan *Walky Mat* kenyamanan dan keamanan stimulasi perkembangan motorik untuk digunakan anak usia 4-6 tahun?

1.5. Tujuan Penelitian (*Research Objectives*)

Berdasarkan pertanyaan penelitian tersebut, berikut tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan desain Alat Permainan Edukatif (APE) berupa *walky mat* yang efektif dan nyaman digunakan sebagai media untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar serta meningkatkan kemampuan fisik pada anak usia dini 4-6 tahun.
2. Untuk mengimplementasikan yang sesuai dengan syarat Alat Permainan Edukatif (APE) seperti aspek material yang digunakan dan unsur edukasi harus sesuai untuk perancangan *Walky Mat* guna kenyamanan dan keamanan stimulasi perkembangan motorik kasar anak usia 4-6 tahun.

1.6. Batasan Masalah (*Delimitation/s*)

Batasan masalah pada perancangan ini adalah, sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di TK Al-Azhar, Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat hal ini di dorong karena di TK Al-Azhar merupakan salah satu PAUD

dengan siswa yang memiliki rasa keinginan tinggi, selain itu secara geografis pemilihan lokasi ini di dorong untuk memudahkan pengambilan data

2. Penelitian dilakukan mulai dari bulan Oktober 2024
3. Perancangan penelitian ini berfokus pada anak usia dini 4-6 tahun
4. Perancangan alat permainan dirancang untuk menstimulasi perkembangan khususnya motorik kasar yang sesuai dengan kebutuhan siswa di TK Al-Azhar
5. Perancangan permainan interaktif *Walky Mat* yang efektif untuk stimulasi perkembangan motorik anak usia dini 4-6 tahun yang sesuai dengan standar syarat untuk perancangan Alat Permainan Edukatif (APE)
6. Perancangan produk menggunakan material dan bentuk yang aman untuk anak sesuai Standar Nasional Indonesia (SNI) sebagai material *Walky Mat* anak usia 4-6 tahun.

1.7. Ruang Lingkup Penelitian (Scope)

Produk yang di rancang pada penelitian ini adalah Alat Permainan Edukatif (APE) yang sesuai dengan tahapan perkembangan berupa media permainan interaktif. *Walky Mat* di rancang dengan mengaplikasikan material yang aman ketika digunakan sesuai dengan fitur-fitur motorik kasar yang efektif guna menstimulasi perkembangan motorik pada anak usia 4-6 tahun pada fase sensomotorik kasar.

1.8. Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat penelitian yang dihasilkan pada proses perancangan ini:

1. Manfaat Bagi Ilmu Pengetahuan

Dapat memberikan kontribusi keilmuan pada Program Studi Desain Produk atau jurusan lainnya yang berkaitan dengan proyek penelitian dalam hal metode perancangan, landasan teori dan konsep yang diterapkan pada Alat Permainan Edukatif (APE) dengan media permainan lantai *walky mat* untuk menstimulasi perkembangan motorik pada anak usia dini 4-6 tahun.

2. Manfaat Bagi Masyarakat

Dapat memberikan suatu bentuk media pembelajaran edukasi berbasis permainan interaktif yang dapat membantu dalam menstimulasi perkembangan motorik pada anak usia dini

3. Manfaat Bagi Industri

Dapat menambah variasi baru sebagai media Alat Permainan Edukatif (APE) berbentuk permainan *Walky Mat* yang dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar anak usia dini 4-6 tahun.

1.9. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berisikan rincian dalam proses penulisan terhadap penelitian. Laporan telah tertulis secara sistematis dari pendahuluan hingga penutupan penulisan. Berikut merupakan sistematika penulisan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I Pendahuluan berisikan mengenai suatu hal yang melatar belakangi dilakukannya perancangan penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, pertanyaan perancangan, tujuan perancangan, batasan perancangan, ruang lingkup perancangan, manfaat perancangan, dan sistematika penulisan.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab II Tinjauan Pustaka berisikan mengenai studi literatur hingga rangkuman mengenai penjelasan teori atau konsep dasar yang digunakan untuk memahami permasalahan penelitian tugas akhir atas penulisan laporan penelitian yang dilakukan.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab III berisi tentang metodologi penelitian, metodologi perancangan yang digunakan dalam penelitian, penentuan perancangan dalam penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas data, teknik analisis data, dan interpretasi data.

4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berisi data bab IV berisi data hasil penelitian, pembahasan, yang akan dianalisis dan diimplentasikan pada proses perancangan sekaligus pengenalan Alat Permainan Edukatif (APE) *walky mat*

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab V penulisan kesimpulan berisikan simpulan hasil penelitian perancangan dan pemberian saran yang berguna atas perancangan produk untuk penelitian selanjutnya.

6. DAFTAR PUSTAKA

Berisi berbagai sumber referensi sebagai dasar validasi terhadap informasi dalam laporan penulisan.