

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (wikipedia.com).

Berbagai fenomena permasalahan di TK maupun RA ditemui guru dalam memberikan pelayanan pendidikan di sekolah, khususnya dalam perkembangan motorik halus anak usia dini misalnya tulisan siswa yang kurang rapi sehingga sulit untuk dipahami, sehingga hal ini menimbulkan hambatan dalam proses belajar. Keterampilan motorik halus merupakan salah satu kemampuan yang penting bagi anak karena diperlukan anak untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan sekolah dan berperan serta dalam kegiatan bermain dengan teman sebaya.

Bermain merupakan peristiwa hidup yang sangat digemari oleh anak-anak, melalui kegiatan bermain, banyak fungsi-fungsional kejiwaan dan kepribadian yang dapat dikembangkan. Hal ini disebabkan karena di dalam

aktivitas bermain banyak kejadian- kejadian yang melibatkan keaktifan kejiwaan dan kepribadian pesertanya. Dengan bermain anak dapat mengaktualisasikan seluruh aspek kehidupan yang ingin disampaikannya (Simatupang, 2005) . Namun apabila dicermati secara seksama terjadi pergeseran makna bermain sebagai dampak kemajuan teknologi. Dengan berkembangnya zaman dan kemajuan dalam bidang teknologi maka kegiatan bermain yang dilakukan anak beralih dari kegiatan yang menggunakan aktivitas fisik secara aktif dan dilakukan secara individu atau berkelompok ke bentuk permainan yang menggunakan alat-alat elektronik yang cenderung dilakukan sendiri seperti *play station, game online* dsb. Kegiatan bermain yang menggunakan alat-alat elektronik berupa animasi elektronik menyebabkan anak-anak cenderung bergerak secara terbatas dan pasif, selain itu mereka lebih banyak melakukan aktivitas secara individu. Sehingga tidak ada komunikasi yang biasanya terjadi saat melakukan permainan secara berkelompok.

Sebagai individu yang aktif, anak memiliki kemampuan untuk membangun atau mengkonstruksi pengetahuannya dengan cara merefleksikan pengalamannya. Aktivitas yang paling tepat bagi anak usia dini untuk mengkonstruksi pengetahuannya adalah kegiatan bermain. Bahkan melalui bermain, seluruh potensi perkembangan anak bisa dikembangkan, baik aspek fisik-motorik, kognitif, bahasa, emosi, sosial, berimajinasi, beraktivitas, etika dan moral. Bermain dapat dimanfaatkan sebagai sarana yang alami bagi proses perkembangan anak. Melalui bermain konstruktif memungkinkan anak untuk

membangun suatu pengetahuan baru, mengembangkan keterampilan sosial, mengembangkan kecakapan untuk mengatasi kesulitan, mengembangkan rasa memiliki kemampuan dan dapat mengembangkan koqnitifnya. (Willy *dkk*, 2006)

Cara mendidik anak yang tepat adalah dengan cara bermain. Namun, yang dimaksud bukan sekedar bermain, tetapi bermain konstruktif. Untuk mendukung kegiatan bermain anak, orang tua dan guru berperan sebagai fasilitator yang harus menyediakan media permainan sesuai dengan karakteristik anak, situasi dan kondisi yang ada. Bermain konstruktif adalah suatu bentuk permainan dengan menggunakan objek- objek fisik untuk membangun atau membuat sesuatu. (Desmita, 2008: 143)

Permainan konstruktif sangat diperlukan pada masa anak. Hal ini dikarenakan pada masa anak adalah masa dimana perkembangan sangat pesat pesatnya seperti perkembangan motorik halus anak. Untuk mengembangkan potensi kemampuan motorik halus anak diperlukan kerjasama antara berbagai pihak, dan yang paling penting pada saat masa anak anak adalah orang tua dan guru, kemampuan motorik halus hanya bisa dikembangkan dengan latihan- latihan yang menuju kearah mengembangkan kemampuan anak. Hal ini memerlukan rangsangan yang optimal agar perkembangan potensi kemampuan motorik halus anak bisa optimal.

Pengembangan motorik sangat memerlukan bantuan orang tua atau pembimbing untuk melatih dalam pertumbuhanya, sehingga potensi motorik

anak bisa berkembang secara optimal. Gerak motorik baru bagi anak usia dini memerlukan pengulangan-pengulangan dan bantuan orang lain, pengulangan itu merupakan bagian dari belajar. Setiap pengulangan dalam keterampilan baru, memerlukan konsentrasi untuk melatih koneksitas dan koordinasi gerak dengan indera lainnya (Papalia, 2001:144)

Perkembangan potensi kemampuan motorik halus anak sangat berpengaruh terhadap hasil sebuah pengajaran disekolah, tetapi siswa atau peserta didik pada awal awal sekolah, belum menyadari tentang hal itu. Oleh karenanya sebagai agen perubahan guru hendaknya mampu menuntun, mengoptimalkan aspek ini sehingga tercapailah pengajaran yang diinginkan secara optimal, sehingga kelak anak itu sendirilah yang akan memetik buah dari kerja keras. Mengingat sangat pentingnya kemampuan motorik halus anak, maka kita harus bisa mengembangkan semua potensi yang ada pada anak itu secara optimal agar kemampuan lebih yang sudah dia miliki bisa dikembangkan.

Untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak, salah satunya adalah dengan menggunakan alternatif permainan konstruktif keping padu yang terbuat dari bahan kertas. Selain bahan yang sangat mudah didapatkan dan ramah lingkungan, kertas sangat aman untuk dijadikan media permainan anak pra sekolah. Oleh karena itu, alternatif permainan konstruksi keping padu dari kertas dapat dijadikan sebagai media pembelajaran anak pra sekolah yang dapat mendorong anak untuk meningkatkan kemampuan motorik halus,

sehingga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menulis, menggambar, mewarnai, dan menciptakan suatu kerajinan tangan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan secara kuantitatif deskriptif yang dilakukan oleh deny willy Dkk, yang berjudul "*Pengembangan Piranti Permainan Alternatif Bagi Pendidikan Anak Usia Dini*" diperoleh bahwa permainan keping padu (boneka lipat edukatif untuk anak usia dini) dapat meningkatkan keterampilan motorik halus siswa secara cukup signifikan. Namun dalam penelitian ini tidak dapat menunjukkan seberapa jauh pengaruh permainan keping padu terhadap peningkatan motorik halus siswa.

Selain itu, berdasarkan studi sekat lintang di tempat penitipan anak yang dilakukan oleh Lucy Permana Sari Dkk, yang berjudul "*Hubungan Alat Permainan Edukatif Dan Perkembangan Motorik Pada Taman Penitipan Anak*" menunjukkan bahwa ada perbedaan yang sangat bermakna dalam skor keterampilan motorik pada kelompok yang mendapatkan stimulasi APE dan yang tidak mendapatkan stimulasi APE. Dengan menggunakan tes skrining Denver-II didapatkan skor keterampilan motorik (Mean ; SD) kelompok yang mendapatkan stimulasi APE sebesar 148,50 ; 23,28 sedangkan skor kelompok yang tidak mendapatkan stimulasi APE 104,98 ; 10,42 dengan $p < 0.001$. Dijumpai pula perbedaan yang sangat bermakna pada keempat dimensi kemampuan motorik yakni kecepatan , keakuratan, kestabilan, dan kekuatan kesemuanya dengan $p < 0.001$.

Dengan adanya penelitian EFEKTIVITAS PERMAINAN KONSTRUKTIF “KEPING PADU” TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS SISWA TK A RA AL- KAHFI DS. PILANG KEC. WONOAYU KAB. SIDOARJO ini, diharapkan mampu memberikan informasi baru mengenai pengaruh permainan konstruktif keping padu terhadap kemampuan motorik halus pada siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka peneliti berusaha mengungkapkan permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut,

1. Sejauh mana tingkat kemampuan motorik halus siswa kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan permainan konstruktif ?
2. Sejauh mana tingkat kemampuan motorik halus siswa kelompok control yang tidak diberi perlakuan permainan konstruktif ?
3. Sejauh mana efektivitas permainan konstruktif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus siswa ?

C. Tujuan Penelitian

Pada prinsipnya setiap tindakan atau kegiatan yang dilakukan manusia itu mengandung tujuan yang ingin dicapai, dan tujuan itu merupakan pedoman dari tindakan yang akan dilakukan. Oleh karena itu tujuan penelitian yang akan dicapai tersebut adalah untuk,

1. Mengetahui tingkat kemampuan motorik halus siswa kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan permainan konstruktif ?

2. Mengetahui tingkat kemampuan motorik halus siswa kelompok control yang tidak diberi perlakuan permainan konstruktif ?
3. Mengetahui efektivitas permainan konstruktif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus siswa ?

D. Manfaat Penelitian

Bahwa manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah,

1. Manfaat Teoritis.
 - a. Menambah pengetahuan yang berhubungan dengan pendidikan anak usia dini.
 - b. Dapat mengetahui tentang keberhasilan permainan konstruktif keping padu dalam meningkatkan kemampuan motorik halus .
2. Manfaat Praktis
 - a. Dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan motorik halus pada siswa.
 - b. Dapat membantu guru untuk menentukan permainan yang dapat menunjang kesuksesan perkembangan anak didiknya.
 - c. Memberikan kontribusi permainan edukatif dari bahan kertas sebagai bahan ekonomis dan praktis dalam pembuatannya.

E. Sistematika Pembahasan

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis membagi lima bab dengan beberapa sub babnya, dengan keterangan singkat seperti di bawah ini :

- Bab I Merupakan bagian Pendahuluan, yang berisi tentang latar belakang masalah yang diteliti, yang berisikan berbagai fenomena di lapangan sehingga menarik untuk dijadikan bahan penelitian. Pada bagian ini juga terdapat rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.
- Bab II Merupakan bagian Kajian Pustaka, yang terdiri dari variabel variabel penelitian, bagian ini menguraikan berbagai teori- teori yang dikemukakan oleh para ahli yang mendukung suatu permasalahan yang diteliti. Berpijak dari teori- teori tersebut peneliti dapat membangun suatu kerangka teoritik yang menghubungkan teori- teori dengan fenomena di lapangan
- Bab III Merupakan bagian Metode Penelitian yang memaparkan mengenai rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Dalam bagian ini peneliti mengidentifikasi variabel- variabel dalam penelitian, kemudian meng-oprasionalisasikan variabel tersebut yang selanjutnya akan digunakan sebagai instrument penelitian. Pada bagian ini juga dideskripsikan secara singkat mengenai subjek penelitian dan analisis data yang digunakan.

Bab IV Merupakan bagian Hasil Penelitian dan Pembahasan, pada bagian ini akan memaparkan gambaran umum hasil penelitian berupa persiapan dan pelaksanaan penelitian serta deskripsi hasil penelitian. Bagian ini juga akan memaparkan hasil uji hipotesis beserta hasil analisis data.

Bab V Merupakan bagian Penutup, bagian ini berisikan kesimpulan dan saran