

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak Usia Dini merupakan individu yang sedang dalam masa pertumbuhan dan perkembangan dengan pola berbeda-beda serta unik (Yusmaliana & Suyadi, 2019). Anak usia dini merupakan seseorang yang sedang di tahap perkembangan dan pertumbuhan yang unik dengan pola perkembangan berbeda antara satu dengan lainnya dengan memiliki enam perkembangan yaitu seni, motorik, kognitif, dan bahasa sesuai tahap usianya (Fazriah, 2021). Perkembangan Anak perlu distimulus agar aspek- aspeknya bisa meningkat secara signifikan, maka dari itu baik lingkungan keluarga, lingkungan sekitar, bahkan lingkungan sekolah perlu memberikan fasilitas yang dapat menunjang perkembangannya. Perkembangan anak tersebut perlu distimulus dengan cara yang menyenangkan serta sejalan dengan karakteristiknya (Khamid, 2019).

Aspek kognitif merupakan salah satu aspek dari enam aspek anak usia dini yang sangat penting untuk distimulasi perkembangannya. Kognitif merupakan proses yang terjadi dalam otak sehingga menghasilkan pengetahuan (Istiqomah & Maemonah, 2021). Kognitif mencakup aktivitas mental seperti memperhatikan, mengingat, melambangkan, mengelompokkan, merencanakan, menalar, memecahkan masalah, menghasilkan dan membayangkan. Kognitif merupakan suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu menghubungkan, menilai dan menimbangkan suatu kejadian atau peristiwa yang berhubungan dengan tingkat

kecerdasan (inteligensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar (Harahap, 2018).

Salah satu aktivitas kognitif yaitu kemampuan imajinasi kreatif (berimajinasi). Imajinasi merupakan bakat alami yang dimiliki oleh setiap manusia termasuk juga anak usia dini (dalam Niland, 2023). Sumber awal kemampuan berpikir dan gagasan bermula dari tersusunya pertanyaan. Hal yang terlihat sederhana saat seorang anak mengajukan sebuah pertanyaan, ini merupakan sebuah permasalahan yang memerlukan jawaban, atau solusi. Setiap anak dengan segenap kemampuan berpikir dan kognitif yang berbeda akan menghasilkan ragam jawaban yang berbeda ketika berhadapan dengan sebuah permasalahan (Khamid, 2019). Setiap anak mempunyai hak yang sama dalam mengemukakan pendapat, karena potensi kreatifitas yang berbeda.

Imajinasi dan kreativitas berdampingan untuk menghasilkan sebuah gagasan. Imajinasi tanpa kreatifitas tidak akan menghasilkan sebuah karya (Lubis, 2022). Kreativitas tanpa dorongan imajinasi akan menghasilkan karya biasa tanpa adanya daya cipta serta daya beda yang tinggi. Anak usia dini (taman kanak-kanak) mempunyai potensi yang besar dalam penggalian potensi imajinasi (Fazli et al., 2019). Kesadaran pentingnya pemahaman tentang berpikir akan memberi ruang yang lebih besar untuk tumbuhnya potensi imajinasi anak. Gaya doktrin tidak dianjurkan untuk perkembangan imajinasi anak. Perlu adanya kebebasan dalam menumbuhkan imajinasi agar muncul gagasan yang lebih beragam (Eriani et al., 2022).

Aspek Kognitif sangat mempengaruhi kemampuan berfikir imajinasi pada anak. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan anak untuk berpikir lebih

kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari (Saragih et al., 2021). Untuk mengembangkan kemampuan imajinasi pada anak usia dini perlu adanya dorongan dan motivasi baik itu dari guru dan orang tua dirumah.

Imajinasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu sebagai daya pikir untuk membayangkan atau menciptakan gambar (lukisan, karangan, dan sebagainya). Imajinasi timbul didalam pikiran kita yang berasal dari proses melihat dan mendengar. Dari hal tersebutlah kita dapat berimajinasi (Fazria & Wati, 2022). Imajinasi berperan penting dalam kehidupan. Dengan adanya imajinasi, kita memiliki harapan maupun cita-cita yang akan dicapai. Apabila imajinasi didukung dengan motivasi yang tinggi, maka apa yang kita harapkan dapat tercapai. Imajinasi juga bagus untuk perkembangan anak usia dini (Sulistiyowati, 2009). Arti penting imajinasi untuk anak yaitu dapat menumbuhkan daya pikir kreatif anak untuk bisa mengembangkan kecerdasannya sehingga dia akan berpikir kritis dan selalu memiliki pendapat lain terhadap apa yang dia lihat dan rasakan serta berpikir bahwa selain yang dia lihat mungkin ada yang belum dia lihat yang bisa saja yang membuat suatu hal dapat terjadi (Zultrianti et al., 2023).

Mengembangkan imajinasi anak merupakan upaya untuk menstimulasi, menumbuhkan dan meningkatkan potensi kecerdasan juga kreativitas anak. Imajinasi anak berkembang seiring dengan berkembangnya kemampuan berbicara dan berbahasa anak (Lukawati et al., 2023). Pada dasarnya anak adalah individu yang kreatif, pada masa ini (0-6 tahun) anak merupakan pribadi yang kreatif, suka

bertanya, memiliki rasa ingin tahu (*curiositas*) yang tinggi, dan suka berimajinasi. Susanto (2011) juga memaparkan bahwa dunia anak adalah dunia kreativitas. Sebuah dunia yang membutuhkan ruang gerak, ruang berpikir, dan ruang emosional yang terbimbing dan cukup memadai. Pada masa ini umumnya anak akan banyak bertanya mengenai macam-macam hal yang dapat memancing rasa ingin tahunya. Apabila anak menanyakan sesuatu, jawablah sesuai dengan bahasa anak-anak yang mudah dipahami olehnya (Puspitasari & Hidayatulloh, 2020).

Seperti belajar dan bermain, dunia imajinasi juga merupakan dunia yang sangat dekat dengan dunia anak. Imajinasi merupakan suatu kemampuan berpikir divergen yang dimiliki anak yang dilakukan tanpa batas, seluas-luasnya dan bersifat multi perspektif dalam merespon suatu stimulasi. Dengan berimajinasi anak dapat mengembangkan kemampuan daya pikir dan daya ciptanya tanpa dibatasi kenyataan dan realitas sehari-hari, anak bebas berpikir sesuai pengalaman dan khayalannya (Syaodih, 2008). Melihat dari manfaat yang didapat dari imajinasi, maka orang tua maupun pembimbing anak dapat mengembangkan imajinasi anak dengan menstimulasi tumbuh kembangnya potensi dan kemampuan imajinatif anak untuk diekspresikan dengan efektif (Fakhrana, 2024). Kemampuan imajinatif anak merupakan bagian dari aktivitas otak kanan yang bermanfaat untuk kecerdasannya. Karena itu, berimajinasi mampu membuat anak mengeluarkan ide-ide kreatifnya.

Bagi anak-anak, berimajinasi merupakan kebutuhan alaminya dan bukan bentuk kemalasan. Imajinasi anak bisa saja lahir sebagai hasil imitasi, meniru dari tayangan yang ditontonnya atau pengaruh dari dongeng dan cerita yang didengarnya (Chandra et al., 2023). Tetapi, imajinasi juga bisa muncul secara murni dari dalam benaknya, sebagai hasil mengolah apa yang ia ketahui. Manfaat dari

imajinasi bagi anak salah satunya adalah anak menjadi terampil bersosialisasi; anak menjadi pandai aktif, berpikir kritis, dan kreatif; menambah pengetahuan anak; dapat memunculkan bakat anak, dan lain-lain (Maula & Nur, 2021).

Oleh karena itu, untuk mengembangkan kemampuan imajinasi perlu adanya dorongan dan pemberian motivasi untuk anak. menyiapkan segala bentuk fasilitas yang memadai merupakan hal yang perlu diperhatikan agar aspek yang dikembangkan terarah sesuai dengan minat dan bakat anak. Gagasan Piaget (abad ke-20) tentang perkembangan bahasa anak sudah dibukukan dalam kategori perkembangan pikir anak secara konstan yaitu (1) anak selalu mengeksplorasi, (2) memanipulasi, (3) anak berusaha memahami lingkungannya, dan (4) anak aktif mengkonstruksi struktur-struktur baru yang lebih elaboratif agar bisa menghadapinya (Romdonis & Nuraeni, 2022).

Kegiatan pembelajaran yang menarik tentu akan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan nyaman. Kegiatan pengembangan pembelajaran yang dilakukan dalam bentuk permainan tentu akan membuat anak lebih tertarik, senang, dan tidak cepat bosan saat belajar di sekolah. Melihat betapa pentingnya kemampuan imajinatif pada anak, maka di dalam proses optimalisasi perkembangannya dibutuhkan stimulasi. Stimulus yang diberikan tentu saja harus sesuai dengan dunia anak dan yang mereka sukai (Pradipta, 2017).

Akan tetapi anak yang mengalami hambatan pada perkembangan kognitif akan berdampak pada daya imajinasi anak. Anak yang mengalami hambatan dalam perkembangan kognitif seringkali mengalami masalah dalam kemampuan berfikir maupun pemecahan masalah. Anak yang mengalami gangguan perkembangan kognitif akan mengalami penurunan kinerja sistem saraf yang mana berimplikasi

pada rendahnya kecerdasan anak (Marinda, 2020). Perkembangan kognitif atau proses kognitif menjelaskan atau menggambarkan tentang proses pemikiran, bahasa, dan intelegensi seseorang. Perkembangan kognitif anak meliputi semua aspek perkembangan anak yang berkaitan dengan pengertian mengenai proses bagaimana anak belajar dan memecahkan masalah. Selain itu banyak permasalahan kognitif yang sering terjadi pada anak usia pra-sekolah seperti anak masih kesulitan dalam memusatkan pikiran dan berkonsentrasi saat belajar (Arini et al., 2019). Melihat dari beberapa penelitian yang sebelumnya banyak penelitian yang menerangkan bahwa kurang media atau fasilitas pendukung pembelajaran di sekolah juga mengakibatkan keterlambatan perkembangan kognitif anak dalam hal ini proses imajinasi anak. Hal ini didukung dengan pernyataan bahwa masih banyak ditemukan anak yang terlihat bingung ketika diminta untuk mengekspresikan apa yang dirasakan, apa yang pernah dialami serta apa yang akan dibuatnya melalui sebuah karyanya (Fakhrana, 2024).

Beberapa penelitian sebelumnya ditemukan permasalahan terkait dengan perkembangan kognitif anak yang belum berkembang secara optimal sehingga menghambat proses imajinasi anak. Penelitian pertama memaparkan bahwa salah satu sekolah taman kanak-kanak di kota Salatiga, diperoleh permasalahan yang banyak dialami yaitu kurangnya kemampuan daya imajinasi anak TK karena metode yang digunakan kurang sesuai dengan usia perkembangan anak dan media pembelajaran yang kurang variatif. Hal ini memicu anak menjadi malas untuk mengikuti belajar, dan tidak sedikit dari anak-anak yang tidak berangkat ke sekolah. Persoalan seperti ini apabila dibiarkan dan tidak ada strategi yang tepat, akan berdampak secara menyeluruh terhadap kemampuan anak termasuk hambatan daya

imajinasi (Huwae et al., 2023). Dilanjutkan dengan penelitian kedua yaitu di salah satu TK di Yogyakarta menerangkan bahwa selama ini imajinasi kreatif belum banyak dikembangkan bahkan dianggap sebagai gangguan belajar. Tetapi, dalam lintasan sejarah banyak ilmuwan yang di masa anak-anak mengedepankan imajinasi kreatifnya. Hal ini menunjukkan bahwa imajinasi kreatif bukan gangguan pembelajaran melainkan teknik optimalisasi fungsi otak lebih maksimal. Kegiatan-kegiatan pembelajaran yang dapat menstimulasi imajinasi kreatif anak seperti bermain peran, bercerita, membaca, menggambar dan sebagainya sangat penting dikembangkan dalam proses pembelajaran (Yusmaliana & Suyadi, 2019). Penelitian yang ketiga yaitu berdasarkan pengamatan peneliti dan guru yang terlibat dalam proses kegiatan belajar mengajar di TK Mekarraharja, permasalahan-permasalahan yang sering muncul kepermukaan diantaranya: kemampuan imajinasi kreatif (berpikir khas anak-anak) dan sosial emosional anak sangat kurang berkembang, hal ini ditandai ketika anak diberi tugas untuk menggambar bebas ataupun melakukan kegiatan menciptakan bentuk-bentuk baru (berkreasi) dengan menggunakan berbagai media, sesuai dengan idenya sendiri, anak takut dan tidak berani serta tidak percaya diri. Anak dalam menciptakan suatu gambar atau bentuk, selalu ingin diberikan contoh oleh ibu gurunya. Anak kurang mampu menciptakan suatu hasil karya berdasarkan apa yang mereka pikirkan. Anak kurang mampu berkreasi (Assegaf & Lita, 2018).

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut menunjukkan bahwa kegiatan untuk menstimulasi kemampuan daya imajinasi anak ditingkat pendidikan anak usia dini belum berjalan secara optimal karena strategi pembelajaran yang digunakan kurang sesuai dengan usia perkembangan anak dan media pembelajaran

yang kurang variatif. Namun terkadang Guru juga mengabaikan penggunaan media pembelajaran berbasis digital, padahal dengan menggunakan media pembelajaran khususnya media audio visual membuat anak termotivasi dalam belajar dan mudah penangkapan isinya oleh anak.

Disisi lain peneliti melaksanakan observasi di salah satu lembaga PAUD yaitu di TK Negeri Pembina Singaraja, pada bulan November 2023 peneliti menemukan permasalahan yang serupa di temukan di lembaga sekolah tersebut. Dimana masih rendahnya kemampuan Guru dalam membuat media video pembelajaran yang kreatif dan inovatif mengakibatkan kurangnya motivasi belajar anak karena masih menggunakan media pembelajaran umum yang sudah ada seperti yang tersedia di media sosial seperti *google* dan *youtube*, pemilihan strategi ataupun kegiatan pembelajaran yang kurang tepat bisa menyebabkan anak kehilangan semangat atau gairah untuk belajar (Huwae et al., 2023). Sejauh ini kegiatan pembelajaran yang diterapkan untuk menstimulasi imajinasi anak di lembaga tersebut cenderung umum, seperti kegiatan melukis, menggambar, dan mewarnai. Kegiatan tersebut membuat anak cepat bosan karena kurang bervariasi, kurang menarik, kurang modern dan kurang menyenangkan. Dari data yang peneliti temukan berdasarkan penilaian mingguan di TK Negeri Pembina Singaraja, yakni kemampuan kognitif anak yang mengarah pada aktivitas berfikir imajinasi masih tergolong ke dalam MB (mulai berkembang). Sejauh ini peneliti belum menemukan berapa standar kemampuan imajinasi pada anak. Akan tetapi fasilitas pembelajaran seperti komputer, LCD monitor dan fasilitas lain untuk mendukung pembelajaran sudah dimiliki oleh sekolah (Suryana & Hijriani, 2021).

Berdasarkan uraian permasalahan di atas dipandang perlu untuk mengembangkan media yang dirasa tepat untuk menstimulasi kemampuan kognitif dalam hal ini daya imajinasi anak. Solusi yang dapat ditawarkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, yaitu dengan mengembangkan sebuah media yang cocok sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman serta menyesuaikan karakteristik peserta didiknya, seperti memanfaatkan teknologi digital yang berkembang di zaman sekarang untuk membantu dalam pengembangan sebuah media pembelajaran yang lebih relevan, inovatif dan kreatif. Media pembelajaran bagi anak usia dini adalah perantara atau pengantar pesan baik cetak dan non-cetak dari pengirim kepada penerima pesan, antara pendidik dan anak didik maupun Orangtua dan anak, agar anak termotivasi untuk belajar sehingga memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan harapan. Penggunaan media pembelajaran untuk anak usia dini sangat berperan penting (Suryana & Hijriani, 2021).

Salah satu media pembelajaran yang baik digunakan untuk menstimulasi daya imajinasi peserta didik yaitu melalui media video pembelajaran yang memuat kegiatan pembelajaran. Menurut Syukur & Fallo (2019) menemukan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar untuk menyampaikan materi agar pesan lebih mudah diterima dan menjadikan siswa lebih termotivasi dan aktif. Penggunaan media video pembelajaran yang memperhatikan kebutuhan anak memiliki berbagai manfaat untuk perkembangannya.

Pada penelitian Kurniawati, et al (2019) menyatakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar, tulisan dan suara (video) dapat meningkatkan perhatian, membawa anak memahami ide dan mendapatkan informasi yang sangat

kompleks dan membutuhkan penjelasan tersendiri serta dapat mengatasi keterbatasan waktu, ukuran dan tempat. Pembelajaran yang inovatif dengan bahan ajar yang memadai akan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi. Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran akan menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi peserta didik.

Menentukan kegiatan pembelajaran yang tepat bagi anak merupakan hal yang sangat penting, sejauh ini masih banyak anak-anak yang menganggap kegiatan senam adalah kegiatan pembelajaran yang membosankan. Beberapa siswa mungkin tidak merasa tertarik dengan kegiatan senam atau tidak melihat nilai atau manfaat yang jelas dari kegiatan senam. Gerakan senam yang monoton dan kurang variatif membuat siswa malas untuk mengikuti kegiatan pembelajaran senam. Akan tetapi perlu diketahui aktivitas senam di taman kanak-kanak sangat penting, sebab kegiatan senam bertujuan untuk melatih otot, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol tubuh dan meningkatkan kedisiplinan. Sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil. Pengalaman anggota tubuh selama aktivitas bermain menjadi anak-anak mengembangkan keterampilan bergerak dan percaya diri menguatkan tubuh. Salah satu yang dapat digunakan sebagai referensi untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif dalam hal ini imajinasi anak adalah senam fantasi (Nurtin & Saranani, 2020).

Senam fantasi merupakan kegiatan yang berisikan gerakan-gerakan yang sederhana yang dikemas secara menarik melalui gerakan-gerakan yang unik. Senam fantasi juga mempunyai peranan penting terhadap perkembangan anak, selain untuk melatih motorik kasar melalui gerakan fisik pada anak

senam fantasi juga dapat merangsang daya imajinasi dan kreativitas pada anak. Kegiatan ini merupakan kegiatan senam yang berisikan gerakan-gerakan tubuh yang sederhana dan dikemas secara menarik melalui gerakan-gerakan unik seperti hewan berjalan, tumbuhan melambai tertiuip angin, atau bahkan menirukan gerakan alat transportasi ketika sedang melaju di jalanan (Setyawati, 2016). Hal ini sependapat dengan pendapat Gallahue dalam Samsudin (2008:13) menyatakan bahwa untuk mengembangkan pola-pola gerak anak sebaiknya dilakukan melalui aktivitas-aktivitas seperti menari, permainan, olahraga dan senam (Fitra Adelya et al., 2023). Kegiatan senam fantasi bisa dipadupadankan dengan cerita dongeng, cerita fabel, cerita rakyat, maupun cerita legenda.

Senam fantasi berbasis cerita adalah konsep senam atau kebugaran yang terinspirasi langsung dari cerita-cerita fantasi atau fiksi. Konsep ini menggabungkan elemen-elemen naratif dan karakteristik dari dunia fantasi ke dalam gerakan-gerakan tubuh yang dilakukan dalam rangka meningkatkan kesehatan dan kebugaran. Peserta senam dapat mengadopsi gerakan atau sikap fisik yang mencerminkan karakter-karakter utama dalam cerita fantasi. Misalnya, mereka dapat meniru perilaku cerdik dan licik sang kancil (Fitra Adelya et al., 2023).

Padahal kegiatan senam fantasi berbasis cerita termasuk kegiatan yang melakukan dua arah komunikasi. Anak melakukan tindak komunikasi secara kritis, anak mengajukan pertanyaan terhadap sesuatu yang didengarnya atau sesuatu yang tidak masuk akalny. Orang dewasa harus bisa menjawab atau mengomentari secara bijaksana dan berpesan kepada anak agar meniru sifat tokoh baik dan anak-

anak tidak meniru sifat yang jahat pada tokoh cerita dalam dongeng. Padahal kegiatan mendongeng termasuk kegiatan yang melakukan dua arah komunikasi.

Anak melakukan tindak komunikasi secara kritis, anak mengajukan pertanyaan terhadap sesuatu yang didengarnya atau sesuatu yang tidak masuk akal. Orang dewasa harus bisa menjawab atau mengomentari secara bijaksana dan berpesan kepada anak agar meniru sifat tokoh baik dan anak-anak tidak meniru sifat yang jahat pada tokoh cerita dalam dongeng. Dalam perkembangan tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar selalu mengikuti perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan. Pengajaran dengan menggunakan video bercirikan adanya pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti proyektor film, tape recorder dan proyektor visual lebar.

Jadi pembelajaran melalui video adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui penglihatan dan pendengaran (Yuanta, 2020). Keunggulan dari media video pembelajaran adalah dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan ketrampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu dan dapat mempengaruhi sikap. Video pembelajaran merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh ketrampilan yang menyangkut gerak. Gerakan bisa diperlambat maupun dipercepat. Melalui media siswa langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka sehingga mencoba ketrampilan yang menyangkut gerakan tadi (Yuanta, 2020).

Menstimulasi daya imajinasi anak usia dini dapat dikembangkan lewat kegiatan pembelajaran, salah satunya senam fantasi. Senam fantasi merupakan aktifitas bermain dan kegiatan berfantasi menggunakan metode yang lebih

menekankan pada imajinasi anak yang disertai dengan proses gerakan dan melibatkan ekspresi diri terhadap antasi dan pola gerak yang dihasilkan (Rahminawati & Nur Imten, 2019). Menurut Achmad (2020) mengungkapkan bahwa senam fantasi adalah senam yang gerakannya meniru gerak atau tingkah laku manusia, binatang, serta gerakan benda-benda lainnya. Senam fantasi erat hubungannya dengan gerak. Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan gerak di anak sekolah dasar kelas rendah, tidak berbeda dengan kegiatan pengembangan jasmani karena gerakan-gerakan fisik anak usia sekolah dasar kelas rendah sehingga guru perlu memperhatikan gerakannya.

Merangsang perkembangan fisik anak akan membantu mereka tumbuh dengan baik, memiliki kebugaran yang baik, dan mengembangkan kekuatan tubuh yang diperlukan untuk aktivitas sehari-hari. Selain itu, senam fantasi dapat merangsang perkembangan kognitif anak. Selama senam fantasi, mereka mungkin diminta untuk mengikuti instruksi, mengingat urutan gerakan, dan menggunakan imajinasi mereka. Ini dapat membantu memperkuat fungsi kognitif mereka, seperti pemahaman, ingatan, dan pemecahan masalah (Maryuqoh & Sutapa, 2022).

Melakukan gerakan senam fantasi berbasis cerita ini memerlukan proses berfikir dimana anak akan membayangkan atau berimajinasi tentang gerakan dari senam fantasi (Nurwati et al., 2017). Damiyati (2013) menyadari bahwa imajinasi anak usia dini dapat bertumbuh kembang melalui pemberian dongeng cerita fabel sejak berusia dini melalui sekolahnya. Dongeng dalam cerita fabel biasanya diceritakan pada usia kanak-kanak berdasarkan perspektif psikologis bahwa masa perkembangan pikir anak. Senam fantasi berbasis ceritat dirancang untuk mengikuti alur cerita dari cerita fantasi tertentu. Misalnya, peserta dapat melakukan gerakan

yang mewakili petualangan dari awal hingga akhir cerita, seperti menghadapi rintangan, menyeberangi lautan, atau berhadapan dengan musuh. Isi dalam cerita dongeng juga dapat mempengaruhi perkembangan anak dalam semua hal (Pratiwi, 2023).

Sehingga berdasarkan permasalahan diatas, judul yang dapat diangkat dalam penelitian ini yaitu, “Pengembangan Video Pembelajaran Senam Fantasi Berbasis Cerita Fabel Untuk Menstimulasi Imajinasi Anak Usia Dini Kelompok B Taman Kanak-Kanak”. Pengembangan ini didasari karena belum banyak penelitian yang mengangkat kegiatan senam fantasi untuk menstimulasi imajinasi pada anak usia dini. Peneliti ingin membuktikan bahwa dengan adanya video pembelajaran senam fantasi berbasis cerita fabel ini dapat menstimulasi perkembangan imajinasi pada anak usia dini agar anak lebih baik lagi dalam kemampuan berpikir serta fisik motoriknya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Masih belum banyak kegiatan pembelajaran yang melibatkan daya imajinasi siswa dalam proses pembelajaran.
2. Penerapan media *digital* seperti video pembelajaran masih jarang diterapkan di taman kanak-kanak.
3. Penerapan kegiatan senam di sekolah cenderung monoton dan kurang menarik bagi anak sehingga anak cepat merasa bosan yang mengakibatkan anak malas untuk menirunya.

4. Kurangnya bahan ajar serta sarana dan prasarana yang digunakan pada saat pembelajaran senam di sekolah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas dan mengingat banyaknya masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian masalahnya mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal. Dengan demikian penelitian ini menitik beratkan pada “Pengembangan Video Pembelajaran Senam Fantasi Berbasis Cerita Fabel Untuk Menstimulasi Imajinasi Anak Usia Dini Kelompok B Taman Kanak-Kanak”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang ada, maka problematika penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah rancang bangun Pengembangan Video Pembelajaran Senam Fantasi Berbasis Cerita Fabel Untuk Menstimulasi Imajinasi Anak Usia Dini Kelompok B Taman Kanak-Kanak ?
2. Bagaimanakah kelayakan Pengembangan Video Pembelajaran Senam Fantasi Berbasis Cerita Fabel Untuk Menstimulasi Imajinasi Anak Usia Dini Kelompok B Taman Kanak-Kanak ?
3. Bagaimanakah keefektifan Pengembangan Video Pembelajaran Senam Fantasi Berbasis Cerita Fabel Untuk Menstimulasi Imajinasi Anak Usia Dini Kelompok B Taman Kanak-Kanak ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui rancangan Pengembangan Video Pembelajaran Senam Fantasi Berbasis Cerita Fabel Untuk Menstimulasi Imajinasi Anak Usia Dini Kelompok B Taman Kanak-Kanak.
2. Untuk mengetahui kelayakan Pengembangan Video Pembelajaran Senam Fantasi Berbasis Cerita Fabel Untuk Menstimulasi Imajinasi Anak Usia Dini Kelompok B Taman Kanak-Kanak.
3. Untuk mengetahui keefektifan Pengembangan Video Pembelajaran Senam Fantasi Berbasis Cerita Fabel Untuk Menstimulasi Imajinasi Anak Usia Dini Kelompok B Taman Kanak-Kanak ?

1.6 Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dalam penelitian ini yaitu dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun manfaat secara praktis.

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk Pengembangan Video Pembelajaran Senam Fantasi Berbasis Cerita Fabel Untuk Menstimulasi Imajinasi Anak Usia Dini Kelompok B Taman Kanak-Kanak. Hasil penelitian ini dapat berkontribusi memberikan sumbangan pikiran untuk perkembangan ilmu pendidikan yang berupa Video Pembelajaran Senam Fantasi Berbasis Cerita Fabel Untuk Menstimulasi Imajinasi Anak Usia Dini Kelompok B Taman Kanak-Kanak.

b. Manfaat Praktis

Selain manfaat teoritis, penulis juga mendapatkan manfaat praktis yang berdampak pada anak, guru, kepala sekolah, dan peneliti.

1. Manfaat bagi anak

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam hal ini yaitu imajinasi melalui senam fantasi berbasis cerita fabel dengan berbantuan video pembelajaran.

2. Manfaat bagi guru

Pengembangan video pembelajaran senam fantasi berbasis cerita fabel dapat membantu guru dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan mengasyikan bagi anak.

3. Manfaat bagi kepala sekolah

Menambah rancangan kegiatan pembelajaran di sekolah yang dapat dipergunakan sewaktu-waktu pada saat pembelajaran di kelas maupun di luar kelas.

4. Manfaat bagi peneliti

Peneliti mendapatkan pengalaman langsung sebagai calon guru dalam upaya menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh dari perkuliahan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, menghasilkan sebuah produk berupa video pembelajaran yang menghasilkan gerakan-gerakan senam fantasi yang diambil dari cerita fabel.

- 1) Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini adalah video pembelajaran. Produk ini nantinya disajikan dalam format *.mp4*. Dimana ketika diputar akan menampilkan video gerakan, musik dan suara.
- 2) Produk pengembangan yang berupa video pembelajaran ini nantinya dapat digunakan oleh guru dan siswa saat pembelajaran berlangsung, atau dapat pula secara mandiri oleh anak di rumah dengan pengawasan orang tua. Serta dapat diputar kapan saja dan dimana saja menggunakan perangkat yang dimiliki secara praktis.
- 3) Program kegiatan pembelajaran ini memadukan unsur mendongeng, gerakan senam, suara dan musik. Di Dalam penerapannya anak akan diarahkan dan diajarkan gerakan-gerakan senam fantasi yang diambil dari cerita fabel.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan ini dilatar belakangi dari hasil observasi yang telah dilakukan dengan melakukan wawancara bersama salah satu guru di TK Negeri Pembina Singaraja, terkait permasalahan kemampuan imajinasi pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina Singaraja dan hasil analisis kebutuhan guru dan anak kelompok B terkait media pembelajaran. Sehingga berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu adanya media video pembelajaran untuk mengenalkan program kegiatan senam fantasi berbasis cerita fabel. Dengan adanya video pembelajaran ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam mengajarkan gerakan-gerakan senam berbasis cerita fabel untuk meningkatkan imajinasi, minat dan semangat anak dalam proses pembelajaran serta meningkatkan aspek kognitif dan fisik motorik anak. Pengembangan video pembelajaran senam fantasi berbasis

cerita fabel, diharapkan dapat mengembangkan kemampuan imajinasi dan kreativitas anak usia dini dalam proses belajar, sehingga bisa memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna pada anak.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan video pembelajaran senam fantasi berbasis cerita fabel untuk menstimulasi imajinasi anak ini berdasarkan asumsi sebagai berikut.

1. Anak mampu menyimak video dan mampu memahami isi video pembelajaran yang ditayangkan, serta mampu ikut memperagakan gerakan-gerakan senam fantasi berbasis cerita fabel.
2. Penggunaan video pembelajaran ini dapat memberikan pengalaman baru pada anak dan dapat menarik perhatian anak karena dengan tayangan video berupa audio visual yang dapat menarik perhatian anak.
3. Semua orang dapat menonton video pembelajaran senam fantasi berbasis cerita fabel ini dimanapun dan kapanpun dengan menggunakan perangkat seperti laptop, *smartphone* atau *gadget* pribadi berbantuan koneksi internet.

Keterbatasan pengembangan video pembelajaran senam fantasi berbasis cerita fabel untuk menstimulasi imajinasi anak yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan video pembelajaran pada gerakan-gerakan senam fantasi yang harus menyesuaikan dengan cerita fabel yang dipilih serta pemilihan musik latar yang pas agar sesuai dengan tema.
2. Media ini memiliki keterbatasan dalam penggunaan yaitu pengguna harus memiliki alat elektronik yang mendukung pemutaran video dengan format *.mp4* untuk menampilkan video pembelajaran ini.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap beberapa kata-kata kunci pada pengembangan media audio visual ini, maka dianggap perlu untuk membuat daftar istilah dari beberapa kata-kata kunci yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk yang telah ada, mengolah dan menggabungkan atau mengurangi dengan tujuan untuk mempermudah, memaksimalkan dan membuat produk tersebut efektif untuk digunakan pada suatu masalah yang terjadi.
2. Video pembelajaran adalah sebuah tayangan yang didalamnya mengandung unsur gerak, musik dan suara sehingga penyerapannya melalui indra pendengaran dan indera penglihatan dengan berbantuan alat elektronik lainnya dengan tujuan dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar serta mencontoh dan menerapkannya dengan baik.
3. Kegiatan pembelajaran senam fantasi berbasis cerita fabel adalah sebuah kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk menstimulasi imajinasi pada anak selain dari melatih perkembangan fisik motorik anak lewat senam.
4. Model pengembangan ADDIE adalah model pengembangan produk yang terdiri dari lima tahap yaitu *analyze, design, development, implementation* dan *evaluation*.