

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak dalam rentan usia nol sampai enam tahun yang sedang dalam proses perkembangan dan pertumbuhan dan memiliki potensi yang harus dikembangkan (Pratiwi, 2017). Permendikbud tahun 2014 No. 146 menyebutkan bahwa masa usia dini adalah masa emas perkembangan anak yang semua aspek perkembangan dapat dengan mudah distimulasi. Masa ini sering disebut sebagai “*golden age*” atau otak anak mengalami perkembangan yang sangat pesat. Sehingga anak mampu menerima informasi sebagai stimulus ataupun rangsangan dengan sangat cepat. Untuk itu anak membutuhkan stimulus atau rangsangan yang tepat untuk membantu mereka dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangannya. Aspek-aspek yang perlu dikembangkan oleh anak, yaitu moral-religious, fisik-motorik, bahasa, kognitif, sosial-emosional dan seni. Anak-anak memiliki karakteristik senang bermain. Anak dan bermain adalah dua hal yang sangat erat kaitannya, karena dunia anak adalah dunia bermain. Bermain merupakan kebutuhan anak, dengan bermain anak-anak dapat mengeksplorasi dunia di sekitarnya, menemukan dan mempelajari hal-hal baru dalam permainannya.

Selain itu melalui bermain anak juga dapat meningkatkan kemampuan motorik, bahasa, sosial-emosional, kognitif dan belajar (Pratiwi, 2017). Bermain bermanfaat bagi seluruh aspek perkembangan anak. Saat melakukan kegiatan bermain anak menggunakan anggota tubuhnya untuk bergerak, seperti gerakan memanjat, berjinjit, melompat, melempar, menggambar. Dan saat bermain peran bersama teman, anak belajar tentang tugas kewajiban seseorang seperti ibu, ayah, kakak, guru, polisi, dan peran lain. Saat bermain, anak belajar berbagi hak milik misalnya memakai mainan secara bergiliran. Melalui bermain anak juga belajar berkomunikasi dengan teman, seperti saling bertukar pendapat tentang aturan bermain. Hasil-hasil studi dan penelitian tentang manfaat bermain bagi perkembangan anak membawa dampak bagi dunia pendidikan anak usia dini. Salah satunya adalah penggunaan pendekatan/metode bermain dalam pembelajaran anak usia dini.

Di Indonesia, kurikulum anak usia dini menyebutkan bahwa pemberian rangsangan pendidikan dengan cara yang tepat adalah melalui bermain, karena dapat memberikan pembelajaran yang bermakna pada anak. Prinsip bermain sambil belajar ini sudah banyak di terapkan oleh lembaga pendidikan anak usia dini di Indonesia. Seperti yang diketahui bahwa kebutuhan anak setiap hari yang mendasar adalah bermain. Anak dapat bermain merupakan hal yang sangat penting baginya bukan sekedar penting saja tetapi perlu untuk difasilitasi agar pengalaman yang menyenangkan didapatkan oleh anak (Stone, 2017). Jika anak bermain

maka perkembangan fisik motorik anak dalam menggerakkan tubuh akan menjadikan otot-otot anak kuat dan tubuh menjadi sehat. Bermainnya seorang anak berarti anak sudah belajar sendiri dalam mencari sebuah pengetahuan dan pengalaman, sehingga tidak berlebihan jika permainan menjadikan sesuatu yang penting pada proses belajar anak pada pendidikan anak usia dini. Oleh sebab itu, pemahaman orangtua maupun pendidik tentang anak usia dini sangat penting untuk dapat mengadakan suatu program pembelajaran yang terkait dengan unsur kegiatan bermain yang dapat disesuaikan dengan tahap tumbuh kembang anak. Potensi anak dapat dikembangkan jika ada peran aktif dari orangtua dalam memahami tugas-tugas perkembangan anak dan memberikan pengasuhan serta pendidikan yang tepat.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas kelompok B di TK Dwi Jaya, diperoleh data bahwa ada beberapa anak yang mempunyai rendah atau kurangnya konsentrasi, sehingga pelaksanaan pembelajaran menjadi terganggu, penyampaian materi kurang efektif. Respon anak juga kurang aktif dalam menanggapi pembelajaran. Guru hanya menggunakan media untuk mengatasi hal tersebut dalam menstimulasi konsentrasi anak hanya menggunakan media seadanya, seperti papan titian yang hanya melatih konsentrasi anak sekaligus melatih keseimbangan. Akan tetapi anak-anak biasanya cepat merasa bosan dengan media tersebut, karena kurang menarik bagi anak dan juga hanya menggunakan media itu berkali-kali, sehingga

media tersebut kurang efektif digunakan untuk menstimulasi konsentrasi anak.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK Dwi Jaya, pada beberapa anak mengalami kesulitan atau kurang dalam hal konsentrasi dan atensi yang ia berikan. Para guru juga mengeluh dan bingung dalam menstimulasi dan mengatasi anak yang memiliki konsentrasi yang kurang atau rendah ketika pembelajaran berlangsung. Kurang atau rendahnya konsentrasi, terlebih dahulu dilihat dari apa penyebabnya anak kurang berkonsentrasi. Media yang tidak menarik dan membosankan seperti papan titian, situasi lingkungan sekitar yang terlalu bising, atau anak memang mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi. Bentuk dari masalah kurangnya konsentrasi anak adalah anak tidak bisa mendengarkan dengan baik, tidak mengikuti instruksi, mudah teralihkan, suka mengganggu teman, dan suka mengobrol saat pembelajaran berlangsung, bahkan gagal dalam menyelesaikan tugas-tugas atau keliru mengerjakan tugas karena perhatian yang mudah teralihkan.

Kurang atau rendahnya konsentrasi berhubungan dengan kemampuan anak untuk memperhatikan dan berkonsentrasi, kemampuan yang berkembang seiring dengan perkembangan anak. Anak yang sangat rendah konsentrasinya mengalami kesulitan untuk memfokuskan konsentrasinya, perhatiannya dan menyelesaikan tugas secara terus menerus. Rentang konsentrasi anak usia 5-6 tahun 10-18 menit (Fadli, 2023). Akan tetapi ada beberapa anak di TK Dwi Jaya usia 5-6 tahun hanya

bisa berkonsentrasi kurang lebih 5-6 menit saja. Mereka sering lupa intruksi-intruksi, kehilangan barang-barang dan tidak mendengarkan orangtua dan gurunya.

Selain itu pemandangan anak-anak TK usia 5-6 tahun yang tidak bisa duduk diam di kelas adalah biasa, mengingat sebagian besar aktivitas anak usia prasekolah melibatkan gerak fisik dan bermain. Agak sukar bagi mereka bila harus duduk diam dalam waktu lama dan berkonsentrasi. Setiap anak di lengkapi dengan energi yang tidak ada habis-habisnya untuk terus bergerak dengan lincahnya. Meskipun begitu anak-anak prasekolah boleh diajarkan untuk duduk diam menerima pembelajaran. Apalagi di TK B (besar) atau untuk anak usia 5-6 tahun, anak-anak sebaliknya memang dipersiapkan untuk menerima sistem belajar di sekolah dasar (SD), anak-anak mulai dituntut untuk tidak lagi rebut atau berlarian di dalam kelas. Tetapi tentunya pengenalan itu hanya bisa dilakukan bertahap. Anak-anak tidak bisa dipaksa untuk langsung disuruh duduk diam dan tidak boleh berjalan-jalan di kelas. Adanya kecendrungan kasus meningkatnya masalah belajar anak yang berhubungan dengan rentang konsentrasi.

Dan adapun permasalahan yang ditemukan yaitu masih ada anak yang kurang konsentrasi dalam proses pembelajaran baik mendengarkan, menjawab, mengulangi perintah, dan sebagainya. Hal ini menyebabkan hasil belajar anak pun menurun. Di sisi lain, guru hanya menggunakan media seadanya untuk menstimulasi konsentrasi anak dan guru kurang keterampilan dalam mengembangkan sebuah media, dengan demikian

belum banyak permainan yang di kembangkan guru untuk menstimulasi konsentrasi anak. Selain itu berdasarkan hasil observasi dan wawancara strategi guru dalam proses menstimulasi konsentrasi anak yang kurang membangun suasana, sehingga proses pembelajaran kurang maksimal. Diketahui juga kurangnya keterampilan guru dalam mengembangkan sebuah media untuk menstimulasi masalah konsentrasi anak, guru hanya menggunakan media seadanya seperti papan titian.

Jika hanya memanfaatkan media seadanya seperti papan titian, menyebabkan anak cepat bosan dan tidak tertarik. Cara guru menstimulasi konsentrasi anak cenderung hanya membuat anak bosan, sehingga anak tidak tertarik dan mencari kesenangan dirinya sendiri, sehingga membuat pembelajaran tidak efektif. Selain itu guru belum pernah menggunakan permainan sirkuit untuk menstimulasi konsentrasi anak usia 5-6 tahun. Dengan demikian pemilihan media yang tepat dapat membantu kegiatan menjadi efektif dan menarik. Di samping menjadi tugas tambahan bagi guru untuk memberikan ekstra perhatian pada anak didiknya. Sebagai sosok pengganti orangtua di sekolah yang kreatif dan inovatif guru harus dapat mengendalikan situasi semacam ini. Salah satu cara pendidik yang paling efektif dan efisien dalam mengelola kelas dan dapat menstimulasi konsentrasi anak dengan memberikan program pembelajaran yang berbasis bermain untuk dapat lebih melibatkan aktivitas fisiknya. Kegiatan bermain ini perlu dirancang guru dengan baik dan terstruktur.

Salah satu alternatif permainan yang dapat dilakukan yaitu permainan sirkuit. Jenis permainan yang mengadopsi dari latihan sirkuit. Latihan ini memiliki bentuk-bentuk latihan yang dikombinasi dari semua unsur fisik, dan disusun dalam bentuk seperti lingkaran, sehingga dinamakan latihan sirkuit (*circuit training*) (Ansori, 2015). Selain itu dalam penelitian (Widianti, 2022), dengan menggunakan model penelitian Borg & Gall yang direvisi menjadi 7 tahapan dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Dengan hasil penelitian bahwa pengembangan permainan sirkuit untuk menstimulasi konsentrasi anak usia 5-6 tahun sangat layak dan valid digunakan. Latihan sirkuit bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani. Kebugaran jasmani yang berkaitan dengan keterampilan (kebugaran motorik) yaitu keseimbangan, kelincahan, koordinasi, konsentrasi, daya ledak, dan kecepatan.

Jadi dapat dinyatakan bahwa permainan sirkuit merupakan beberapa unsur-unsur keterampilan yang dirangkaikan dalam suatu permainan. Permainan sirkuit memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak. Tidak hanya perkembangan fisik motorik tetapi juga dapat meningkatkan perkembangan kognitif, bahasa, moral, dan sosial-emosional. Untuk dapat melakukan permainan sirkuit perlu diperhatikan alat dan bahan yang dapat mendukung dalam permainan ini. Bahan dan alat yang digunakan juga disesuaikan dengan kebutuhan anak yaitu mudah, aman, dan disesuaikan dengan standar PAUD. Selain itu permainan sirkuit ini dilakukan di mana saja baik di dalam kelas (*indoor*) yang memiliki ruangan yang luas dan luar

kelas (*outdoor*), dikarenakan permainan sirkuit membutuhkan tempat yang cukup luas sehingga adanya ruang gerak yang luas akan membuat anak dapat melakukan gerak dalam permainan ini dengan baik.

Beranjak dari permasalahan tersebut, perlu diambil tindakan untuk menstimulasi konsentrasi anak usia 5-6 tahun di TK Dwi Jaya. Dengan demikian peneliti tertarik mengangkat penelitian ini, yang berjudul “Pengembangan Permainan Sirkuit *Hit And Jump* Untuk Menstimulasi Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun”. Pengembangan permainan sirkuit *hit and jump* ini dikembangkan untuk menstimulasi konsentrasi anak usia 5-6 tahun di TK Dwi Jaya. Permainan sirkuit *hit and jump* merupakan permainan yang dimainkan melalui beberapa stasiun atau pos.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Anak usia 5-6 tahun di TK Dwi Jaya mengalami kemampuan konsentrasi yang kurang.
2. Belum banyak produk permainan yang bisa menstimulasi konsentrasi anak.
3. Guru di TK belum menggunakan permainan sirkuit untuk menstimulasi konsentrasi anak.

1.3 Pembatasan Masalah Penelitian

Kompleksnya permasalahan yang telah teridentifikasi menyebabkan peneliti membatasi permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini. Adapun permasalahan dalam penelitian ini hanya terbatas pada belum adanya produk permainan yang dapat menstimulasi konsentrasi anak.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan permainan sirkuit yang dapat menstimulasi konsentrasi anak usia 5-6 tahun di TK?
2. Bagaimanakah kelayakan permainan sirkuit *hit and jump* untuk menstimulasi konsentrasi anak usia 5-6 tahun di TK?
3. Bagaimana efektivitas permainan sirkuit *hit and jump* untuk menstimulasi konsentrasi anak usia 5-6 tahun di TK?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat disusun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan rancangan permainan sirkuit untuk menstimulasi konsentrasi anak usia 5-6 tahun di TK.

2. Untuk menguji kelayakan permainan sirkuit *hit and jump* untuk menstimulasi konsentrasi anak usia 5-6 tahun di TK.
3. Untuk menguji efektivitas permainan sirkuit *hit and jump* untuk menstimulasi konsentrasi anak usia 5-6 tahun di TK.

1.6 Spesifik Produk Yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, menghasilkan produk permainan sirkuit *hit and jump* untuk menstimulasi konsentrasi anak usia 5-6 tahun di TK. Karakteristik permainan sirkuit ini adalah sebagai berikut:

1. Permainan sirkuit *hit and jump* ini mudah dilakukan, anak-anak hanya perlu konsentrasi mendengarkan arahan dari pendidik dan menyelesaikan semua pos permainan.
2. Kegiatan dalam permainan ini dibagi menjadi beberapa pos dengan dua kegiatan, yaitu melompat dan memukul.
3. Permainan pada pos 1 yaitu melompat yang menggunakan media bentuk geometri yang dibuat dengan kardus dan kertas origami kemudian di bentuk geometri, yang akan digunakan sebagai pengarah melakukan lompatan. Pendidik juga akan memberikan beberapa potongan bentuk geometri dan anak akan memilih satu potongan. Misalnya, anak memilih dan mengambil bentuk segitiga maka anak akan melompat diatas media bentuk segitiga, begitupun dengan anak lain dan bentuk geometri lainnya.
4. Setelah anak berhasil menyelesaikan permainan pada pos 1, anak melanjutkan ke pos 2 yaitu kegiatan memukul sesuai dengan irama

musik. Dibantu dengan media kertas bergambar tangan dan lingkaran. Ketika gambar tangan anak memukul gambar dengan membuka tangan dan ketika gambar lingkaran anak memukul gambar dengan mengepalkan tangannya. Misalnya, pendidik mengarahkan memukul dengan irama musik dan anak harus konsentrasi mendengarkan irama musik dan melihat arahan dari pendidik.

5. Selanjutnya ketika anak berhasil menyelesaikan permainan pada pos 2, anak akan melanjutkan permainan pada pos 3, dengan permainan melompat menggunakan media gambar kaki dan tangan. Misalnya, anak akan melompat sesuai dengan gambar kaki atau tangan yang telah di sediakan.
6. Setelah anak dapat menyelesaikan permainan pada pos 3, anak akan melanjutkan permainan terakhir pada pos 4 yaitu memukul sesuai dengan warna bola. Dengan media bola berwarna dan gambar tangan berwarna sesuai dengan bola. Misalnya, pendidik menaruh bola berwarna kuning, maka anak memukul gambar tangan berwarna kuning, begitupun dengan guru menaruh bola berwarna hijau dan merah, maka anak akan memukul menggunakan kedua tangannya pada gambar tangan berwarna hijau dan merah.
7. Tingkat kesulitan atau arahan di setiap pos disesuaikan dengan usia dan kemampuan anak-anak.

8. Dari kegiatan bermain pada masing-masing pos tersebut, anak akan dapat melatih atau dapat menstimulasi konsentrasinya.
9. Pembuatan permainan melalui (1) Analisis (*Analyze*) yang dibutuhkan, (2) Mendesain/merancang permainan (*design*), (3) Mengembangkan permainan (*development*), (4) Implementasi permainan yang dibuat (*implementation*), dan (5) Mengevaluasi permainan (*evaluation*).

1.7 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan permainan sirkuit *hit & jump* ini di TK Dwi Jaya di antaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan meningkatkan inovasi dalam pengembangan permainan sirkuit khususnya untuk membantu dalam perkembangan anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak

Hasil pengembangan permainan sirkuit dapat membantu anak dalam menstimulasi konsentrasi, bukan hanya itu permainan ini dapat melatih koordinasi motorik halus dan kasar, serta mempromosikan kesenangan dan interaksi sosial anak.

b. Bagi Guru

Hasil pengembangan permainan bermanfaat bagi guru untuk memperbaiki kualitas proses belajar-mengajar, dapat menstimulasi permasalahan anak yang kurang konsentrasi dalam belajar.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil pengembangan ini akan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi peneliti selanjutnya memerlukan tambahan dasar teori, baik untuk pengembangan pembelajaran maupun penyelesaian tugas akhir.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan merupakan langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau penyempurnaan produk yang sudah ada. Di taman kanak-kanak pembelajaran yang diterapkan ialah pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menarik minat anak, salah satunya yaitu belajar sambil bermain. Pemberian rangsangan pendidikan dengan cara yang tepat adalah melalui bermain, karena dapat memberikan pembelajaran yang bermakna pada anak. Prinsip bermain sambil belajar ini sudah banyak di terapkan oleh lembaga pendidikan anak usia dini. Anak-anak TK usia 5-6 tahun mempunyai karakteristik dan permasalahan yang berbeda-beda, salah satunya tidak bisa duduk diam di kelas adalah biasa, mengingat sebagian besar aktivitas anak usia prasekolah melibatkan gerak fisik dan bermain. Agak sukar bagi mereka

bila harus duduk diam dalam waktu lama dan berkonsentrasi. Setiap anak di lengkapi dengan energi yang tidak ada habis-habisnya untuk terus bergerak dengan lincahnya. Sebagai pengganti orangtua guru harus mampu memfasilitasi anak didiknya. Pentingnya pengembangan permainan sirkuit *hit and jump* ini untuk menstimulasi konsentrasi anak dan memotivasi anak dalam proses belajar.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

- a. Permainan sirkuit ini dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan sekolah (guru dan anak) dalam rangka menstimulasi konsentrasi anak usia 5-6 tahun di TK Dwi Jaya dan dapat menunjang proses belajar sambil bermain.
- b. Permainan ini dirancang semenarik mungkin sehingga mampu menarik perhatian anak.
- c. Permainan ini melibatkan berbagai aktivitas, pastikan sirkuit ini mencakup variasi tugas yang memerlukan konsentrasi seperti melompati dan memukul. Dan anak sudah bisa melakukan gerakan melompat dan memukul.
- d. Sesuaikan tingkat kesulitan dengan usia dan kemampuan anak-anak. Pastikan tugas-tugas yang diberikan memerlukan konsentrasi yang sesuai dengan perkembangan mereka.

2. Keterbatasan Pengembangan

Permainan sirkuit ini dikembangkan berdasarkan perkembangan anak usia 5-6 tahun di TK Dwi Jaya, sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukkan bagi anak usia 5-6 tahun di TK. Dan penelitian yang dilakukan ini hanya mengembangkan suatu permainan yang berfokus untuk menstimulasi konsentrasi anak.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahan pemahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan di gunakan dalam penelitian ini, maka perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah kunci diantaranya sebagai berikut:

- 1 Penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk yang diawali dengan riset kebutuhan, kemudian dilakukan pengembangan untuk menghasilkan sebuah produk yang telah teruji.
- 2 Model pengembangan ADDIE, yang merupakan kepanjangan dari *Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Merupakan salah satu model desain pembelajaran yang sistematis.
- 3 Permainan sirkuit merupakan latihan yang mampu memperbaiki keseluruhan fitness tubuh secara bersamaan, baik daya tahan tubuh, komponen *power*, fleksibilitas, maupun komponen-komponen lainnya. Dalam latihan sirkuit terdapat bentuk kombinasi dari seluruh unsur fisik.

Latihan tersebut bisa berupa lari naik turun tangga, lari ke samping, ke belakang, melempar bola, berbagai bentuk latihan beban dan sebagainya. Bentuk-bentuk latihan sirkuit biasanya disusun dalam bentuk lingkaran. sirkuit yang melibatkan berbagai aktivitas. Pastikan sirkuit ini mencakup variasi tugas yang memerlukan konsentrasi seperti melompati rintangan, melempar bola ke target, menjalankan labirin, atau menyelesaikan teka-teki sederhana.

