

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 bahwasanya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Pembinaan yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan, perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan berikutnya.

Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses tumbuh kembang anak secara menyeluruh yang menyangkut pada aspek fisik dan non fisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani, motorik, akal pikiran, sosial emosional yang tepat dan benar agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Pendidikan anak usia dini juga sebagai upaya untuk menstimulus, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak. Oleh karena itu, pendidikan Raudhatul Athfal menjadi salah satu bentuk pendidikan bagi anak usia dini.

Pendidikan Raudhatul Athfal (RA) adalah sebuah lembaga yang menjadi salah satu tempat pendidikan anak usia dini berjalan formal. Pada pendidikan Raudhatul Athfal ini dapat dikatakan sebagai jalan untuk pengembangan diri menuju ke jenjang pendidikan yang lebih lanjut. Pendidikan Raudhatul Athfal juga mempunyai tujuan sebagai pengembangan potensi anak, baik dalam psikis maupun fisik, motorik dan nilai-nilai agama sosial serta kemandiriannya (Muhammedi, 2017).

Seperti Dari Anas bin Malik, Rasulullah SAW bersabda:

مَنْ خَرَجَ فِي طَلَبِ الْعِلْمِ كَانَ فِي سَبِيلِ اللَّهِ حَتَّى يَرْجِعَ

"Barang siapa keluar dalam rangka menuntut ilmu, maka dia berada di jalan Allah sampai ia kembali."(kitab Jami' At-Tirmidzi, No. 2571). Karena pada dasarnya ilmu sebagai petunjuk yang tentram dan penuh ketenangan sebagai bentuk dalam

berjihad. Dan sudah jelas juga di dalam kata mutiara yang menjelaskan tentang belajar yakni:

أَطْلُبِ الْعِلْمَ مِنَ الْمَهْدِ إِلَى اللَّهْدِ

Artinya: “Tuntutlah ilmu dari buaian (bayi) hingga liang lahat.” Maka wajiblah bagi kami semua untuk mencari ilmu dari lahir hingga kembali ke bumi. Karena mencari ilmu itu tidak terbatas usia yakni sepanjang hidup (Syeikh Nawawi Al Bantani, hal.1813-1897).

Berdasarkan paparan di atas, pendidikan menjadi hal yang sangat penting terutama bagi anak usia dini agar menjamin tumbuh kembang anak sebagai pribadi yang baik sesuai tuntunan Al-Qur'an yang bersih hatinya, pikiran, perkataan dan perbuatannya. Mengenai pentingnya pendidikan, Islam sebagai agama yang mewajibkan umatnya untuk mencari ilmu dari segala bentuk melalui pendidikan yang formal ataupun non formal.

Pada hakikatnya anak usia dini itu sebagai anak yang mudah menerima segala informasi melalui panca inderanya yang biasa disebut "*Golden Age*" atau usia keemasan. Pada usia ini, anak sangat mudah menerima stimulasi yang diberikan melalui konsep-konsep dasar yang bermakna dan kegiatan yang nyata. Perkembangan anak usia dini mencakup beberapa aspek yang dimuat dalam STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak), dan sudah tertera dalam Permendikbud No. 137 tahun 2014 yang telah diganti dengan Permendikbudristek No.5 tahun 2022 tetapi belum lengkap dalam dokumennya serta masih menggunakan yang lama sebagai standar kompetensi kelulusan. Standar itu terdiri dari nilai agama moral, kognitif, fisik motorik, pancasila, bahasa, dan sosial emosional.

Pada setiap aspek perkembangan anak usia dini memiliki indikator pencapaian yang berbeda-beda sesuai rentang usia anak. Oleh karena itu, anak usia dini perlu mencapai setiap aspek perkembangan yang sesuai, salah satunya yang harus dicapai adalah perkembangan motorik.

Menurut Farida (2016) perkembangan motorik merupakan salah satu aspek krusial dalam perkembangan peserta didik yang terkait dengan keterampilan motorik. Aspek ini meliputi semua proses dalam menggerakkan bagian-bagian

tubuhnya dengan terampil. Perkembangan motorik juga sangat signifikan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini agar dapat melakukan berbagai pola gerakan untuk melatih ketangkasan, kecepatan, kekuatan, kelenturan dan ketepatan penyesuaian mata dan tangan untuk mempelajari konsep gerak.

Menurut Husein (dalam Fitriah dkk., 2023) keterampilan motorik merupakan salah satu unsur dalam kematangan perkembangan dan pengendalian gerakan tubuh. Perkembangan fisik motorik anak dibagi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus (Fitriah dkk., 2023).

Menurut Andhika dkk. (2022) motorik kasar adalah keterampilan anak dalam menyeimbangkan dan menggerakkan tubuhnya, agar dapat melakukan gerakan atau aktivitas tertentu. Motorik kasar mengacu pada pergerakan fisik yang melibatkan penggunaan otot-otot besar untuk melakukan gerakan dasar seperti gerakan lokomotor, gerakan non-lokomotor, dan gerakan manipulatif.

Dari aspek yang berbeda, menurut Sumantri (dalam Nurjani dkk., 2019) keterampilan motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan. Kegiatan yang berhubungan dengan motorik halus antara lain: memegang pensil, menyusun lego, dan menulis.

Jelasnya bahwa dalam perkembangan motorik halus terdapat tiga unsur yang menentukannya yaitu otot, saraf dan otak, ketiga unsur ini melaksanakan masing-masing perannya secara interaksi positif dengan unsur yang saling berkaitan, saling menunjang, saling melengkapi dengan unsur lainnya untuk mencapai kondisi motorik dengan keadaan yang lebih sempurna. Oleh karena itu, perkembangan motorik halus sangat penting bagi setiap individu anak, dan di masa inilah anak mudah dalam mendapatkan stimulasi serta rangsangan kemampuan dasar agar tumbuh dan berkembang dengan berbagai metode, alat dan bahan yang dibutuhkan untuk melatih kemampuan motorik halus anak.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Kelompok A RA Nurul Amal ditemukan sebagian besar anak mengalami masalah dalam motorik halus. Hal ini terlihat dari beberapa anak belum dapat mengikuti pola tulisan mendasar seperti garis lurus, garis horizontal, garis vertikal dan garis bergelombang. Menurut

penulis, hal ini disebabkan permainan stimulasi dalam mengenal garis atau simbol yang digunakan belum cukup efektif untuk merangsang perkembangan motorik halus anak.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, diperlukan permainan dalam pembelajaran yang menarik di proses belajar mengajar untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengikuti contoh yang sudah diberikan. Menurut Yuniarti dkk. (2023) dalam perspektif belajar mengajar, media menjadi pengantar informasi dari guru kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu guru untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran kepada peserta didik sehingga pesan yang disampaikan lebih mudah dimengerti, diterima, dan lebih menyenangkan bagi peserta didik.

Dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak, berbagai media dapat digunakan, salah satunya adalah permainan *Playmat Sensory*. Permainan *Playmat* merupakan permainan yang berbentuk matras atau jenis lainnya. *Playmat* menjadi salah satu permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk mengembangkan motorik halus anak. Permainan ini tentunya digemari dan juga diminati oleh banyak anak karena selain menyenangkan permainan ini juga dapat melatih berbagai perkembangan yang dapat menstimulasi anak usia dini (Hilmi, 2017).

Menurut Rofi'ah & Widiyati (2020) permainan *Playmat* ini memiliki desain yang tentu difokuskan untuk kepentingan pendidikan dan juga pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Fungsi di dalamnya dapat meningkatkan motorik anak usia dini sampai dengan sekolah dasar. Sehingga dalam pelatihan dengan permainan *Playmat* itu sangat diperlukan untuk menunjang perkembangan motorik anak.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan permainan *Playmat Sensory* dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia dini. Penelitian ini berjudul "Pengaruh Permainan *Playmat Sensory* terhadap Kemampuan Motorik Halus pada Anak Usia Dini"

## **B. Rumusan masalah**

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kemampuan motorik halus anak usia dini sebelum diterapkan permainan *Playmat Sensory* di Kelompok A RA Nurul Amal Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana kemampuan motorik halus anak usia dini sesudah diterapkan permainan *Playmat Sensory* di Kelompok A RA Nurul Amal Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung?
3. Bagaimana pengaruh permainan *Playmat Sensory* terhadap kemampuan motorik halus pada anak di Kelompok A RA Nurul Amal Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung?

## **C. Tujuan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Kemampuan motorik halus anak usia dini sebelum diterapkan permainan *Playmat Sensory* di Kelompok A RA Nurul Amal Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung
2. Kemampuan motorik halus anak usia dini sesudah diterapkan permainan *Playmat Sensory* di Kelompok A RA Nurul Amal Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung
3. Pengaruh permainan *Playmat Sensory* terhadap kemampuan motorik halus pada anak di Kelompok A RA Nurul Amal Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Secara Teoretis**

- a. Manfaat dari pada penelitian ini yaitu untuk memperkaya ilmu pengetahuan bahwa banyak permainan yang dapat mendukung untuk mengembangkan motorik halus pada anak salah satunya dengan permainan *Playmat Sensory*

- b. Sebagai inspirasi baru atau perbandingan bagi lembaga lainnya untuk mengembangkan motorik halus pada anak melalui permainan *Playmat Sensory*
- c. Menjadi referensi baru bagi peneliti yang lain khususnya pada penelitian di lingkungan anak usia dini mengenai perkembangan motorik halus pada anak menggunakan permainan *Playmat Sensory*

## **2. Secara Praktis**

### a. Lembaga Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi inspirasi baru mengenai pencapaian aspek perkembangan motorik halus anak, khususnya dengan menggunakan permainan *Playmat Sensory*.

### b. Pendidik

Dengan adanya hasil penelitian ini, diharapkan bagi pendidik dapat mengeksplor lebih banyak lagi permainan untuk pembelajaran yang lebih variatif, efektif dan efisien untuk mengembangkan kemampuan motorik halus pada anak.

### c. Peserta Didik

Dengan adanya hasil penelitian ini, diharapkan bagi peserta didik dapat membantu pada proses pembelajaran yang lebih menyenangkan, lebih efektif dan juga efisien dengan menggunakan permainan *Playmat Sensory*, serta dapat berkembangnya motorik halus pada anak.

### d. Peneliti

Bagi peneliti yang akan melaksanakan penelitian diharapkan dapat menjadi salah satu solusi dalam memilih media pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mengoptimalkan perkembangan motorik halus pada anak usia dini.

## **E. Kerangka Berpikir**

Perkembangan fisik motorik dapat diartikan sebagai perkembangan raga yang dibedakan menjadi dua yaitu perkembangan motorik kasar dan perkembangan motorik halus. Menurut Rohmah & Gading (2021) bahwa pengembangan kemampuan dasar anak juga dilihat dari fisik motoriknya, maka

perlu diperkenalkan dan dilatih untuk meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi yang optimal, agar dapat meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat hingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani dengan baik.

Pertumbuhan dan perkembangan jasmani memiliki keterkaitan dengan fisik motorik anak salah satunya yaitu perkembangan motorik halus. Pada rentang usia empat sampai lima tahun motorik halus anak sedang dalam masa perkembangan secara sistematis dan juga berkesinambungan, karena perkembangan fisik motorik memiliki pengaruh yang besar terhadap keahlian akademik pada pembelajaran (Aguss, 2021). Oleh karena itu, perkembangan fisik motorik yang lebih awal di stimulasi adalah motorik halus di stimulasi dibanding motorik kasar.

Menurut Sulaeman dkk. (2023) motorik halus distimulasi lebih awal dibanding motorik kasar karena melibatkan penggunaan otot-otot kecil seperti tangan, mata dan jari yang sangat penting untuk keterampilan sehari-hari. Stimulasi yang dapat dilakukan yaitu melalui aktivitas bermain yang melibatkan koordinasi, ketelitian dan konsentrasi yang tinggi untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, bahwasanya kemampuan motorik halus menjadi hal yang penting bagi tumbuh kembang anak. Dalam keseharian perlu adanya stimulasi agar terlatih setiap gerakan dalam aktivitas yang berpusat pada saraf dan otot-otot yang terkoordinasi.

Adapun beberapa aktivitas yang dapat dikembangkan dalam koordinasi ketepatan tangan dan mata yaitu *self help* atau menolong diri sendiri seperti: meletakkan tas ketempatnya, membawa gelas berisi air tanpa tumpah, membawa bola di atas piring tanpa jatuh, jadi perlunya hal yang menarik dalam bentuk metode ataupun media dalam setiap pembelajaran anak usia dini. Dijelaskan dalam metode Montessori yaitu lebih mengajarkan terhadap konsep kepada anak, di mana peran guru dalam pembelajaran mengikuti pada kebutuhan dan minat anak serta berpusat pada masing-masing anak (Yuliandari & Mahyuddin, 2020). Oleh karena itu, seorang guru bukan menyediakan permainan sesuai keinginan guru tetapi disesuaikan dengan kebutuhan anak dan sesuai Kelompok usianya.

Menurut Hajerah (dalam Suharti dkk., 2024) seorang guru harus memiliki kemampuan dalam mengelola dan menggunakan sumber belajar untuk membangun kondisi belajar yang efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu cara untuk memperkuat pesan yang akan disampaikan kepada anak melalui media-media yang menarik dan dapat membantu anak untuk meningkatkan motivasi dalam belajarnya. Alat permainan edukatif yang menarik dapat menjadi salah satu cara untuk menguatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak.

Menurut Hasanah (2019) alat permainan edukatif adalah alat yang dirancang dengan sedemikian rupa untuk membantu anak dalam belajar sambil bermain. Bermain merupakan suatu kegiatan tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian ataupun secara berkelompok, bermain juga dapat menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu (Irmayati dkk., 2022). Oleh karena itu, bermain dapat menjadi sarana untuk menstimulasi gerak tubuh bagi anak misalnya dalam kemampuan motorik halus, salah satunya alat permainan berbentuk matras yaitu *Playmat Sensory*.

Menurut Tatum & Jolyn Inez (2010) detail pada permainan *Playmat* ini adalah matras lantai yang sederhana juga dirancang sebagai permainan yang aman bagi anak usia dini untuk bermain serta menjadi sarana untuk menstimulasi dalam perkembangan anak usia dini. Belajar menggunakan alat permainan baru yang dapat diberikan kepada siswa seperti permainan *Playmat sensory* ini dapat menjadi salah satu cara yang bisa dilakukan untuk menstimulasi perkembangan motorik halus. Dalam mencapai pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal, maka media pembelajaran yang digunakan itu harus menarik perhatian anak, minat anak dan motivasi belajar anak untuk mencapai perkembangan sesuai dengan harapan.

Langkah dalam penggunaan alat permainan *Playmat Sensory* yaitu dapat menggunakan beberapa cara dalam bermain, *Playmat* yang memiliki berbagai macam bentuk garis dan simbol yang menarik. Langkah-langkah bermain *Playmat Sensory* sebagai berikut:



1. Siapkan *Playmat* yang memiliki simbol dan gambar garis lurus, garis lengkung, garis melingkar dan zig-zag, selalu memastikan area bermain dalam keadaan bersih dan aman.
2. Sebelum memulai pada permainan ajak anak untuk melakukan pemanasan sebelum mulai bermain untuk mempersiapkan diri anak.
3. Ajak anak-anak untuk duduk di sekitar *Playmat* dan perkenalkan gambar-gambar atau simbol yang ada di *Playmat*.
4. Tunjukkan satu-satu simbol dan gambar garis-garis serta jelaskan cara bermainnya.

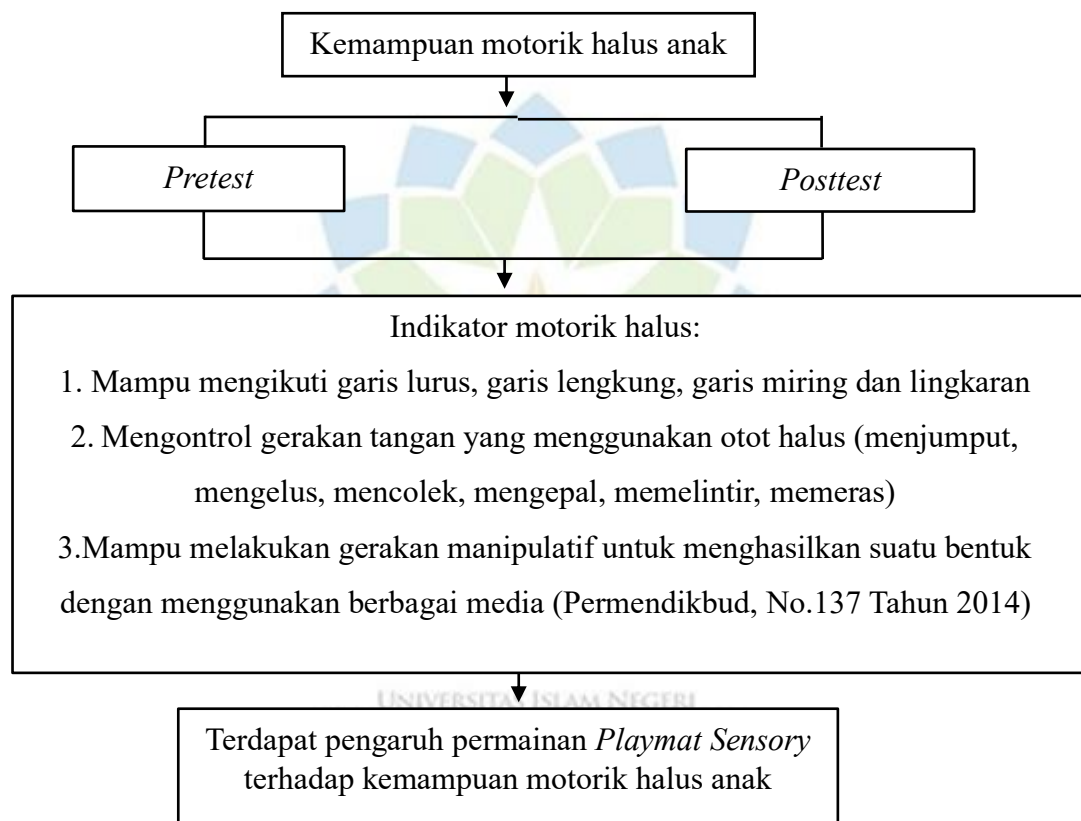
Setelah semua permulaan dijelaskan kepada anak baru dilanjutkan pada cara bermainnya sebagai berikut:

1. Menggunakan tangan dan kaki, anak-anak dapat bermain dengan mengikuti garis lurus, melingkar, zig-zag, pijakkan alphabet, dan pijakkan angka.
2. Menggunakan alat tulis, anak dapat mencontoh setiap bentuk di *Playmat* dengan alat tulis mereka sesuai simbol yang dipilih.
3. Tantangan mengikuti garis lurus, melingkar, dan zig-zag. Pada tantangan ini anak-anak harus mengikuti garis dengan cepat menggunakan tangan dan kaki dalam waktu yang ditentukan.
4. Bermain dengan berbagai macam tekstur menggunakan tangan, serta garis dan simbol di *Playmat*.
5. Setelah bermain, ajak anak berkumpul untuk menanyakan permainan yang telah dilakukan serta untuk mengetahui respon anak setelah bermain *Playmat Sensory*.

Dapat dipahami bahwa penelitian ini terdiri dari dua variabel pokok, yaitu X1 mengenai permainan *Playmat Sensory* tujuannya dari permainan ini adalah untuk mengenal banyak pembelajaran menarik dalam mengukur perkembangan motorik halus pada anak. Adapun indikator X2 aspek kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun berdasarkan Permendikbud No.137 tahun 2014 yang dijelaskan dalam standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) sebagai berikut:

1. Mampu mengikuti garis lurus atau garis lengkung, garis miring dan lingkaran
2. Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumpt, mengelus, mencolek, mengepal, memelintir, memeras).
3. Mampu melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media.

Adapun skema kerangka berpikir dapat terlihat pada bagan berikut:



**Gambar 1.1**

**Skema Kerangka Berpikir**

**F. Hipotesis**

Hipotesis adalah jawaban teoretis terhadap perumusan masalah penelitian, yang dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan hanya didasarkan pada teori relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2016).

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka berpikir yang dikembangkan dalam penelitian ini, uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh permainan *Playmat Sensory* terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini di RA Nurul Amal Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

Adapun hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah hipotesis kerja, dirumuskan sebagai  $H_a$  : Terdapat pengaruh permainan *Playmat Sensory* terhadap kemampuan motorik halus anak di Kelompok A RA Nurul Amal, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

### G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yaitu menjadi salah satu faktor penting untuk mendukung peneliti dalam menulis, karena peneliti itu dapat menyelidiki lebih dalam mengenai pembahasan dari sebuah penelitian terdahulu. Penelitian juga dapat menjadi sebuah acuan bagi peneliti sebagai pengetahuan baru dalam proses pengerjaan agar tidak mengalami kesulitan. Dan berdasarkan hasil temuan yang ada, berikut ini adalah beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini:

1. Putri N, Afrianti N. 2023. Mahasiswa Universitas Islam Bandung dengan judul “Pengaruh penelitian *playmat edu* terhadap kemampuan berguling, merangkak, berguling dan melompat anak usia 4-5 tahun di Kober X”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan metode *purposive sampling* pada anak usia 4-5 tahun. Hasil penelitian ini terdapat peningkatan yang signifikan dinyatakan test awal saat belum diberi perlakuan memperoleh rata-rata 4,75, test akhir mengalami peningkatan dengan rata-rata 7,5. Selisih peningkatan kemampuan motorik halus anak sebesar 0,015%.

Persamaan dengan penelitian ini yaitu terletak pada permainan *playmat* dan menggunakan metode kuantitatif. Adapun perbedaannya, penelitian tersebut mengukur dalam kemampuan motorik kasar anak, sedangkan peneliti lebih fokus pada motorik halus anak.

2. Monitasari A.2020. Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta dengan judul “Pengaruh kegiatan menulis terhadap perkembangan

keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian sekunder berupa *literature riview* dengan ketentuan yang berlaku. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa dengan penerapan menulis permulaan yang dilakukan dengan cara yang berbeda seperti menulis dengan komik, menulis dengan media gambar lebih efektif dan anak dapat menggunakan motorik halus di bidang menulis.

Persamaan dengan penelitian ini yaitu terletak pada kemampuan motorik halus anak usia dini. Adapun perbedaannya pada permainan peneliti sebelumnya menggunakan kegiatan menulis, sementara penelitian ini menggunakan permainan *Playmat sensory*.

3. Faturrahma A.2023. Mahasiswa Universitas Sriwijaya dengan judul “Pengaruh alat permainan *playmat* jejak kaki terhadap motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Tk Raudhatul Jannah Taman Rajo”. Penelitian ini menggunakan metode *One shot case study* menggunakan 3 tahapan penelitian : tahapan persiapan, tahapan pelaksanaan. Hasil penelitian menyatakan bahwa permainan *playmat* jejak kaki memiliki pengaruh terhadap motorik kasar dengan analisis data menggunakan Uji t yang memperoleh thitung 3,58 sedangkan tabel 1,75 yang artinya thitung 3,58 > tabel 1,75, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Persamaan dengan penelitian ini yaitu terletak permainan *playmat*. Adapun perbedaannya, penelitian tersebut mengukur terhadap motorik kasar, sedangkan peneliti berfokus pada kemampuan motorik halus dengan permainan *Playmat*.