

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini bertumbuh dan berkembang menyeluruh secara alami. Jika pertumbuhan dan perkembangan tersebut dirangsang maka akan mencapai aspek perkembangan motorik kasar yang dapat mengintegrasikan perkembangan aspek lain. Pembelajaran yang diberikan harus sesuai dengan tumbuh kembang anak usia dini. [1]Pengembangan pembelajaran yang diberikan untuk anak usia dini sudah pasti tentang permainan. Permainan adalah suatu kegiatan yang sangat akrab dalam kehidupan dan sangat disukai oleh anak-anak seiring dengan laju perkembangan anak-anak perlu menyalurkan aktifitas kegiatan fisik dengan gerakan motorik kasar.

Dalam penelitian ini, aspek yang sangat menentukan perkembangan anak yang sangat perlu diperhatikan adalah motorik kasar anak usia dini. Motorik kasar merupakan suatu gerak fisik yang melibatkan otot dan otak ketika melakukan aktifitas tertentu seperti, membentuk, menempel, menggenggam dan menggambar [2]. Pengembangan motorik kasar pada anak usia dini dapat diterapkan dengan menggunakan *tangible interaction*. *Tangible interaction* adalah interaksi yang sesuai dengan penggunaan gerakan di dalam ruang fisik yang memberikan informasi fisik berwujud *digital* yang sangat dekat dengan anak-anak dan melatih perkembangan pembelajaran.

Dengan adanya penerapan *tangible interaction* pada permainan pompa balon ini sangat diharapkan anak usia dini mampu meningkatkan keterampilan motorik kasar. Sehingga dapat membantu meningkatkan kemampuan dan kreatifitas dalam perkembangan anak usia dini.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi isi dari sub bab ini adalah sebagai berikut:

1. Apa pengaruh terbesar permainan pompa balon untuk anak usia dini?
2. Bagaimana membangun stimulasi untuk perkembangan motorik kasar anak usia dini?

1.3 Tujuan

Pada subbab ini dituliskan tujuan yang ingin dicapai dari pengerjaan proyek akhir. Adapun yang menjadi isi dari sub bab ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh permainan pompa balon jika diterapkan dengan kegiatan yang sering dilakukan sehari-hari.
2. Menerapkan penggunaan *tangible interaction* pada permainan pompa balon untuk pengembangan motorik kasar anak usia dini.

1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir

Pada sub bab ini dipaparkan hal-hal yang menjadi ruang lingkup proyek akhir, misalkan: batasan-batasan pengerjaan proyek akhir.

1. Pembuatan permainan ini menggunakan dua perangkat yaitu perangkat lunak dengan Unity dan perangkat keras menggunakan Arduino Uno
2. Aplikasi permainan ini dibuat sesuai gerakan memompa balon dan animasi yang interaktif untuk melatih motorik kasar anak usia dini.
3. Permainan yang dibuat sesuai dengan kebutuhan anak usia dini mulai dari umur 2-6 tahun.

1.5 Luaran

Adapun luaran yang akan dicapai dari hasil proyek akhir ini adalah sebuah aplikasi permainan pompa balon yang menerapkan *tangible interaction* yang dilengkapi dengan animasi dua dimensi untuk menunjang pengembangan motorik kasar di TKA Lengkong 1.