

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Masa usia dini sering disebut sebagai *golden age* karena pada periode ini perkembangan otak anak berlangsung sangat pesat sehingga memerlukan stimulasi yang tepat untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan, baik kognitif, bahasa, sosial emosional, maupun fisik motorik (Dewi et al., 2021). Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan anak usia dini harus mampu memberikan berbagai pengalaman belajar yang dapat menstimulasi perkembangan anak secara optimal.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, adalah untuk mengembangkan siswa menjadi individu yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab (Dwi et al., 2020). Untuk mencapai tujuan pendidikan anak usia dini, berbagai aspek perkembangan anak dapat dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran. Ini termasuk perkembangan fisik motorik, yang merupakan dasar bagi aktivitas sehari-hari anak. (Retnaningrum & Lathifah, 2020)

Pengertian Perkembangan fisik motorik adalah kemampuan seorang anak untuk mengontrol gerakan tubuhnya dengan mengkoordinasikan sistem saraf, otot, dan rangka. Menurut Gallahue dan Ozmun, kemampuan motorik adalah dasar biologis yang memungkinkan gerakan sistematis. (Samsudin,

2008). Sumantri (2005) menyatakan, Perkembangan motorik anak berkembang seiring bertambahnya usia dan pengalaman belajar. Oleh karena itu, untuk memastikan perkembangan motorik kasar anak usia dini berkembang secara optimal, mereka membutuhkan stimulasi yang tepat.

Teori perkembangan motorik, seperti teori Vygotsky dan Piaget, mendukung gagasan bahwa pembelajaran berbasis gerak dan interaksi sosial dapat mempercepat perkembangan keterampilan motorik kasar dan halus pada anak usia dini. Teori-teori ini juga mendukung gagasan bahwa aktivitas yang melibatkan gerakan dan ritme dapat membantu dalam pengembangan keterampilan motorik kasar dan halus (Smith, 2021). Oleh karena itu, teknik berbasis musik dan gerak dapat merangsang anak dengan memberikan pelajaran yang menyenangkan dan bermanfaat.

Kemampuan motorik kasar pada anak usia dini melibatkan penggunaan otot-otot besar tubuh seperti kaki, tangan, dan seluruh anggota tubuh dalam melakukan berbagai aktivitas fisik seperti berlari, melompat, menendang, dan menjaga keseimbangan tubuh. Kemampuan ini sangat penting karena menjadi dasar bagi anak untuk melakukan berbagai aktivitas fisik dalam kehidupan sehari-hari serta mendukung perkembangan aspek lainnya seperti kepercayaan diri dan kemampuan sosial anak. (Sujiono, 2013)

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik anak adalah melalui video pembelajaran berbasis gerak dan lagu. Gerak dan lagu telah terbukti efektif dalam mengembangkan aspek fisik motorik anak, sekaligus menyenangkan dan

mudah diterapkan dalam konteks pembelajaran PAUD (Yusanti, 2019). Pembelajaran gerak dan lagu merupakan kombinasi yang ideal karena dapat merangsang anak untuk bergerak aktif melalui irama musik yang mudah diikuti.

Namun, perkembangan motorik kasar anak tidak selalu berkembang dengan baik. Hasil observasi di PAUD Asy-Syifa Bajing Kulon dari 15 Oktober hingga 16 November 2024 menunjukkan bahwa sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam melakukan aktivitas fisik motorik kasar seperti berlari, berjinjit, dan memutar. Selain itu, karena kegiatan yang dilakukan biasanya monoton dan tidak menarik bagi anak, anak tampaknya tidak tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik. Kondisi ini mendorong anak untuk lebih banyak beraktivitas secara duduk, seperti mengerjakan lembar kerja, daripada beraktivitas secara gerak yang dapat membantu perkembangan motorik kasar mereka.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan minat anak dalam aktivitas fisik harus diubah. Media video pembelajaran adalah salah satu jenis media yang dapat digunakan. Ini menarik perhatian anak dan memudahkan pemahaman mereka tentang materi pembelajaran karena dapat menyajikan elemen visual, audio, dan gerakan secara bersamaan (Mayar, 2022). Movitaria (2020) menambahkan video juga dapat diulang-ulang sehingga anak lebih mudah memahami dan menguasai materi yang disajikan.

Selain itu, penggunaan media video bersama dengan aktivitas gerak dan lagu dianggap efektif dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak.

Anak-anak dapat belajar koordinasi tubuh, keseimbangan, dan kelincahan gerakan melalui kegiatan gerak dan lagu yang memungkinkan mereka bergerak sesuai dengan irama musik. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Zachopoulou, Tsapakidou, dan Derri (2004), program pembelajaran yang menggabungkan musik dan gerakan dapat secara signifikan meningkatkan keterampilan motorik anak.

Berdasarkan teori perkembangan Vygotsky, penggunaan media video dalam pembelajaran dapat membantu anak belajar karena mereka dapat meniru dan berinteraksi dengan lingkungan belajar mereka. Zone of Proximal Development (ZPD) adalah jarak antara kemampuan anak secara mandiri dan kemampuan yang dapat dicapai melalui bantuan atau bimbingan dari lingkungannya. Vygotsky menjelaskan konsep ini sebagai proses perkembangan anak (Vygotsky, 1978). Dalam situasi seperti ini, video pembelajaran dapat berfungsi sebagai scaffolding, memberikan contoh gerakan untuk anak meniru dan mempraktikkannya secara bertahap.

Berawal dari latar belakang masalah tersebut, penulis merasa tertarik untuk melakukan menciptakan pengembangan media video gerak dan lagu yang belum pernah ada guna untuk menstimulasi kemampuan fisik motorik pada anak usia dini melalui penelitian yang berjudul “Pengembangan Video Gerak dan Lagu Untuk Stimulasi Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun”

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini adalah motorik kasar anak usia dini pada PAUD Asy-Syifa yang belum berkembang secara optimal, hal ini disebabkan oleh beberapa variabel, termasuk:

1. Keterlambatan fisik motorik kasar anak usia dini
2. Kurangnya kegiatan fisik motorik kasar yang menarik minat anak yang interaktif dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini
3. Perlunya inovasi media pembelajaran untuk mendukung perkembangan fisik motorik kasar anak usia dini

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah diperlukan agar penelitian ini lebih relevan, efektif, terarah, dan dapat dipahami lebih mendalam. Adapun penelitian yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu video gerak dan lagu yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan anak dalam fisik motorik kasar.

D. Rumusan Masalah/Fokus Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu:

1. Bagaimana kelayakan video gerak dan lagu untuk menstimulasi kemampuan fisik motorik kasar anak usia 4-5 tahun?
2. Bagaimana kepraktisan video gerak dan lagu untuk menstimulasi kemampuan fisik motorik kasar anak usia 4-5 tahun?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Mengetahui kelayakan video gerak dan lagu untuk menstimulasi kemampuan fisik motorik kasar anak usia 4-5 tahun
2. Mengetahui kepraktisan video gerak dan lagu untuk menstimulasi kemampuan fisik motorik kasar anak usia 4-5 tahun

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya referensi mengenai penggunaan media video gerak dan lagu dalam pendidikan anak usia dini, khususnya dalam meningkatkan kemampuan fisik motorik.

2. Manfaat Praktis

- a. Mampu memberikan stimulasi yang optimal dan menyenangkan bagi anak usia 4-5 tahun, sehingga mereka dapat mencapai tahap perkembangan motorik yang sesuai dengan usianya.
- b. Video gerak dan lagu yang dikembangkan dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dan efektif dalam menstimulasi kemampuan fisik motorik anak
- c. Dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menstimulasi kemampuan fisik motorik anak
- d. Dapat menyediakan alat bantu pembelajaran yang relevan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak terutama fisik motorik

- e. Dapat dijadikan acuan untuk penelitian lebih lanjut terkait pengembangan media pembelajaran interaktif dan efektif

G. Spesifikasi Produk

Peneliti membuat video gerak dan lagu sebagai media pembelajaran untuk stimulasi kemampuan motorik kasar anak usia dini. Dalam penelitian ini proses pembuatan video dilakukan dengan teliti untuk memenuhi pembelajaran di lingkup pendidikan anak usia dini. Produk telah teruji kelayakan melalui validasi ahli media dan validasi ahli materi dan kepraktisan respon guru dan siswa. Gerakan disesuaikan dengan indikator STTPA anak usia 4-5 tahun. Serta dikembangkan dengan model ADDIE secara sistematis. Spesifikasi dan proses pembuatannya adalah sebagai berikut:

1. Penyusunan Konsep dan Lirik Lagu

- a. Langkah awal dalam pembuatan video ini terlebih dahulu peneliti menentukan tema lagu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran motorik kasar, seperti mengayunkan tangan, berlari kecil, menari, atau gerakan lainnya.
- b. Lirik dibuat dengan bahasa yang sederhana, memiliki ritme yang menyenangkan agar mudah dipahami dan dihafalkan oleh anak-anak.
- c. Lirik juga disesuaikan dengan aspek perkembangan anak usia dini, mengandung unsur edukatif, dan memberikan intruksi gerakan secara tidak langsung.

2. Pembuatan Musik dan Aransemen Lagu

- a. Setelah lirik selesai, peneliti bekerjasama dengan Aransemen musik dan menggunakan alat bantu aplikasi digital untuk menciptakan melodi yang ceria dan menarik.
- b. Instrumen musik yang digunakan cenderung ringan dan berirama ceria seperti gitar, keyboard, drum digital untuk menciptakan suasana yang menyenangkan.
- c. Lagu direkam dengan vokal yang jelas dan intonasi yang menarik agar mudah diikuti oleh anak-anak.

3. Perancangan Gerakan yang Sesuai dengan Motorik Kasar Anak

- a. Peneliti merancang serangkaian gerakan yang sesuai dengan isi lagu dan mampu menstimulasi keterampilan motorik kasar anak
- b. Gerakan dibuat sederhana dan mudah diikuti seperti bertepuk tangan, mengayunkan tangan, melambaikan tangan, jalan di tempat.
- c. Sebelum direkam gerakan ini di uji coba untuk memastikan bahwa anak-anak dapat mengikutinya dengan baik.

4. Proses Pengambilan Video

Video direkam di ruangan yang mendukung, peneliti melakukan rekaman video di ruang kelas dengan pencahayaan yang baik supaya visualnya jelas

5. Pengeditan Video Menggunakan Aplikasi Capcut

- a. Setelah proses rekaman selesai, peneliti mengedit video menggunakan aplikasi capcut untuk menyempurnakan hasil akhir.
- b. Proses pengeditan mencakup:
 - 1) Memotong dan menyusun klip agar sesuai dengan irama lagu.

- 2) Menambahkan efek transisi dan animasi agar tampilan lebih menarik.
- 3) Sinkronisasi audio dan visual, memastikan lirik lagu dan gerakan selaras dengan musik.
- 4) Menambahkan teks lirik di layar agar anak-anak lebih mudah menghafal lagu.
- 5) Menyisipkan elemen grafis, seperti ikon atau gambar kartun, untuk meningkatkan daya tarik video.