

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa muda adalah kerangka waktu yang paling ideal untuk perbaikan. Saat ini anak-anak memiliki minat yang sangat besar, berhasil memuaskan minatnya dan anak-anak tidak sulit untuk membentuk kepribadiannya, oleh karena itu mereka harus diarahkan secara positif sesuai usianya, dengan tujuan kelak mereka akan menjadi anak-anak yang sukses dalam agama dan mental. Masa muda adalah periode yang sangat baik di mana anak-anak muda tidak akan sulit untuk dicerminkan dan didengarkan serta ditunjukkan.¹ Demikian juga, mereka secara naluriah dinamis, mereka pergi ke mana saja sesuai kecenderungan atau kesenangan mereka. Dengan latihan ini, anak-anak memenuhi persyaratan formatif dan kemajuan mereka²

Anak memiliki masa *golden age* yang harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap yang dilihat, didengar dan dirasakan, mereka sangat aktif bereksplorasi dan belajar.

هُوَ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِّن نُّرَابٍ ثُمَّ مِّن نُّطْفَةٍ ثُمَّ مِّن عَاقَةٍ ثُمَّ يُخْرِجُكُمْ طِفْلًا ثُمَّ

لِتَبْلُغُوا أَشُدَّكُمْ ثُمَّ لِتَكُونُوا شُيُوخًا ۚ وَمِنْكُمْ مَّن يُتَوَفَّىٰ مِن قَبْلِ

¹ Harun rasyid, dkk, anak usia dini, (Jakarta:erlangga 2009) h. 153

² Luluk Asmawati, dkk Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini, (universitas terbuka, 2010) hlm 20

وَلْيَتَّبِعُوا أَجَلَ مُمْسَىٰ وَلَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ

Artinya: Dialah yang menciptakan kamu dari tanah kemudia dari setetes mani, sesudah itu dari segumpal darah, kemudian dilahirkannya kamu sebagai seorang anak, kemudian (dibiarkan kamu hidup lagi) sampai tua, diantara kamu ada yang diwafatkan sebelum itu. (kamu perbuat demikian) supaya kamu sampai kepada ajal yang ditentukan dan supaya kamu memahami (Nya). Qs. Al-Mu'min ayat 67³

Pendidikan berfungsi membantu peserta didik dalam pengembangan dirinya, yaitu pengembangan semua potensi, kecakapan, serta karakteristik pribadinya kearah yang positif, baik bagi dirinya maupun lingkungannya. Usia dini berada dalam masa keemasan di sepanjang rentang usia perkembangan manusia, usia yang efektif untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak, karena pada masa ini adalah masa *golden age* yaitu masa peka anak untuk menerima rangsangan atau stimulasi dari lingkungan sekitar anak, baik yang berkaitan dengan aspek moral agama, sosial emosional, bahasa, kognitif, dan motorik.⁴

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (tahun) yang dilakukan melalui penyusunan desain pembelajaran untuk membantu perkembangan dan peningkatan fisik dan mendalam sehingga anak memiliki status untuk memasuki pembelajaran lebih lanjut.⁵

³ 'Al Qur'an Surat AL-Mu'minun Ayat 67', in *Al Qur'an*.

⁴ (Sujiono, 2009:202)

⁵ *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan No 137*, 2014, p. 3.

Potensi-potensi tersebut di stimulus dan dikembangkan agar anak dapat berkembang secara optimal. Pada umumnya orang berpendapat bahwa masa kanak-kanak merupakan masa terpanjang dalam rentang kehidupan, saat dimana individu relatif tidak berdaya dan tergantung kepada orang lain.

Lima alasan bahwa, masa kanak-kanak adalah waktu yang tepat dan ideal untuk menstimulasi motorik halus yaitu: 1) karena tubuh anak lebih lentur ketimbang anak remaja; 2) anak belum banyak memiliki keterampilan yang berbenturan dengan keterampilan yang baru; 3) secara keseluruhan anak lebih berani mencoba sesuatu yang baru; 4) anak bersedia mengulangi sesuatu tindakan hingga pada otot terlatih untuk melakukannya secara efektif; 5) anak memiliki tanggung jawab dan kewajiban yang lebih kecil, maka mereka lebih banyak mempelajari keterampilan.⁶

Upaya pengembangan anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai cara, di antaranya adalah dengan metode bermain untuk mengembangkan kemampuan motorik halusnya, motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil (halus) serta memerlukan koordinasi yang cermat seperti menggunting mengikuti garis, menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok, memasukkan kelereng ke lubang, membuka dan menutup objek dengan mudah, menuangkan air ke dalam gelas tanpa berceceran, menggunakan kuas, crayon dan spidol, serta melipat.

⁶ Hurlock, 1978:156

Aspek perkembangan fisik motorik bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil. Keterampilan anak berkaitan erat dengan perkembangan motoriknya. Gerakan terkoordinasi adalah kemampuan anak untuk melakukan latihan menggunakan otot-otot halus (kecil) seperti komposisi, menekan, menggambar, memegang, menggambar, mengatur dan menempelkan objek.

Media Pembelajaran adalah Proses belajar mengajar tentu harus menggunakan suatu media tertentu agar dapat berjalan efektif dan lancar. Kata media berasal dari bahas latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti perantara atau pengantar. Menstimulasi motorik halus anak memang sangat penting untuk anak usia dini. Seperti menjumput, meremas, meronce, mencetak, menggenggam dan lain-lain. Anak dapat membedakan kasar dan halus, meremas bebas, mencetak berbagai macam bentuk itu merupakan ciri-ciri anak sudah mampu berkembang berdasarkan motoriknya.

Berdasarkan hasil observasi di lembaga KB Kasih Sayang pada hari rabu tanggal 12 Januari 2022 pada proses pembelajaran untuk mengembangkan motorik halus anak hanya dilakukan dengan menggunakan buku, dan gambar ilustrasi, yang membuat anak cepat bosan dengan kegiatan karena tanpa adanya media konkrit yang digunakan secara langsung, media yang digunakan pada lembaga KB Kasih Sayang masih terbatas.

Pada kesempatan ini peneliti mengembangkan media *smart tree* untuk dapat menstimulasi motorik halus anak. Pembelajaran secara langsung membuat anak memahami bentuk nyata dan anak tidak akan cepat bosan, dan media aman digunakan pada setiap pembelajaran. Media *smart tree* terbuat dari kayu triplek yang di desain menyerupai pohon asli, terdapat tiga permainan yang dapat menstimulasi perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun. Peneliti menggunakan bahan kayu agar awet dan tahan lama. Dalam perancangan desain mengacu pada lima unsur yaitu pengaturan, keseimbangan, warna kemudahan baca, dan menarik. Pada media unsur warna menjadi salah satu hal yang sangat penting dan harus diperhatikan. Pemilihan warna yang tepat pada media akan memberikan respon emosional positif seperti perasaan aktif tangguh, kegembiraan, menenangkan pikiran dan meningkatkan konsentrasi anak.

Sehubungan dengan masalah ini tersebut peneliti berusaha untuk mengembangkan media yang dapat digunakan untuk lebih mengembangkan kemampuan koordinasi yang baik untuk anak-anak, dengan mempertimbangkan kebutuhan sesuai dengan anak usia dini. Oleh karena itu peneliti mengambil judul ” **PENGEMBANGAN MEDIA *SMART TREE* UNTUK MENSTIMULASI PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 3-4 TAHUN DI KB KASIH SAYANG DESA MERGOASRI KECAMATAN PARENGAN KABUPATEN TUBAN** ”

B. Rumusan Masalah

Didasarkan pada permasalahan yang dihadapi maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana mengembangkan desain media pembelajaran *smart tree* untuk menstimulasi perkembangan motorik halus anak di KB Kasih Sayang?

C. Tujuan Pengembangan

Untuk mendeskripsikan pengembangan desain media pembelajaran *smart tree* untuk menstimulasi perkembangan motorik halus anak di KB Kasih Sayang

D. Manfaat Pengembangan

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pengembangan media belajar khususnya bagi perkembangan anak usia dini dan diharapkan bisa menjadi motivasi untuk meningkatkan proses belajar mengajar, serta memberi manfaat dan nilai penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi anak, meningkatkan ketrampilan motorik halus anak usia dini melalui permainan pohon pintar, meningkatkan belajar anak melalui media yang konkrit.

b. Manfaat bagi pendidik, meningkatkan ketrampilan dalam mempersiapkan rencana pembelajaran, mengetahui strategi pembelajaran yang bervariasi, meningkatkan aktifitas hasil belajar dan sebagai alat dalam mengubah kegiatan belajar peserta didik di kelas dan memperbaiki proses pembelajaran di kelas

E. Komponen dan spesifikasi produk yang akan dikembangkan

Penulis pada kesempatan kali ini tertarik pada judul " Pengembangan Media *Smart Tree* untuk Menstimulasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 tahun di KB Kasih Sayang Desa Mergoasri Kecamatan Parengan Kabupaten Tuban ". Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh seorang pendidik pada proses pembelajaran agar dapat berjalan dengan efektif dan lancar.

Kegiatan pembelajaran pada lembaga KB Kasih Sayang tanpa adanya media pembelajaran yang konkrit dan hanya menggunakan buku dan ilustrasi bergambar. Media *smart tree* merupakan media pembelajaran yang berbentuk menyerupai pohon asli dan terdiri dari satu permainan dengan memasang angka yang terdapat dalam pohon tersebut.

Dengan adanya permasalahan diatas maka peneliti melakukan “Pengembangan Media *Smart Tree* untuk Menstimulasi Perkembangan Motorik Halus Anak usia 3-4 tahun di KB Kasih Sayang”. Pengembangan media *Smart Tree* dibentuk menjadi tiga sisi dengan model permainan yang berbeda yang sesuai dengan Standart Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak dengan berbahan dasar kayu triplek. Cara memainkan media ini pada sisi pertama, yaitu permainan meronce bentuk buah, sisi kedua dengan permainan puzzle, dan sisi yang ketiga dengan permainan memasukkan benda kecil kedalam botol.

Berikut spesifikasi produk media *smart tree* yang akan dikembangkan

1. Bagian dasar bawah pohon, terbuat dari kayu triplek yang dibentuk lingkaran dengan diameter 40cm, dan diberi alas kayu sebagai penyangga.

Gambar 1.1 desain dasar pohon



2. Bagian pohon dan ranting, terbuat dari kayu triplek yang di potong menyerupai pohon, dipotong menjadi 3 sisi dengan ukuran masing-masing tinggi 70 cm.

Gambar 1.2 desain ranting pohon



3. Bagian dasar dan ranting pohon direkatkan dengan lem kayu

Gambar 1.3 desain media smart tree



F. Ruang Lingkup dan keterbatasan pengembangan

1. Objek pengembangan adalah Pengaplikasian sebuah media pembelajaran dalam sebuah permainan yang dilakukan dengan menggunakan media yang berbahan dasar kayu yang dibentuk menjadi 3D
2. Waktu pengembangan ini berlangsung saat peserta didik melakukan proses kegiatan pembelajaran pada tahun ajaran 2021/2022 yang berada pada semester genap
3. Subjek pengembangan adalah peserta didik Kelompok Bermain Kasih Sayang
4. Tempat penelitian di KB Kasih Sayang Desa Mergoasri Tahun ajaran 2021/2022

Keterbatasan Pengembangan:

- Diperlukan inovasi agar dapat lebih mengembangkan media *smart tree* sehingga lebih menarik perhatian anak
- Media hanya mengembangkan motorik halus
- Pengembangan hanya dilakukan dengan lima tahapan
- Penelitian dilakukan pada usia 3-4 tahun

G. Definisi Operasional

a. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu system pembelajaran yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar yang bersifat internal atau segala upaya untuk menciptakan kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b. Media *Smart Tree*

Media *smart tree* diambil dari kata *smart* yang berarti pintar dan *tree* yang berarti pohon. Menurut para Munadi bagan pohon ibarat sebah pohon yang terdapat unsur batang, cabang dan ranting sebagai alat untuk menjelaskan konsep pohon.

Media *smart tree* mengandung beberapa materi kegiatan anak usia dini yang dapat menstimulasi perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun. Bahan yang digunakan pada media *smart tree* ini mudah ditemukan dan aman untuk anak. Media *smart tree* ini memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Produk sebagai media yang digunakan sebagai alat permainan untuk menstimulasi perkembangan motorik halus anak 3-4 tahun
2. Terdapat tiga permainan pada setiap bagan pohon
3. Bentuk fisik produk
4. Produk ditujukan untuk anak usia 3-4 tahun

5. Standart kompetensi produk adalah mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun
6. Bentuk fisik produk

Berdasarkan pada spesifikasi diatas maka peneliti menamakan media *smart tree*.

c. Kemampuan Motorik

Kemampuan motorik adalah suatu kemampuan yang diperoleh dari ketrampilan gerak umum, yang menjadi dasar untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan, ketrampilan gerak. Seseorang yang memiliki tingkat kemampuan motorik yang tinggi dapat diartikan bahwa orang tersebut memiliki potensi atau kemampuan untuk melakukan ketrampilan gerak yang lebih dibandingkan dengan orang yang memiliki kemampuan motorik rendah.

Aspek-aspek yang perlu dikembangkan untuk anak usia dini adalah aspek motorik, kognitif, sosial emosional, nilai agama dan moral, seni, dan bahasa.

H. Orisinalitas Penelitian

Tabel 1.1 Penelitian terdahulu

NO	Penelitian dan tahun penelitian	Tema dan tempat penelitian	Pendekatan Dan Lingkup penelitian	Hasil penelitian
1.	Indah Purwati, 2021	Pengembangan media pintar untuk menstimulasi perkembangan motorik halus anak	Penelitian pengembangan/ <i>Research and Development</i>	Mengembangkan rumah pintar menjadi sebuah permainan

		usia 4-5 Tahun di TK DHARMA WANITA XI MERGOASRI	(RND)	untuk menstimulasi perkembangan anak usia dini
2	Eka wulandari, 2018	Pengembangan Media pembelajaran interaktif berbasis <i>e-book</i> pada materi system pencernaan untuk smp kelas VIII	Dengan metode pengembangan	Peneliti mengembangkan media pembelajaran untuk persiapan materi pencernaan
3	Widia Astuti, 2021	Pengembangan media Wayang tempel pengenalan huruf Hijaiyyah pada anak Usia dini di TK Pala Bunga Aceh	Penelitian Pengembangan/ <i>Research and Development</i> (RND)	Peneliti mengembangkan media pembelajaran sebagai media pengenalan huruf Hijaiyyah

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan merupakan kerangka dari penelitian yang memberi petunjuk mengenai pokok-pokok permasalahan yang akan dibahas untuk mempermudah pembaca memahami penelitian yang telah dibuat. Maka dari itu, peneliti memberi gambaran mengenai penyajian atau sistematika pembahasan yang terdiri dari beberapa bagian sebagai berikut:

Bab I yaitu Pendahuluan yang terdiri dari Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Pengembangan, Manfaat Pengembangan, Komponen dan Spesifikasi Produk yang akan Dikembangkan, Ruang Lingkup dan Keterbatasan

Pengembangan, Definisi Operasional, Orisinalitas Penelitian, Sistematika Pembahasan.

Bab II yaitu Kajian Teori (Pengembangan Media *Smart Tree* untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun di KB Kasih Sayang Desa Mergoasri Kecamatan Parengan Kabupaten Tuban)

Bab III yaitu Metode Penelitian yang terdiri dari Desain Penelitian dan Pengembangan, Model Penelitian dan Pengembangan, Prosedur Penelitian dan Pengembangan, Uji Coba Produk, Teknik Pengumpulan Data, dan Instrumen Penelitian dan Pengembangan, Teknik Analisis Data

Bab IV yaitu Penyajian Data dan Temuan Penelitian dan Pengembangan

Bab V yaitu Pembahasan yang memaparkan hasil Penelitian dan Pengembangan, serta hasil validasi produk

Bab VI yaitu Penutup yang berisi tentang Kesimpulan, dan Saran-saran. Bagian akhir pada bagian ini meliputi Daftar Pustaka, Daftar Riwayat Hidup dan Lampiran-lampiran.

UNUGIRI