

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

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

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun (UU Sisdiknas Tahun 2003) dan 0-8 tahun menurut para pakar pendidikan anak. Pada masa inilah anak-anak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat dan apapun aktivitasnya selalu dilakukan dengan bermain. Bagi anak usia dini, bermain sudah menjadi salah satu kebutuhan pokok yang wajib dipenuhi. Begitupun menurut Slamet Suyanto (dalam Fadlillah, 2018:16) apabila kebutuhan dan keinginan anak untuk bermain terpenuhi, tentu akan berpengaruh pada aktivitas anak yang lain. Di samping itu, aktivitas bermain merupakan cara belajar anak yang paling efektif dalam lingkup pendidikan.

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan, yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1).

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 ). Hal ini, menjadi acuan bagi kita untuk memberikan pembelajaran dengan semaksimal mungkin terutama yang berhubungan dengan aktivitas anak seperti halnya bermain.

Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Bermain juga menjadi prioritas utama dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Melalui bermain seorang anak dapat belajar berbagai hal baru yang belum diketahui sebelumnya. Selain itu bermain juga dapat menstimulus berbagai perkembangan anak, seperti fisik motorik, kognitif, logika-matematika, bahasa, moral-agama, sosial-emosional, dan seni. Bermain dan anak merupakan satu

kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Bermain merupakan pemenuhan kebutuhan anak yang harus dipenuhi. Bermain adalah aktivitas yang dilakukan anak, dan aktivitas anak ditunjukkan dengan kegiatan bermain (Fauziddin, 2014:6). Bermain merupakan prioritas utama dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Melalui bermain seorang anak dapat belajar berbagai hal baru yang belum ia ketahui sebelumnya (Fadlillah,2018:6).

Filosuf Yunani, Plato (dalam Aisyah, 2015:194) yaitu orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain dan bermain juga merupakan aktivitas yang dapat meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak, sedangkan menurut Aristoteles dan Frobel (dalam Fadlillah, 2018:11) menganggap bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis. Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak terutama yang berhubungan dengan aspek perkembangan anak.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Anak Usia Dini, ada enam aspek perkembangan yang harus dikembangkan oleh anak: 1) Nilai agama dan moral, 2) Fisik motorik, 3) Kognitif, 4) Bahasa, 5) Sosial emosional dan 6) Seni. Itulah aspek-aspek yang harus dikembangkan agar perkembangan anak berjalan sesuai dengan tingkat capaian perkembangannya terutama aspek perkembangan yang sangat berpengaruh terhadap aspek yang lainnya yaitu aspek perkembangan motorik.

Menurut Sumantri (2005:46) perkembangan motorik merupakan aspek perkembangan individu yang menonjol dan jelas bisa dilihat. Sedangkan menurut Aisyah dkk (2015:44) Perkembangan motorik adalah proses gerak yang dilakukan anak sebagai keterampilan untuk mengendalikan tubuh. Begitupun menurut Wong (dalam Erni Yuniati, 2018:37) motorik halus merupakan kegiatan melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat. Misalnya kemampuan untuk menggambar dan memegang sesuatu benda. Seperti halnya aktivitas bermainan *puzzle*.

Menurut Ismail (2011:199) *puzzle* adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian. Sedangkan menurut Renia (2016:5) *Puzzle* merupakan salah satu permainan yang membutuhkan kesabaran dan teliti dalam menyusun. Menurut Zaman (dalam Renia, 2016:5) *Puzzle* untuk usia 2-4 tahun memiliki bentuk sederhana dengan potongan atau kepingan *puzzle* yang sederhana dan jumlahnya tidak terlalu banyak, berbeda dengan *puzzle* untuk anak usia 4-5 tahun jumlah kepingannya lebih banyak. Bahkan permainan seperti ini, merupakan permainan yang paling banyak dijumpai dilembaga PAUD dan kebanyakan anak-anak juga menyukainya terutama *puzzle* yang bentuknya hewan.

Meurut Fadlillah (2018:83-84) *Puzzle* hewan sangat bermanfaat bagi perkembangan anak, diantaranya: dapat melatih ketelitian, konsentrasi, kreativitas dan motorik halus anak. Adapun tujuan pengembangan motorik halus anak untuk usia (4-6 tahun) adalah anak dapat menunjukkan kemampuan menggerakkan anggota tubuhnya dan mengkoordinasikan antara mata dan tangan sebagai persiapan untuk pengenalan menulis (jumiarsih, 2012:5).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada kelompok A RA NURUL 'AMAL Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. Permainan *puzzle* digunakan pada saat sebelum pembelajaran dimulai. Namun dalam hal ini terdapat beberapa anak dalam aktivitas bermain *puzzlanya* belum bisa membongkar dan memasangkannya kembali menjadi bentuk yang utuh. Begitupun dalam pembelajaran motorik halus semua anak harus memperhatikan guru dan kemudian mengikuti apa yang diperintahkan oleh guru. Selain itu juga, proses pembelajaran lain yang diterapkan guru dalam mengajarkan motorik halus pada anak yaitu seorang anak dituntut untuk bisa melakukannya sendiri tanpa bantuan guru seperti menggambar bebas, menggunting, dan menjiplak. Melihat pembelajaran tersebut, ternyata masih ada beberapa anak yang belum bisa menggunting sesuai garis, menggambar sesuai dengan idenya, terkadang ada anak yang bertanya apa yang harus digambarnya, dan menjiplak dengan rapih. Fenomena yang terjadi khususnya, ada yang belum bisa memegang gunting dengan benar dan ada juga anak yang belum bisa memegang pensil dengan benar sehingga untuk motorik

halusnya perlu dilatih dengan seoptimal mungkin. Kondisi demikian merupakan masalah yang menarik untuk diteliti.

Berdasarkan hal tersebut penulis sangat tertarik untuk melakukan upaya lain menggunakan media pembelajaran agar kemampuan motorik halus anak menjadi lebih baik. Dalam hal ini, penulis akan menggunakan aktivitas bermain *puzzle*. Dengan demikian pembelajaran ini dapat diterima anak melalui proses yang menyenangkan. Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengambil judul “Hubungan antara aktivitas bermain *puzzle* dengan kemampuan motorik halus anak usia dini” (Penelitian pada kelompok A RA Nurul ‘Amal Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung).

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas bermain *puzzle* pada kelompok A RA Nurul ‘Amal Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung
2. Bagaimana kemampuan motorik halus anak usia dini pada kelompok A RA Nurul ‘Amal Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.
3. Bagaimana hubungan antara aktivitas bermain *puzzle* dengan kemampuan motorik halus anak usia dini pada kelompok A RA Nurul ‘Amal Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung

## **A. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Aktivitas bermain *puzzle* pada kelompok A RA Nurul ‘Amal Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung
2. Kemampuan motorik halus anak usia dini pada kelompok A RA Nurul ‘Amal Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung

3. Hubungan antara aktivitas bermain *puzzle* dengan kemampuan motorik halus anak usia dini pada kelompok A RA Nurul 'Amal Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung

## **B. Manfaat Hasil Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, manfaat penelitian ini untuk mengembangkan teori-teori aktivitas bermain.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu yang baru bagi sekolah untuk menambah media pembelajaran dan kemudian dapat mengembangkannya dengan cara menggunakan metode yang lebih menarik.

- b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan metode baru dalam pembelajaran motorik halus bagi anak usia dini dan dapat membantu guru dalam mengembangkan kemampuan dan keterampilannya.

- c. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini agar memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang yang lebih lanjut dan dapat meningkatkan perkembangan pembelajaran anak.

- d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan mengenai cara melakukan penelitian yang baik dan benar khususnya dalam kaitannya dengan peningkatan kemampuan berhitung anak dengan permainan *puzzle*.

### C. Kerangka Pemikiran

Aktivitas adalah sebuah pengajaran yang berusaha membangkitkan kegiatan, kesibukan, baik jasmani maupun rohani, kepada peserta didik pada waktu menerima pelajaran. Aktivitas peserta didik ada dua macam, yaitu keaktifan jasmani dan keaktifan rohani. Keaktifan jasmani adalah kegiatan yang tampak, jika peserta didik sibuk bekerja seperti bermain, menggambar, mencocokkan, dan berkebun. Keaktifan rohani adalah kegiatan yang tampak, jika anak sedang mengamati dengan teliti yang berhubungan dengan daya cipta, daya pikir, bahasa, keterampilan dan kegiatan jasmani (Aisyah dan Hidayat, 2015:10).

Menurut Piaget (dalam Fadlillah, 2018:7) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang. Apapun kegiatannya, selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini, maka bisa disebut sebagai bermain. Dalam konteks ini bermain harus dipahami sebagai upaya menjadikan anak senang, nyaman, ceria, dan bersemangat.

Bermain menurut Mulyadi (dalam Aisyah, 2015:195), secara umum bermain sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan. Terdapat lima pengertian bermain: pertama, sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak; kedua, tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih intrinsik; ketiga, bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak; keempat, melibatkan peran aktif keikutsertaan anak; kelima, memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan bahasa, perkembangan sosial, dan sebagainya.

Banyak konsep dasar yang dapat dipelajari anak melalui aktivitas bermain. Pada usia prasekolah, anak perlu menguasai berbagai konsep dasar mengenai warna, ukuran, bentuk, arah, besaran dan sebagainya. Konsep dasar inilah akan mudah diperoleh anak melalui kegiatan bermain (Aisyah dan Hidayat, 2015:195). Berdasarkan hal tersebut, manfaat yang dapat diambil dari bermain bagi anak-anak ialah sebagai *problem solving*. Dengan bermain anak-anak akan dapat memecahkan masalah yang dihadapi. Hal ini dikarenakan dalam kegiatan bermain selalu ada

tantangan-tantangan tersendiri yang harus dihadapi oleh anak. Misalnya dalam bermain *puzzle*.

Menurut Depdiknas (2003:43) bermain *puzzle* merupakan kegiatan bongkar dan menyusun kembali kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh. Posisi *puzzle* yang awalnya dalam keadaan acak-acakan bahkan keluar dari tempatnya, akan membuat anak merasa tertantang untuk melakukannya dengan sangat konsentrasi antara mata dan tangan sehingga terbentuklah menjadi sebuah *puzzle* yang utuh.

Menurut Soebachman (2012:48) bermain *puzzle* adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keteraturan, dan tingkat konsentrasi. Sedangkan menurut Ismail (2011: 199) *puzzle* adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian. Begitupun menurut Beauty (2013:240) menyatakan bahwa bermain *puzzle* diantaranya mampu melatih ketangkasan jari, mampu membedakan kepingan *puzzle*, dan mampu mengingat susunan kepingan *puzzle*.

*Puzzle* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *puzzle* hewan. Menurut Fadlillah (2018:84) mengatakan bahwa *puzzle* hewan itu sangat bermanfaat bagi perkembangan anak, diantaranya: dapat melatih ketelitian, konsentrasi, kreativitas, dan motorik halus anak. Dari penjelasan tersebut, dapat dipahami bahwa bermain *puzzle* dapat membantu perkembangan anak terutama perkembangan motorik halus. Hal ini sangat menunjukkan adanya hubungan antara aktivitas bermain *puzzle* dengan kemampuan motorik halus anak usia dini. Indikator bermain *puzzle* menurut Beauty (2013:240) diantaranya: Mampu melatih ketangkasan jari, mampu membedakan kepingan *puzzle*, dan mampu mengingat susunan kepingan *puzzle*.

Menurut Moeslichatoen (dalam Aisyah, 2015:44) ada dua macam keterampilan motorik diantaranya sebagai berikut: a) Keterampilan koordinasi otot halus. Keterampilan ini merupakan kegiatan yang menggunakan otot halus pada kaki dan tangan. Gerakan ini memerlukan latihan, kecepatan, ketepatan, menggerakkan, menggambar, melipat dan membentuk. b) Keterampilan koordinasi otot kasar. Keterampilan ini merupakan kegiatan gerak seluruh tubuh yang meliputi belajar

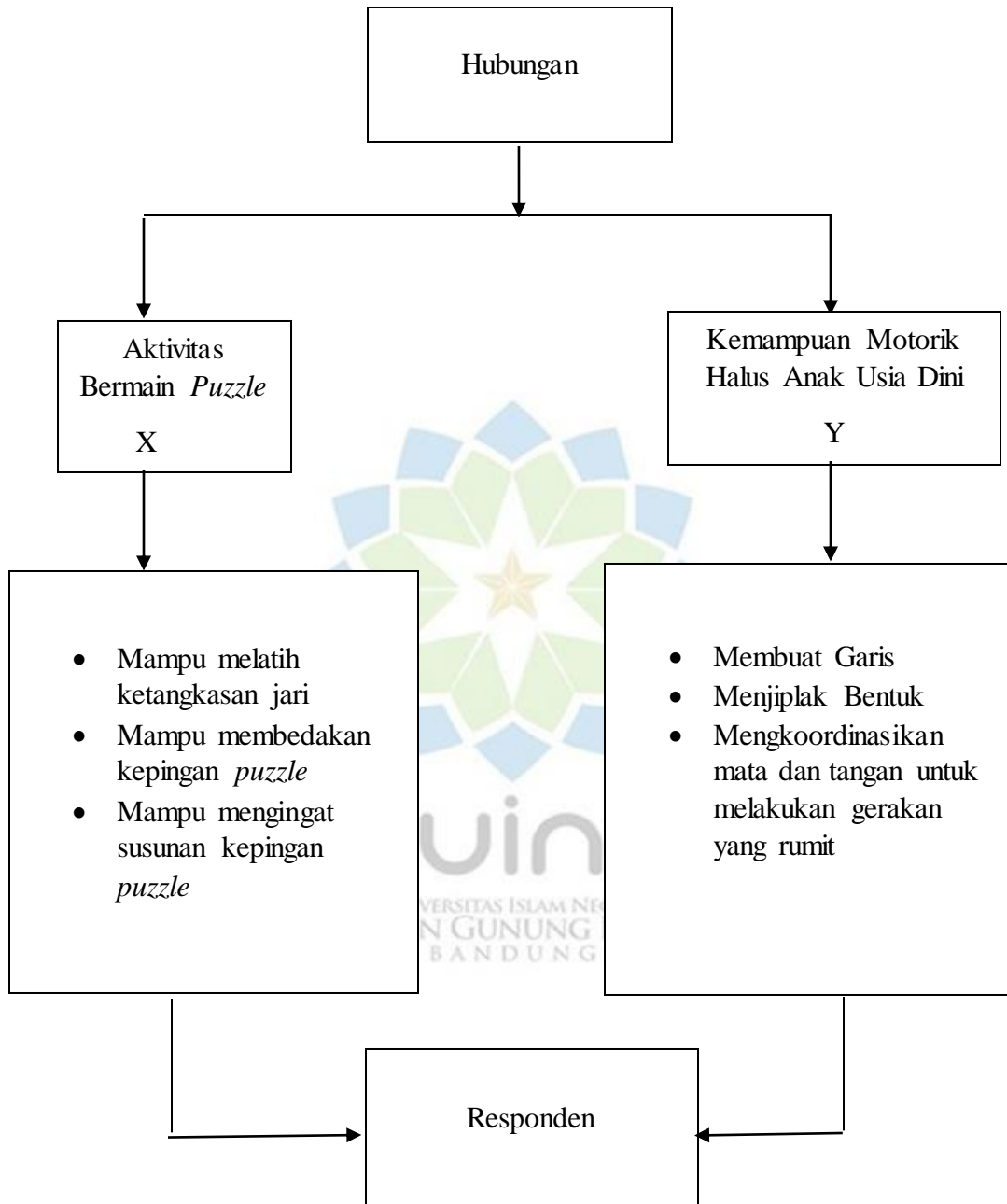
(latihan) merangkak, melempar, meloncat, koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, ketahanan, menendang melompat, meloncat dan melempar.

Seefel (dalam Aisyah,2015:45) membagi keterampilan motorik menjadi tiga kelompok sebagai berikut: a) Keterampilan lokomotorik, terdiri atas keterampilan berjalan, berlari, meloncat, berderap, meluncur, bergulung-gulung, berhenti, mulai berjalan, menjatuhkan diri, dan mengelak. b) Keterampilan non lokomotorik, yaitu menggerakkan bagian tubuh dengan anak diam di tempat. Kegiatan ini meliputi berayun, merentang, berbelok, mengangkat, bergoyang, melengkung, memeluk, menarik, memutar, dan mendorong. c) Keterampilan memproyeksikan, menerima, menggerakkan, menangkap, menarik, menggiring, melempar, menendang, memukul, dan melambungkan suatu benda.

Menurut Aisyah (2015:45) dalam mengembangkan keterampilan motorik diperlukan hal berikut ini: a) Mengalami. Anak harus memiliki keterampilan dasar terlebih dahulu sebelum ia mampu memadukannya dengan kegiatan motorik yang lebih kompleks. b) Mengingat. Keterampilan mengingat merupakan hal penting bagi anak dalam memperoleh keterampilan dasar. c) Berlatih. Pengembangan keterampilan motorik memerlukan berbagai latihan. Oleh karena itu anak perlu mendapatkan kesempatan untuk berlatih. Adapun indikator motorik halus menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan 137 diantaranya: Membuat garis, menjiplak bentuk, mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit.



Adapun bagan alur kerangka pemikiran pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



**Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran**

#### **D. Hipotesis**

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah

Ho: Tidak ada hubungan yang signifikan antara aktivitas bermain *puzzle* dengan kemampuan motorik halus anak usia dini

Ha: Adanya hubungan yang signifikan antara aktivitas bermain *puzzle* dengan kemampuan motorik halus anak usia dini

#### **E. Hasil Penelitian Terdahulu**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Tri Yuni Astuti (2014) yang berjudul: Meningkatkan Kemampuan Kerjasama melalui Kemampuan Menyusun *Puzzle* Berkelompok di Raudhatul Athfal Masyitoh Kantongan Kelompok A Universitas Negeri Yogyakarta. Menyatakan bahwa bahwa permainan *puzzle* dapat melibatkan koordinasi mata dan tangan dan merupakan permainan yang dapat menarik minat anak. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Persamaan dengan penelitian ini sama-sama menggunakan media *puzzle*, dan teknik pengumpulan datanya sama-sama menggunakan instrumen observasi. Dan perbedaan dengan penelitian ini yaitu penelitian ini menggunakan kuantitatif, sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan penelitian tindakan kelas, dalam penelitian ini tujuannya, untuk mengetahui hubungan antara aktivitas bermain *puzzle* dengan kemampuan berhitung anak usia dini. Sedangkan tujuan penelitian terdahulu adalah untuk meningkatkan kemampuan kerjasama melalui permainan menyusun *puzzle*. Hasil penelitian yang dapat saya ambil yaitu bahwa permainan *puzzle* ini digunakan untuk meningkatkan keterampilan anak dalam bekerjasama dengan orang lain, melatih kesabaran, dan permainan *puzzle* juga mempunyai sisi kreatif dengan kualitas teknis yang baik dan dapat melatih intelegensi anak.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Novia Oktaviyani (2016) yang berjudul: Hubungan Bermain *Puzzle* dengan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Kelompok B di TK Al-Azhar 16 Kemiling Bandar

Lampung Universitas Lampung, bahwa *puzzle* adalah salah satu bentuk permainan yang di dalamnya ada kegiatan membongkar dan menyusun kembali kepingan-kepingan satu gambar menjadi gambar yang utuh dan bermain juga menjadi prinsip pembelajaran, karena bermain memiliki cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini. Persamaan dengan penelitian ini yaitu jenis penelitiannya menggunakan kuantitatif. Dan perbedaannya hanya dalam variabel Y yaitu kemampuan mengenal lambang bilangan. Hasil penelitian yang dapat saya ambil yaitu bahwa pengembangan kognitif pada anak merupakan suatu hal yang sangat penting untuk mencapai tujuan mulai dari yang paling naluriah seperti penginderaan sampai pada jenjang yang lebih tinggi yaitu mengingat, imajinasi dan berpikir. Melalui bermainlah anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosional, sosial, nilai, dan sikap hidup.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Kiki Ria Mayasari (2014) yang berjudul Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Melalui kegiatan Melipat Kertas Pada Kelompok B4 Di TK Masjid Syuhada Yogyakarta, menyatakan bahwa keterampilan motorik halus anak usia dini adalah komponen yang mendukung pengembangan aspek yang lainnya seperti halnya pengembangan kognitif, sosial dan emosional anak. Persamaan dengan penelitian ini bahwa motorik halus anak sama-sama dapat mengembangkan kemampuan otot-otot kecil seperti tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dan tangan. Dan perbedaannya hanya dalam jenis penelitiannya saja, dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif korelasi sedangkan dalam penelitian terdahulu menggunakan penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian yang dapat saya ambil yaitu pengembangan keterampilan motorik halus anak akan berpengaruh terhadap kesiapan anak dalam menulis (pengembangan bahasa), kegiatan melatih koordinasi antara tangan dengan mata yang dianjurkan dalam waktu yang cukup meskipun penggunaan tangan secara utuh belum mungkin tercapai.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Halimah (2016) yang berjudul Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Kolase dengan Berbagai Media pada Anak Kelompok B3 di TK Aba Ngoro-oro Patuk Gunungkidul Universitas Negeri Yogyakarta. Menyatakan bahwa anak-anak perlu banyak diberi kesempatan dan latihan serta kebebasan berekspresi untuk mengembangkan kemampuan motorik halus. Persamaan dengan penelitian ini, sama-sama menggunakan instrumen observasi untuk pengumpulan datanya, sehingga informasi didapat secara langsung melalui pengamatan. Dan perbedaan dengan penelitian ini, yaitu dalam jenis penelitiannya, penelitian ini menggunakan kuantitatif korelasi sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian yang dapat saya ambil yaitu bahwa motorik halus adalah keterampilan menggunakan media dengan koordinasi antara mata dan tangan. Oleh karena itu gerakan tangan perlu dikembangkan dengan baik agar keterampilan dasar meliputi garis horizontal, vertikal, miring kiri atau kanan, lengkung atau lingkaran dapat ditingkatkan.