

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan motorik halus merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini karena berkaitan dengan kesiapan menulis, menggambar, menggunting, dan melakukan aktivitas kemandirian sehari-hari di mana anak-anak mengalami keterlambatan dalam kemampuan motorik halus, khususnya dalam hal koordinasi mata-tangan, kelenturan otot jari, dan kekuatan genggam (pincer grasp). Pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa banyak anak usia 4-6 tahun yang masih kesulitan untuk memegang pensil dengan benar, menggunting mengikuti pola, atau sekadar mengancingkan baju sendiri. Masalah utama ini berakar dari pergeseran budaya bermain; stimulasi taktil-kinestetik yang seharusnya mendominasi fase perkembangan ini telah terdistorsi oleh paparan gawai (gadget) yang berlebihan. Anak-anak lebih fasih melakukan gerakan swiping (menggeser) dan tapping (mengetuk) pada layar datar yang minim resistensi fisik, dibandingkan meremas, melipat, atau menggenggam objek tiga dimensi. Akibatnya, otot-otot intrinsik pada tangan anak tidak terlatih dengan optimal, yang pada jangka panjang menghambat kesiapan mereka untuk masuk ke tahapan menulis akademis (pre-writing skills).

Keterlambatan pada aspek motorik halus ini tidak boleh dipandang sebagai persoalan sepele yang dapat membaik dengan sendirinya seiring bertambahnya usia. Keterampilan motorik halus bertindak sebagai *scaffolding* (penyangga) bagi kesiapan akademis awal, terutama dalam menguasai kemampuan pra-menulis (*pre-writing skills*) dan pra-membaca. Anak yang mengalami hambatan dalam mengontrol gerakan jari dan genggam tangan akan cenderung lebih cepat merasa lelah, frustrasi, dan kehilangan rasa percaya diri saat dihadapkan pada tugas-tugas persekolahan. Akibatnya, ketidakmampuan motorik halus ini dapat berujung pada penurunan motivasi belajar anak di dalam kelas secara keseluruhan.

Secara ontologis, proses tumbuh kembang anak mencakup keselarasan antara aspek jasmani dan rohani yang harus difasilitasi secara seimbang. Pendidikan anak usia dini dalam pandangan Islam menitikberatkan pada pengoptimalan seluruh potensi fitrah yang telah dianugerahkan oleh Allah SWT, termasuk potensi fisik.

Menurut **Sujiono (2013)**, motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Pembentukan keterampilan ini menjadi prasyarat penting bagi anak untuk menguasai kemampuan akademik dasar di tingkat selanjutnya, khususnya menulis, menggambar, menggunting, dan menempel.

Berdasarkan **Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)** sesuai **Permendikbud No. 137 Tahun 2014** (yang menjadi acuan pengembangan PAUD/RA), target capaian motorik halus untuk anak kelompok B (usia 5–6 tahun) meliputi:

1. Menggambar sesuai gagasan.
2. Meniru bentuk (membuat garis tegak, datar, miring, lengkung, dan lingkaran).
3. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (misal: memegang alat tulis dengan benar, memotong, melipat).
4. Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar.

Namun, dalam praktiknya di lapangan, pembelajaran motorik halus sering kali terasa monoton jika hanya menggunakan lembar kerja siswa (LKS) konvensional. Untuk mengoptimalkan perkembangan motorik halus sesuai target STPPA tersebut, dibutuhkan media permainan yang interaktif dan menyenangkan. Salah satu aktivitas yang dapat diterapkan adalah **permainan tebak gambar**.

Anak merupakan suatu amanah yang harus diberi stimulasi selama perkembangannya. Sebagaimana Allah Subhana wa Ta'ala berfirman dalam surah Q.S. Al-Isra' Ayat 84:

﴿فَلْ كُلُّ يَعْمَلُ عَلَىٰ شَاكْرَةٍ ۖ فَرُبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ أَهْدَىٰ سَبِيلًا ۝﴾

Allah SWT berfirman bahwa setiap orang berbuat sesuai dengan pembawaannya.

Pada realitas pendidikan anak usia dini saat ini, ditemukan sebuah fenomena yang memprihatinkan di mana anak-anak mengalami keterlambatan dalam kemampuan motorik halus, khususnya dalam hal koordinasi mata-tangan, kelenturan otot jari, dan kekuatan genggam (pincer grasp). Pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa banyak anak usia 4-6 tahun yang masih kesulitan untuk memegang pensil dengan benar, menggunting mengikuti pola, atau sekadar mengancingkan baju sendiri. Masalah utama ini berakar dari pergeseran budaya bermain; stimulasi taktil-kinestetik yang seharusnya mendominasi fase perkembangan ini telah terdistorsi oleh paparan gawai (gadget) yang berlebihan. Anak-anak lebih fasih melakukan gerakan swiping (menggeser) dan tapping (mengetuk) pada layar datar yang minim resistensi fisik, dibandingkan meremas, melipat, atau menggenggam objek tiga dimensi. Akibatnya, otot-otot intrinsik pada tangan anak tidak terlatih dengan optimal, yang pada jangka panjang menghambat kesiapan mereka untuk masuk ke tahapan menulis akademis (pre-writing skills).

Beberapa laporan perkembangan anak menunjukkan bahwa kurangnya stimulasi fisik dan meningkatnya penggunaan gawai dapat berdampak pada rendahnya aktivitas motorik anak. Oleh karena itu, anak perlu memperoleh kegiatan bermain yang melibatkan koordinasi mata dan tangan. Menurut laporan dari World Health Organization (WHO) mengenai panduan aktivitas fisik anak, lebih dari 75% anak usia dini di negara berkembang menghabiskan waktu menetap (sedentary behavior) di depan layar melebihi batas aman 1 jam per hari. Di konteks nasional, data Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) serta laporan Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) mengindikasikan adanya tren peningkatan gangguan perkembangan motorik halus dan keterlambatan bicara (speech delay) sebesar 12-15% dalam lima tahun terakhir, yang berkorelasi kuat dengan kurangnya stimulasi taktil pada masa golden age. Pola data ini menunjukkan bahwa masalah ini bukan sekadar kasus individual, melainkan sebuah tren penurunan kualitas motorik kasar dan halus secara sistemik akibat hilangnya

permainan tradisional berbasis fisik, sehingga memerlukan perombakan total sistem pendidikan untuk mengubah pola pikir dan perilaku di tingkat PAUD.

Berdasarkan observasi yang dilakukan selama kegiatan Praktek Penalaman Lapangan (PPL), diperoleh keterangan bahwa media kertas dan bermain tebak gambar sering dilakukan dalam proses pembelajaran di RA Al-Ghozali. Melihat realita yang ada penulis tertarik melakukan penelitian korelasional berjudul: **"Hubungan Aktivitas Bermain Tebak Gambar dengan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini (Penelitian Korelasi pada siswa kelas B di RA Al-Haq Kecamatan Margahayu Kabupaten Bandung)"**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, penulis merumuskan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan aktivitas bermain tebak gambar di Kelompok B RA Al – Haq Kecamatan Margahayu Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana kemampuan motorik halus anak usia dini di Kelompok B RA Al – Haq Kecamatan Margahayu Kabupaten Bandung?
3. Bagaimana hubungan aktivitas bermain tebak gambar dengan kemampuan motorik halus anak usia dini di Kelompok B RA Al – Haq Kecamatan Margahayu Kabupaten Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui :

1. Untuk mengetahui penggunaan aktivitas bermain tebak gambar di Kelompok B RA Al – Haq Kecamatan Margahayu Kabupaten Bandung.
2. Untuk mengetahui kemampuan motorik halus anak usia dini di Kelompok B RA Al – Haq Kecamatan Margahayu Kabupaten Bandung.

3. Untuk mengetahui hubungan aktivitas bermain tebak gambar dengan kemampuan motorik halus anak usia dini di Kelompok B RA Al – Haq Kecamatan Margahayu Kabupaten Bandung.

D. Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi pihak terkait diantaranya :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini menambah wawasan,keilmuan,informasi, dan pemahaman tentang optimalisasi pengembangan kemampuan motorik halus anak usia dini dalam bermain tebak gambar.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Pendidik

Sebagai bahan evaluasi dan masukan inovatif dalam merancang kegiatan pembelajaran berbasis permainan yang efektif memicu motorik halus.

2) Bagi Orang Tua

Memberikan wawasan bahwa bermain tebak gambar di rumah dapat dijadikan media stimulasi koordinasi tangan-mata anak secara menyenangkan.

3) Bagi Peneliti

Sebagai acuan atau rujukan untuk penelitian korelasi maupun eksperimen lebih lanjut terkait pengembangan fisik-motorik anak usia dini.

E. Kerangka Berpikir

Di era digital saat ini, terdapat kecenderungan anak usia dini mengalami penurunan kualitas kemampuan motorik halus (seperti menulis, menggunting, dan mengancingkan baju). Hal ini disebabkan oleh dominasi aktivitas pasif

(menonton) dan stimulasi layar sentuh (swiping/tapping) yang minim melibatkan koordinasi otot-otot kecil tangan.

Pembelajaran di kelas sering kali memisahkan aktivitas kognitif dengan aktivitas fisik. Metode stimulasi motorik yang ada terkadang monoton, sehingga anak cepat bosan. Diperlukan sebuah alternatif stimulasi yang bersifat rekreatif namun memiliki dampak fisiologis yang terukur.

Anak usia dini idealnya memiliki kematangan motorik halus (koordinasi mata-tangan dan kekuatan jari) yang optimal sebagai modal dasar kesiapan menulis (pre-writing skills) melalui aktivitas bermain yang menyenangkan dan bermakna.

Menurut Sudono (2012), bermain tebak gambar merupakan kegiatan edukatif manipulatif yang tidak hanya mengasah aspek kognitif dan visual, tetapi juga melibatkan koordinasi fisik anak saat memegang, memilih, menunjuk, dan memindahkan media gambar. Aktivitas ini memberikan stimulasi sensori motorik yang konsisten melalui keterlibatan visual dan taktil.

Eti Rahayu (2019:38) Permainan tebak gambar merupakan cara atau gaya dalam proses pembelajaran anak usia dini yang lebih sesuai untuk meningkatkan minat belajar anak sehingga proses pembelajaran terasa menyenangkan.

Menurut Permendikbud Nomor 5 Tahun 2022 Pasal 4 ayat 3 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini sebagaimana dimaksud pada ayat 2 difokuskan pada aspek perkembangan anak yang mencakup nilai agama dan moral, nilai pancasila, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional. Salah satu yang penting dikembangkan dalam masa perkembangan anak usia dini adalah aspek motorik halus.

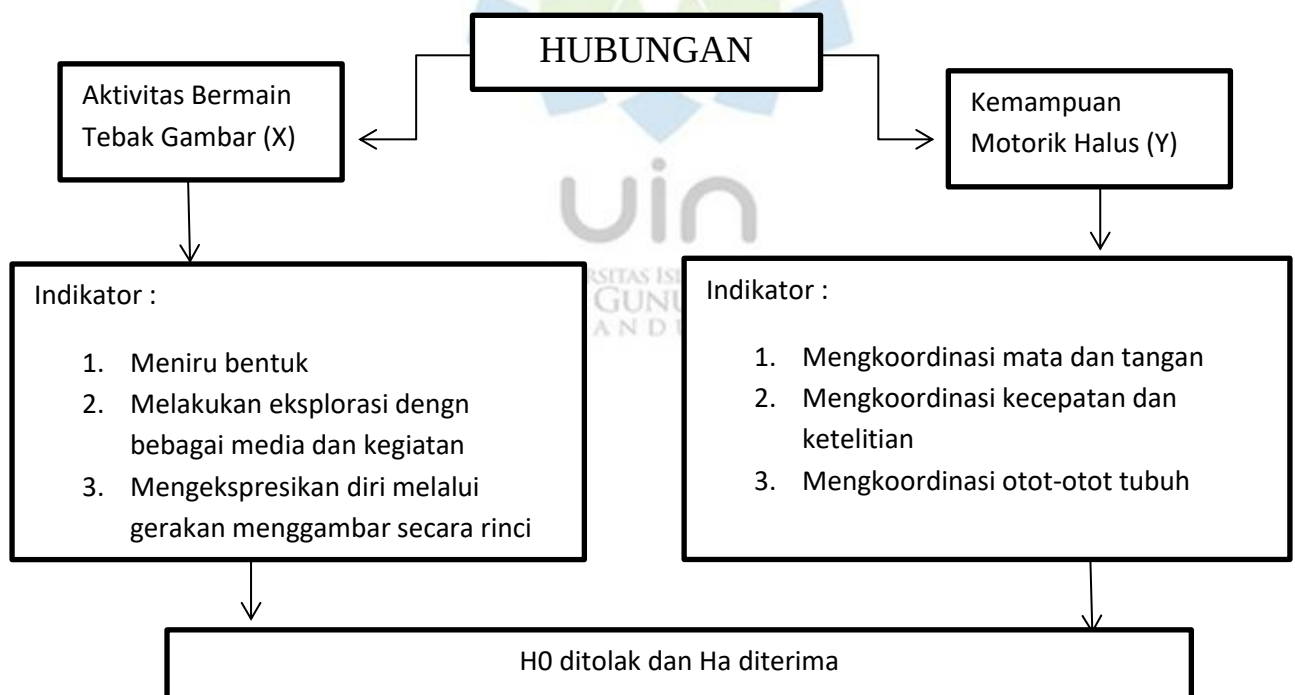
Capaian motorik halus anak Kelompok B (usia 5–6 tahun) diukur berdasarkan **Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)** melalui indikator-indikator berikut:

1. Menggambar/meniru bentuk: Anak menggunakan koordinasi jemari untuk membentuk garis atau simbol berdasarkan tebakan gambar.

2. Melakukan eksplorasi dengan pelbagai media: Anak memanipulasi kartu gambar, media papan tebak, atau alat tulis secara aktif.
3. Koordinasi mata dan tangan: Keterampilan menunjuk, memegang, dan mencocokkan objek gambar dengan cermat dan presisi.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik halus merupakan keterampilan dalam menggunakan otot-otot ringan dan tidak membutuhkan banyak tenaga. Selain itu, dalam menggunakan motorik halus diperlukan kecermatan mata dengan tangan supaya pekerjaan diselesaikan dengan baik.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat ditetapkan indikator variabel Y (Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini). Meliputi mengkoordinasi mata dan tangan, mengkoordinasi kecepatan dan ketelitian, mengkoordinasi otot-otot tubuh dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis penelitian

Menurut Erwan Agus Purwanto dan Dyah Ratih Sulistyastuti (2007:137) menyatakan bahwa Hipotesis adalah pernyataan atau tuduhan bahwa sementara masalah penelitian yang kebenarannya masih lemah (belum tentu benar) sehingga harus diuji secara empiris. Menurut A Muri Yusuf (2005:163) menyatakan bahwa Hipotesis adalah kesimpulan sementara yang sebelum final; suatu jawaban sementara; suatu dugaan sementara; yang merupakan konstruk peneliti terhadap masalah penelitian, yang menyatakan hubungan antara dua variabel atau lebih. Kebenaran dugaan tersebut harus dibuktikan melalui penyelidikan ilmiah.

Jadi hipotesis selalu berbentuk kalimat pernyataan isinya adalah penjelasan tentang hubungan variable secara umum maupun khusus. Hipotesis dalam penelitian ini terdapat hipotesis nol (H_0) dan hipotesis kerja (H_a) yang dirumuskan sebagai berikut:

- H_0 (Hipotesis Nol) Tidak ada hubungan yang positif dan signifikan antara aktivitas tebak gambar dengan kemampuan motorik halus abaj usia dini di Kelompok B RA Al-Haq Kecamatan Margahayu Kabupaten Bandung.
- H_a (Hipotesis Alternatif) Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara aktivitas bermain tebak gambar dengan kemampuan motorik halus anak usia dini di Kelompok B RA Al-Haq Kecamatan Margahayu Kabupaten Bandung.

Kemudian untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis di atas, dilakukan uji t (test t) dengan cara membandingkan antara harga t_{hitung} dengan harga t_{tabel} pada taraf signifikan tertentu. Prosedur pengujiannya berpedoman pada ketentuan:

- Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.
- Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Siti Nurhasanah (2021) dalam studinya berjudul "Pengaruh Media Kertas Origami terhadap Kemampuan Motorik Halus" menemukan bahwa aktivitas melipat kertas secara signifikan meningkatkan kelenturan jari anak. Namun, keterbatasan kritis dari penelitian ini adalah sifat aktivitasnya yang monoton dan individualistik, sehingga cepat memicu kejenuhan pada anak dan kurang menstimulasi aspek interaksi sosial serta kognitif tingkat tinggi.
2. Penelitian oleh Raharjo & Utami (2022) dalam penelitian "Penerapan Permainan Tebak Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa dan Kognitif Anak" menyimpulkan bahwa tebak gambar sangat efektif memicu kemampuan verbal. Keterbatasannya, penelitian ini sepenuhnya mengabaikan aspek motorik fisik; media tebak gambar yang digunakan berbasis digital (proyektor), sehingga anak hanya aktif secara verbal namun pasif secara motorik.
3. Penelitian Greenfield et al. (2023) yang bertajuk "Tactile Media vs Digital Screen in Early Childhood Motor Development" menunjukkan bahwa manipulasi media fisik (termasuk kertas) memberikan stimulasi neurologis yang lebih baik daripada layar sentuh. Meskipun komprehensif, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya berfokus pada eksperimen laboratorium yang steril, sehingga kurang menggambarkan dinamika kontekstual ketika media tersebut diterapkan dalam bentuk permainan kelompok di dalam kelas PAUD yang sesungguhnya.