

BAB IV

PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Paparan Data

Dalam bagian ini peneliti akan melakukan pemaparan data yang dihasilkan secara langsung dari lapangan, dalam hal ini peneliti melakukan penelitian baik dari hasil pengamatan, wawancara secara langsung maupun secara dokumentasi. Paparan penelitian ini ditujukan untuk memberikan sebuah jawaban secara utuh terkait permasalahan sebagaimana yang telah dirumuskan dalam fokus penelitian.

Namun sebelum peneliti membahas paparan data mengenai persoalan-persoalan yang sudah dirumuskan dalam fokus penelitian, peneliti juga akan memaparkan tentang Implementasi Alat Permainan Edukatif *Flashcard* Hewan untuk Mengembangkan Aspek Perkembangan Fisik Motorik pada Anak Usia Dini di TK Nurul Qur'an Tanah Merah Bangkalan, sebagaimana peneliti mendapatkan dari hasil wawancara secara langsung

1. Profil TK IT Nurul Qur'an

Awal berdirinya TK IT Nurul Qur'an adalah diawali dengan keinginan mertua saya, yang sangat ingin sekali mempunyai lembaga, hingga pada akhirnya beliau kiyai sepuh wafat, dan berpesan pada suami saya, bahwa ingin sekali dipekarangan ini ramai dengan anak- belajar, hingga pada akhirnya keinginan itu tercapai, dan berdirinya TK IT Nurul Qur'an ini pada tahun 2010 dimana pada saat itu belum ada sekolah TK¹

¹ Fita Maria, *Kepala Sekolah TK IT Nurul Qur'an*, Data Sekola (Senin 17 April 2023)

2. Letak Geografis TK IT Nurul Qur'an

TK IT Nurul Qur'an ini adalah lembaga yang berada bawah yayasan yang mana ada dinaungan kementrian agama, yang bertemoat dibangkalan, dan sekolah TK ini letaknya sangat strategis, mudah dijangkau, karna TK ini di pinggir jalan, sehingga akses masuk atau mencari sekolah TK tersebut tidaklah sulit, karna juga diapit dua sekolah SD yaitu SD jangkar 02 dan SD 01 desa jangkar sebelah masjid bandungan.²

3. Identitas TK IT Nurul Qur'an

Nama intansi : TK IT Nurul Qur'an

Alamat/ kota : Desa jangkar kecamatan tanah merah

Lokasi : Bangakalan

Wilayah: Jawa timur

Kode pos: 69172

Nama yayasan: Al-muhaimin

Status sekolah: Swasta

Status institusi MI : milik yayasan

Nama kepala sekolah: fita maria, S. Ps. I

No Sk kepala sekolah:

Masa kerja pokok: 13 Tahun³

4. Data Informasi

Ruang kepala sekolah 1: baik

Ruang kelas : 4 cukup

Masjid: 1 baik

Perpustakaan: 1 baik

Toilet pendidik :2 baik

² Observasi Langsung (Senin 17 April 2023)

³ Fita Maria, *Kepala Sekolah TK IT Nurul Qur'an*, Data Sekola (Senin 17 April 2023)

Toilet peserta didik: 2 baik

Kantin : 1 baik

Gudang: 1 baik

Tempat parkir : 1 baik⁴

5. Visi, Misi dan Tujuan TK IT Nurul Qur'an

a. Visi

Mewujudkan Anak Didik yang Berakhlaq Mulia dan Bertaqwa

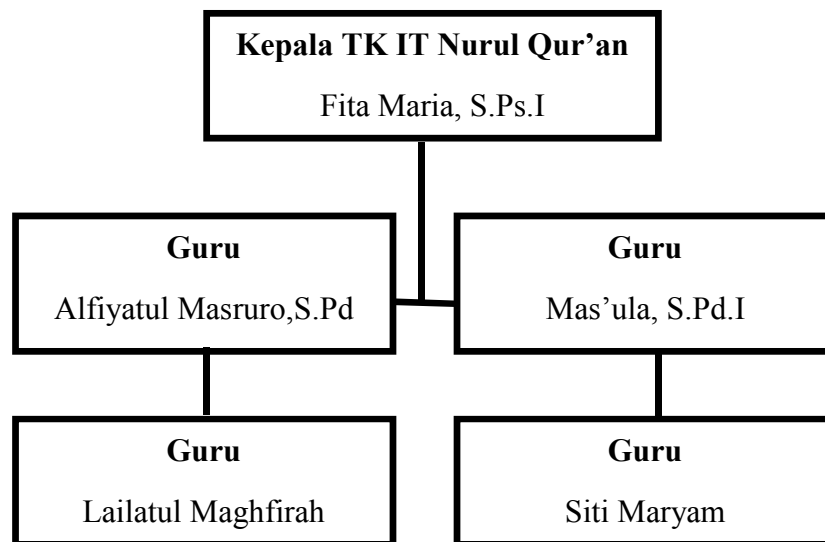
b. Misi

- 1) Membimbing anak siap melanjutkan ke pendidikan sekolah dasar
- 2) Membiasakan anak hidup sehat
- 3) Membentuk karakter serta mandiri anak
- 4) Mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak⁵

6. Struktur TK IT Nurul Qur'an

Bagan 4.1

Struktur Organisasi TK IT Nurul Qur'an



B. Temuan Penelitian

⁴ Fita Maria, *Kepala Sekolah TK IT Nurul Qur'an*, Data Sekola (Senin 17 April 2023)

⁵ Hasan Fita Maria, *Kepala Sekolah TK IT Nurul Qur'an*, Data Sekola (Senin 17 April 2023)

Adapun kegiatan peserta didik TK IT Nurul Qur'an Tanah Merah yang peneliti amati khususnya kelompok B TK IT Nurul Qur'an Tanah Merah dimulai dari masuk kelas hingga kegiatan pembelajaran selesai yaitu dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Dimulai dari jam 07.30-07.35 peserta didik berbaris untuk persiapan masuk kelas
- b. 07.35-07.45 kegiatan awal (*Fresh morning*, bernyanyi, berdoa, membaca surah, dan membaca hadist)
- c. 07.45-08.30 kegiatan inti (Kegiatan belajar sesuai dengan tema kegiatan jadwal yang sudah ditentukan)
- d. 08.30-09.30 istirahat
- e. 09.30-10.00 kegiatan akhir (Recalling kegiatan hari ini, berdoa, penutup, dan tanya jawab)

Untuk memperoleh data dan menganalisa data tersebut, peneliti terjun ke lapangan langsung dengan menggunakan prosedur pengumpulan data yang telah dipilih sebelumnya, yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Prosedur pengumpulan data yang dilakukan merujuk pada fokus penelitian yang telah peneliti tentukan yaitu:

1. Implementasi Alat Permainan Edukatif *Flashcard* Hewan untuk Mengembangkan Aspek Perkembangan Fisik Motorik pada Anak Usia Dini TK IT Nurul Qur'an Tanah Merah

Anak usia dini adalah manusia yang masih kecil dengan segala potensinya yang harus dikembangkan, tentu saja anak-anak memiliki kebiasaan yang sangat khas dan berbeda dengan orang yang sudah dewasa, anak kecil memiliki karakteristik aktif, dinamis, antusiasnya tinggi dan memiliki rasa ingin terhadap apa yang mereka lihat, didengar, dirasakan oleh mereka seakan-akan terus bereksplorasi dan belajar.

Anak usia dini memiliki fisik motorik yang harus dikembangkan, perkembangan motorik merupakan aktivitas yang sering dilihat dengan kegiatan sehari-hari, karena dalam setiap harinya selalu digunakan oleh manusia untuk menjalani hidup, perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkontrol, perkembangan motorik merupakan perubahan kemampuan gerak dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan gerak. Perkembangan fisik motorik ini dapat dikembangkan dengan pembelajaran melalui implementasi alat permainan edukatif *flashcard*

Anak usia dini wajib diberikan pembelajaran karena pada dasarnya pembelajaran merupakan suatu pengarahan dan bimbingan sehingga anak memiliki perubahan perilaku. Dalam pembelajaran terdapat banyak macam metode, akan tetapi saat ini di TK IT Nurul Qur'an masih mengimplementasikan metode *flashcard* untuk mengembangkan fisik motorik anak. Hal ini sesuai dengan observasi yang peneliti lakukan bahwa di TK IT Nurul Qur'an menerapkan metode menggunakan media *flashcard*. Anak usia dini cenderung menyukai pembelajaran permainan, sehingga TK IT Nurul

Qur'an menerapkan pembelajaran permainan edukatif yang disukai oleh anak-anak karena menyenangkan dan mampu meningkatkan imajinasi anak.

Dapat diketahui bahwa permainan edukatif memiliki ciri-ciri yaitu permainan yang memang ditunjukkan untuk anak-anak, permainan yang memiliki fungsi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, aman untuk dimainkan oleh anak-anak. Adapun kegiatan observasi, wawancara maupun pengumpulan dokumen ini berkaitan dengan Implementasi Alat Permainan Edukatif *Flashcard* Hewan Untuk Mengembangkan Aspek Perkembangan Fisik Motorik Pada Anak Usia Dini di TK IT Nurul Qur'an Tanah Merah Bangkalan, sebagai berikut:

Berdasarkan wawancara peneliti di TK IT Nurul Qur'an melakukan pembelajaran dengan mengimplementasikan metode menggunakan media *flashcard* hal ini dijelaskan oleh Mas'ula selaku guru TK IT Nurul Qur'an berikut penjelasannya:

“Media *flashcard* adalah suatu alat perantara pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar berupa kartu yang bergambar yang memiliki ukuran yang bisa dipegang oleh guru dan mudah dibawa untuk menyampaikan materi pembelajaran”⁶

Disini peneliti memaparkan hasil dari wawancara dan hasil observasi bahwa *Flashcard* merupakan suatu media atau perantara dalam pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar hewan berupa sapi, kambing, kelinci, kucing, dan lain-lain, serta memiliki ukuran yang sedang bisa di pegang oleh guru selain itu mudah untuk dibawa dan digunakan untuk menyampaikan materi. Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang peneliti lakukan bahwa *flashcard* itu

⁶ Mas'ula, *TK IT Nurul Qur'an*, wawancara langsung (Senin 17 April 2023)

merupakan media pembelajaran menggunakan kartu yang memiliki ukuran kurang lebih 8x12 cm.

Sedangkan dalam memperkenalkan *flashcard* sebagai media pembelajaran dengan cara menjelaskan secara bertahap dan di jelaskan dari yang paling mudah. Hal ini semakin diperjelas oleh Alfiyatul Masruroh terkait cara mengajar menggunakan media *flashcard* berikut hasil wawancaranya:

“Selain memperkenalkan *flashcard* ketika belajar menghitung jumlah gambar pada *flashcard* secara bersama, saya selaku guru membentuk kelompok kecil, meletakkan *flashcard* didepan meja, lalu saya mengambil salah satu kartu dan diberikan pertanyaan kepada anak-anak”.⁷

Pada bagian ini peneliti juga memaparkan hasil penelitiannya terkait cara mengajar menggunakan media *flashcard* adalah memperkenalkan *flashcard* terlebih dahulu, menghitung jumlah gambar dan kartu secara bersamaan, melakukan pembentukan kelompok dengan skala kecil lalu meletakkan kartu di depan meja. Setelah itu, guru menghitung dari 1-3 untuk membuat 3 kelompok yang masing terdiri dari 6 orang dan anak mulai berlari mencari anggota kelompok sendiri. Setelah membentuk sebuah kelompok lalu guru memberikan nama kelompok yakni kelompok A, B, dan C lalu guru menanyakan *flashcard* kepada satu persatu anak dari tiap-tiap kelompok.

Hal ini semakin diperjelas oleh Mas'ula terkait cara mengajar menggunakan media *flashcard* berikut hasil wawancaranya:

“Selain kami bertanya tentang berapa jumlahnya, kami juga menanyakan nama hewan serta bunyi dari hewan tersebut itu seperti apa. Dan kami juga melatih koordinasi motorik halus anak untuk mengambil sendiri 1 kartu dari banyaknya *flashcard*”⁸

⁷ Alfiyatul Masruroh, *TK IT Nurul Qur'an*, wawancara langsung (Senin 17 April 2023)

⁸ Mas'ula, *TK IT Nurul Qur'an*, wawancara langsung (Senin 17 April 2023)

Pada bagian ini peneliti juga memaparkan hasil penelitiannya terkait cara mengajar penggunaan *flashcard* dan untuk melatih koordinasi motorik halus peserta didik adalah dengan cara menanyakan nama hewan serta bunyinya seperti apa lalu tidak lupa dengan perkembangan motorik juga perlu dilakukan karena terdapat beberapa fungsi yang mana diantaranya adalah dengan perkembangan motorik anak mampu dan dapat menghibur dirinya dan memperoleh rasa senang, anak bisa beranjak dari kondisi yang tidak berdaya kepada kondisi yang bebas namun melakukan sesuatu, bisa menyesuaikan dengan lingkungan sekolah, dan bermain dengan teman-temannya, serta perkembangan motorik ini penting untuk perkembangan kebiasaan dari anak tersebut.

Dalam hal ini peneliti telah melakukan observasi untuk mendapatkan data di lapangan terkait dengan implementasi alat permainan *Flashcard* hewan untuk mengembangkan aspek perkembangan fisik motorik pada anak usia dini. Observasi dilakukan pada tanggal 17 April 2023 di TK IT Nurul Qur'an Tanah Merah Bangkalan. Observasi yang dilakukan oleh peneliti itu di kelompok B. Adapun rincian observasi tersebut sebagai berikut:

Untuk meyakinkan dari pernyataan diatas, peneliti melakukan observasi nonpartisipan. Peneliti hanya mengamati kegiatan proses belajar pada hari Senin 17 April 2023 jam 07.00-10.00 WIB. Dalam hal ini peneliti hanya sebagai pengamat saja. Dalam hal ini peneliti mengamati cara guru menjelaskan tentang cara penggunaan dari permainan *Flashcard* di TK IT Nurul Qur'an Tanah Merah Bangkalan.

Guru sebagai fasilitator yakni menjelaskan terlebih dahulu tentang cara bermain permainan *Flashcard* dan anak mendengarkan guru cara

bermain permainan *Flashcard*. Dalam hal ini peneliti akan mendeskripsikan temuan yang didapat dari lapangan selama melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

1) Kegiatan awal/pembuka

- a. Sebelum masuk kelas anak langsung berbaris didepan kelas, yang dibimbing oleh guru.
- b. Mengucapkan salam dan do'a.
- c. Mengawali dengan kegiatan membaca surah-surah pendek, bernyanyi.
- d. Melakukan percakapan untuk mengecek kehadiran sambil membiasakan anak untuk memperhatikan dan menyebutkan temannya yang tidak masuk.
- e. Mengenalkan kepada peserta didik tentang cara bermain *flashcard*
- f. Memberikan pertanyaan yang membuat anak menjadi tahu tentang nama-nama hewan

2) Kegiatan Inti

- a. Guru menyiapkan *flashcard* yang akan dimainkan pada hari ini.
- b. Anak diperintahkan untuk membuat 3 grup kelompok untuk bermain.
- c. Anak menghitung jumlah gambar.

- d. Anak diberi pertanyaan seputar nama-nama hewan tersebut.
- e. Anak diberi perintah menirukan bunyi dari hewan tersebut.
- f. Anak diberi perintah agar menirukan gerakan hewan tersebut.
- g. Guru memberikan bimbingan agar anak yang belum tahu menjadi tahu.
- h. Guru memberikan penilaian atau evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan penerapan media *flashcard* yang diterapkan pada peserta didik.

3) Istirahat

- a. Anak diperintahkan untuk istirahat di lingkungan sekolah.
- b. Anak memanfaatkan waktu istirahat dengan bermain bebas di halaman atau lingkungan sekolah.
- c. Setelah selesai istirahat anak diperintahkan untuk masuk ruang kelas kembali dan duduk di tempatnya masing-masing.
- d. Guru mengecek untuk memastikan bahwa anak sudah masuk ruang kelas semuanya.

4) Kegiatan Penutup

- a. Guru memerintahkan kepada anak untuk duduk dengan rapi.
- b. Guru memberikan informasi tentang pelaksanaan kegiatan besok.
- c. Membaca do'a dan mengucapkan salam
- d. Tanya jawab sebelum pulang

1) Kegiatan pembuka

- a. Sebelum masuk kelas anak langsung berbaris di depan kelas, yang dibimbing oleh guru.

- b. Mengucapkan salam dan do'a.
- c. Mengawali dengan kegiatan membaca surah-surah pendek, bernyanyi.
- d. Melakukan percakapan untuk mengecek kehadiran sambil membiasakan anak untuk memperhatikan dan menyebutkan temannya yang tidak masuk.
- e. Mengenalkan kepada peserta didik tentang cara bermain *flashcard*
- f. Memberikan pertanyaan yang membuat anak menjadi tahu tentang nama-nama hewan

2) Kegiatan Inti

- a. Guru menyiapkan *flashcard* yang akan dimainkan pada hari ini.
- b. Anak diperintahkan untuk membuat 3 grup kelompok untuk bermain.
- c. Anak menghitung jumlah gambar.
- d. Anak diberi pertanyaan seputar nama-nama hewan tersebut.
- e. Anak diberi perintah menirukan bunyi dari hewan tersebut.
- f. Anak diberi perintah agar menirukan gerakan hewan tersebut.
- g. Guru memberikan bimbingan agar anak yang belum tahu menjadi tahu.
- h. Guru memberikan penilaian atau evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan penerapan media *flashcard* yang diterapkan pada peserta didik.

3) Istirahat

- a. Anak diperintahkan untuk istirahat di lingkungan sekolah.

- b. Anak memanfaatkan waktu istirahat dengan bermain bebas di halaman atau lingkungan sekolah.
- c. Setelah selesai istirahat anak diperintahkan untuk masuk ruang kelas kembali dan duduk di tempatnya masing-masing.
- d. Guru mengecek untuk memastikan bahwa anak sudah masuk ruang kelas semuanya.

4) Kegiatan Penutup

- a. Guru memerintahkan kepada anak untuk duduk dengan rapi.
- b. Guru memberikan informasi tentang pelaksanaan kegiatan besok.
- c. Membaca do'a dan mengucapkan salam
- d. Tanya jawab sebelum pulang.

1. Hambatan dalam Mengimplementasikan Alat Permainan Edukatif *Flashcard* Hewan Untuk Mengembangkan Aspek Perkembangan Fisik Motorik pada Anak Usia Dini TK IT Nurul Qur'an Tanah Merah

Permainan edukatif permainan yang mengandung pendidikan didalamnya, permainan juga dapat memberikan rangsangan dan respon positif terhadap indra pemainnya (anak usia dini). Dalam permainan *flashcard* memiliki beberapa hambatan. Hal ini disampaikan oleh Lailatul Maghfirah sebagai berikut:

“Selain kertasnya yang cepat sobek *flashcard* memiliki kekurangan lainnya yaitu dari gambarnya yang kurang efektif jika menerangkan gambar yang kompleks”⁹

Pada bagian ini peneliti juga memaparkan hasil penelitiannya terkait permainan menggunakan media *flashcard* terdapat beberapa hambatan diantaranya kertas yang cepat sobek tidak bisa digunakan dalam jangka panjang, gambar di *flashcard* terdapat 2 gambar yang seharusnya hanya ada 1 gambar saja, hal ini bertujuan agar tidak membuat peserta didik bingung saat kegiatan berlangsung, media *flashcard* hanya ada 1 jadi memerlukan waktu yang banyak saat guru menanyakan kepada satu persatu peserta didik.

Guru sebelum pembelajaran dimulai guru menjelaskan terlebih dahulu terkait media *flashcard* akan tetapi terdapat kendala yang dihadapi yaitu tidak semua peserta didik langsung memahami dan mengerti terkait *flashcard* yang dijelaskan oleh guru karena kemampuan dari masing-masing peserta didik tidak sama sehingga harus dijelaskan secara berulang-ulang. Ketika selesai menjelaskan terkait media *flashcard* dan anak-anak sudah memahami baru guru menjelaskan terkait cara dan aturan bermain saat menggunakan media *flashcard*.

Hal ini diperkuat oleh penyampaian lain dari ibu kepala sekolah yang megemukakan bahwa ada beberapa kendala saat mengajarkan media *flashcard* berikut hasil wawancaranya:

“Menggunakan media *flash card* dalam pembelajaran anak usia dini di TK IT Nurul Qur’an sangat menyenangkan akan tetapi ada sedikit yang menjadi penghambat dalam metode pembelajaran melalui media *flash card* yaitu ketika anak-anak sudah tidak berminat main menggunakan media *flash card* dan memilih permainan yang lainnya”¹⁰

⁹ Lailatul Magfirah, *Guru TK IT Nurul Qur’an*, wawancara langsung (Senin 17 April 2023)

¹⁰ Fita Amalia, *Kepala Sekolah TK IT Nurul Qur’an*, wawancara langsung (Senin 03 April 2023)

Pada bagian ini peneliti juga memaparkan hasil penelitiannya terkait hambatan yang di hadapi oleh guru dalam metode pembelajaran melalui media *flashcard* dari sekian banyak peserta didik hanya sedikit yang mau mengikuti kegiatan bermain *flashcard* yaitu ketika peserta didik sudah tidak berminat untuk bermain menggunakan media *flashcard* dan memilih permainan yang lainnya.

Gambar 4.1
Bermain menggunakan media *flashcard*



Sumber: Dokumentasi pembelajaran menggunakan media *flashcard* di TK IT Nurul Qur'an

C. Pembahasan

1. Implementasi Alat Permainan Edukatif *Flashcard* Hewan untuk Mengembangkan Aspek Perkembangan Fisik Motorik pada Anak Usia Dini TK IT Nurul Qur'an Tanah Merah

Anak usia dini adalah manusia yang masih kecil dengan segala potensinya yang harus dikembangkan, tentu saja anak-anak memiliki kebiasaan yang sangat khas dan berbeda dengan orang yang sudah dewasa, anak kecil memiliki karakteristik aktif, dinamis, antusiasnya tinggi dan

memiliki rasa ingin terhadap apa yang mereka lihat, didengar, dirasakan oleh mereka, seakan-akan terus bereksplorasi dan belajar.¹¹

Anak usia dini memiliki fisik motorik yang harus dikembangkan, perkembangan motorik merupakan aktivitas yang sering dilihat dengan kegiatan sehari-hari, karena dalam setiap harinya selalu digunakan oleh manusia untuk menjalani hidup. Perkembangan fisik motorik anak dapat dikembangkan melalui permainan edukatif. Permainan edukasi adalah permainan yang memiliki komponen pendidikan diturunkan dari sesuatu yang sudah ada, melekat, dan tergabung ke dalam permainan itu sendiri. Akan tetapi, permainan juga dapat memberikan stimulus yang merangsang indra pemain secara positif.¹² Sedangkan bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan menunjukkan kepada siswa alat-alat yang membantu mereka memahami atau belajar, bersenang-senang, dan dapat memicu imajinasi mereka.

TK IT Nurul Qur'an melakukan pembelajaran dengan mengimplementasikan permainan edukatif yang dilakukan menggunakan media atau perantara yaitu *flashcard*. *Flashcard* merupakan suatu media atau perantara dalam pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar dan memiliki ukuran yang sedang bisa dipegang oleh guru selain itu mudah untuk dibawa dan digunakan untuk menyampaikan materi.¹³ Dalam proses pembelajaran guru memperkenalkan media *flashcard* kepada anak-anak

¹¹ Tatik ariyanti, "pentingnya pendidikan anak usia dini bagi tumbuh kembang anak", *jurnal dinamika pendidikan dasar*, vol. 8, no.1,(maret 2016), 55

¹² Putri hana pebriana, "analisis penggunaan gejed terhadap kemampuan intraksi sosial pada anak usia dini", *jurnal pendidikan anak usia dini*, Vol. 1, no. 1 (2017), 9

¹³ Yosi yulia, Penerapan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Di Tk Air Putih Sitakuak Kecamatan Sungai Tarab Kabupaten Tanah Datar, *Skripsi*, IAIN Batu Sangkar, 2021.16-17

dengan cara menjelaskan secara pelan-pelan bertahap dan dijelaskan dari yang paling mudah. Selain itu guru TK Nurul Qur'an dalam mengimplementasikan media *flashcard*, menghitung jumlah gambar dan kartu secara bersama, membentuk 3 kelompok dan meletakkan kartu didepan meja, setelah itu anak mengambil 1 kartu lalu menebaknya hewan apa yang ada di *flashcard* yang telah ia pilih tersebut, lalu anak menirukan bunyi serta gerakan hewan tersebut.

Cara dan aturan permainan *flashcard* dapat dilakukan dengan berbagai cara. seperti yang ditawarkan oleh Ery Soekresna sebagai berikut:¹⁴

- a. Mengenalkan kartu beruntun kepada anak, lakukan secara bertahap dari yang paling sederhana.
- b. Hitung jumlah gambar pada kartu.
- c. Susun kelompok kecil, minimal 5 orang
- d. Pengaturan kartu *flashcard* diatur diatas meja
- e. Pendidik mengambil sebuah kartu dan bertanya: "Gambar apa sebenarnya itu?"
- f. Guru memberikan *flashcard* kepada setiap kelompok yang kompeten untuk menjawab pertanyaan

Penerapan *flashcard* yang dilakukan oleh guru TK IT Nurul Quran memberikan dampak terhadap perkembangan motorik anak seperti anak mulai aktif bergerak, bermain serta bisa melakukan kegiatan sehari-hari bahkan menirukan kegiatan orang lain. Mengembangkan motorik perlu dilakukan karena terdapat beberapa fungsi diantaranya adalah dengan

¹⁴ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018), 135-1536

perkembangan motorik anak mampu dan dapat menghibur dirinya dan memperoleh rasa senang, anak bisa beranjak dari kondisi yang tidak berdaya kepada kondisi yang bebas mampu melakukan sesuatu, bisa menyesuaikan dengan lingkungan sekolah, dan bermain dengan teman-temannya, serta perkembangan motorik ini penting untuk perkembangan kebiasaan dari anak tersebut.

2. Hambatan dalam Mengimplementasikan Alat Permainan Edukatif *Flashcard* Hewan untuk Mengembangkan Aspek Perkembangan Fisik Motorik pada Anak Usia Dini TK IT Nurul Qur'an Tanah Merah

Permainan edukatif menggunakan media *flashcard* memang terdapat pendidikan di dalamnya sehingga mampu memberikan rangsangan terhadap anak sehingga TK IT Nurul Qur'an implementasikan media *flashcard* dalam pembelajarannya, akan tetapi permainan edukatif media *flashcard* memiliki beberapa hambatan diantaranya kekurangannya terletak pada kertasnya, yang mana *flashcard* cepat rusak karena bisa di robek atau ketumpahan air oleh anak-anak, dan juga dari gambar yang kurang memadai dan kurang efektif jika menerangkan gambar yang kompleks karena pada dasarnya *flashcard* sangat bagus ketika dalam satu kartu terdapat satu gambar atau satu objek.

Hambatan pada anak diantara lain sebagai berikut:

a. Malas

Berdasarkan dari hasil pengamatan peneliti pada anak usia 5-6 tahun yang dilakukan oleh peneliti yaitu Ruslin Sri Purwanti Dengan Marmawi dan juga R, Lukmanulhakim yakni di TK Suster Pontianak peneliti melihat

bahwa didalam kegiatan pembelajaran terlihat banyak anak yang lelah, mengantuk dan lesu. Sedangkan ada juga anak yang tidak mau belajar, sibuk sendiri, kurang memperhatikan gurunya saat menjelaskan tentang materi pembelajaran. Adapun dari ciri-ciri anak malas belajar yakni kurang mandiri cepat menyerah menghadapi tugas, malas belajar, tidak mempunyai semangat yang tinggi dan tidak dapat memecahkan sesuatu persoalan yang di adapinya.¹⁵

b. Kurang fokus/kurang konsentrasi

Mastur dan Triyono memaparkan konsentrasi adalah pemusatan perhatian dan pemikiran pada yang sedang kita pelajari. Menurut teori dari Ria aviana konsentrasi adalah pemusatan perhatian dalam proses perubahan tingkah laku yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan dan penilaian terhadap atau mengenai sikap dan nilai nilai pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai bidang studi.¹⁶

Konsentarsi adalah suatu keadaan dimana suatu keadaan yang dapat memfokuskan pikiran dalam melakukan atau mengerjakan sesuatu yang diperintahkan oleh guru di kelas.¹⁷

c. Kurang aktif

Menurut Ahmad Rohani dan Adu Ahmadi memaparkan bahwa penyebab terjadinya anak kurang aktif yakni dipengaruhi oleh 2 aktivitas yang tidak berkesinambungan yakni psikis maupun fisik, keduanya memang harus dipandang sebagai hubungan yang erat. Pada saat peserta didik aktif

¹⁵ Ruslin Sri Purwanti, Marmawi, R, Lukmanulhakim, "Studi Kasus Tentang Motivasi Belajar Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Suster Pontianak", Jurnal Program Studi Pendidikan Guru, Pendidikan Anak Usia dini FKIP UNTAN PONTIANAK. (2017), hlm 2.

¹⁶Jurnal Pendidikan Sains Pendidikan Kimia, 2015

¹⁷Jurnal usia dini 2019

jasmaninya dengan sendirinya ia juga aktif jiwanya, begitu juga sebaliknya, karena keduanya merupakan satu kesatuan. J. Peaget, pakar psikologi asal Swiss berpendapat “seorang anak berpikir sepanjang ia berbuat. Tanpa berbuat anak tak berpikir. Agar ia berpikir sendiri (aktif) ia harus diberi kesempatan untuk berbuat sendiri.¹⁸

Dalam kamus besar bahasa indonesia aktif berarti giat (kerja, berusaha). Keaktifan diartikan sebagai hal atau keadaan dimana peserta didik dapat aktif. Rousseau dalam buku Sardiman menyatakan bahwa tanpa ada aktifitas proses pembelajaran tidak akan terjadi. Oleh karena itu pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru diharapkan tidak hanya berfokus pada materi yang harus diterima oleh siswa dan tugas-tugas yang harus dikerjakan serta pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirancang, jadi sebelum pembelajaran dimulai guru menjelaskan terkait pembelajaran menggunakan media *flashcard* namun terdapat kendala. Kendala yang dihadapi yaitu tidak semua anak-anak langsung memahami dan mengerti terkait *flash card* sehingga harus dijelaskan berulang-ulang. Setelah itu guru di TK IT Nurul Qur'an juga memberikan penjelasan terkait aturan dan cara memainkan *flashcard*.¹⁹

¹⁸ Ahmad Rohani dan Adu Ahmadi, *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1991), 7

¹⁹ Jossapat hendra prijanto, firelia de kock, “peran guru dalam upaya meningkatkan keaktifan siswa dengan menerapkan metode tanya jawab pada pembelajaran online, jurnal pendidikan dan kebuayaan, Vol. 11, No. 3, (september 2021), hlm 239.