

BAB 1

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya dalam membimbing yang dilakukan kepada anak sejak bayi sampai dengan usia enam tahun yang ditunjukkan melewati pemberian rangsangan pendidikan agar membentuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar mereka dapat memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini adalah salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada pertahanan dasar kearah perkembangan yang lebih baik, dimulai dari perkembangan fisik, kecerdasan, social emosional dan bahasa.

Pendidikan anak usia dini diadakan supaya dapat menstimulasi dan menumbuhkan seluruh aspek perkembangan anak yang meliputi lima aspek perkembangan nilai dan moral agama, kognitif (daya pikir dan kreativitas), fisik motorik (motorik halus dan motorik kasar), bahasa, dan sosial-emosional. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk dari penyelenggaraan pendidikan yang mendasar dan penting untuk diperoleh semua anak. Dengan pendidikan anak akan dibekali suatu keterampilan hidup yang berguna bagi dirinya dimasa yang akan datang. Dengan demikian anak akan menjadi lebih matang dan siap menghadapi masa sekolahnya. Masa Usia dini dapat disebut sebagai masa the golden age (masa emas) karena pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan anak berkembang sangat pesat, dimana kemampuan otak anak saat menyerap informasi sangat cepat. Apapun yang diterima oleh anak saat kecil maka akan membekas sampai pada anak dewasa nanti. Masa emas pada anak hanya akan terjadi sekali dan tidak dapat diulang kembali, sehingga masa-masa ini sangat bagus untuk menstimulus perkembangan dan pertumbuhan anak. Menstimulus perkembangan anak bisa dilakukan dengan proses bermain sambil belajar, bermain sambil belajar sangat penting untuk menumbuhkan anak karena masa ini adalah masa yang tepat untuk memulai pendidikan anak.. Menstimulus anak dengan permainan

memberikan sekali banyak manfaat, baik untuk anak maupun pendidik. Dalam permainan anak bisa diajak belajar dengan cara yang menyenangkan, sehingga tujuan belajar dan bermain dapat tercapai dalam waktu bersamaan.

Masa keemasan ini dapat dikembangkan secara optimal, maka pendidik diharuskan agar dapat melakukan proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan dengan cara yang optimal, dengan cara menciptakan lingkungan menyenangkan dimana anak dapat mengembangkan pengalaman yang didapatkan dari pembelajaran yang ia dapat dari lingkungan sekitar agar bisa memahami dan mengetahui apa yang ia peroleh dari lingkungan sekitarnya, melalui cara mengamati, meniru, mencontoh dan bereksperimen yang terjadi secara abstrak dan melibatkan semua kemampuan dan kecerdasan anak. Karena anak merupakan pribadi yang unik, maka upaya pembelajaran yang diberikan oleh guru dan orang-orang disekitarnya mampu memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dirinya dengan pengalaman dan berbagai suasana, dan hendaklah memberikan perhatian dan disesuaikan dengan perkembangan kepribadian anak.

Perkembangan fisik motorik anak dapat berpengaruh pada kehidupannya sehari-hari anak, jika fisik motorik anak berkembang dengan baik maka perkembangan yang lainnya juga akan berkembang dengan baik juga. Perkembangan fisik adalah perkembangan pada seluruh anggota tubuh seperti perubahan pada otot-ototnya dan yang lainnya yang ada pada tubuh manusia.

Sumantri (2005:143) menyebutkan Kemampuan motorik halus ialah suatu kemampuan yang melibatkan bagian-bagian otot kecil manusia dan juga memerlukan adanya koordinasi antara mata dan tangan dalam melakukan kegiatannya. Perkembangan motorik halus dipengaruhi oleh berbagai faktor yang mencakup kesiapan belajar, kesempatan belajar, kesempatan berpraktik, model yang baik, bimbingan motivasi, dan dilakukan secara individu (Depdiknas, 2007: 9).

Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini mengungkapkan bahwa tingkat pencapaian perkembangan motorik halus yang diharapkan dapat dicapai oleh anak kelompok B

anak (5-6 tahun) adalah: 1. Meniru Bentuk dan melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan.

Berdasarkan penjelasan mengenai capaian perkembangan mengenai aspek kemampuan motorik halus anak di atas maka perlu adanya suatu kegiatan untuk mengasah dan meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Selain itu, perlu adanya suatu kegiatan yang membantu agar otot halus pada tangan dapat bergerak, khususnya pada jari-jemari tangan anak. Upaya untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak diantaranya adalah meronce, kolase, menggunting, permainan *playdough* dan lain-lain.

Salah satu permainan yang mendapat perhatian utama dalam peningkatan kemampuan motorik halus anak adalah permainan *playdough* dan kegiatan menggunting. Permainan *playdough* adalah adonan yang dibuat dari tepung, permainan *playdough* ini sangat aman untuk anak dan mampu mengembangkan aspek perkembangan anak yang lainnya. Bermain *playdough* juga bisa melatih motorik halus anak usia dini. Anak bisa menggunakan tangan dan juga peralatan lain dalam membentuk adonan tersebut melalui pengalaman ini, anak-anak mengembangkan koordinasi mata, tangan dan ketangkasan serta kekuatan tangan yang dapat menstimulasi kemampuan motorik halus anak. Sedangkan kegiatan menggunting adalah kelanjutan dari tahapan kegiatan meremas dan melipat kertas pada anak usia dini, menggunting juga dapat melatih kemampuan motorik halus anak khususnya untuk melatih jari-jemari anak dan koordinasi mata dengan tangan yang dapat dilatih melalui menggunting.

RA Al-Muhajir merupakan salah satu RA di Panyileukan Bandung yang berpegang pada STPPA Kurikulum 2014 yakni kemampuan motorik halus anak. Dalam kaitannya untuk mengembangkan motorik halus anak RA Al-muhajir sering menggunakan kegiatan menggunting namun kemampuan motorik halus anak belum berkembang sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangannya. Berdasarkan informasi dari guru kelasnya masih ada anak yang kemampuan motorik halusnya belum berkembang secara optimal.

Merujuk pada permasalahan di atas bahwa kegiatan yang di lakukan oleh guru kelas dalam mengembangkan motorik halus anak belum mampu memberikan

hasil yang maksimal. Karena itu perlu ada permainan-permainan yang dapat mendorong pada kemampuan motorik halus anak sehingga kemampuan motorik halus anak dapat berkembang dengan baik salah satu alternatif adalah dengan permainan *playdough*.

Menurut Swart (2005) bahwa melalui media *playdough*, guru dapat menyalurkan standar-standar pembelajaran dan meninjau peningkatan perkembangan-perkembangan diberbagai aspek perkembangan motorik halus dan kognitif anak. Secara umum *playdough* memiliki tekstur yang lembut sama seperti tanah liat, dari segi keindahan dan warna, dalam fase yang ditampilkan dalam warna dapat membantu menggambarkan lebih jelas hubungan antara hasil pengamatan anak dengan lingkungan dengan cara menggunakan *playdough*.

Permainan *playdough* adalah permainan yang mampu mengembangkan atau menstimulus motorik halus anak, dalam bermain *playdough* anak bisa menggunakan peralatan ataupun dengan tangan langsung, maka dari itu permainan *playdough* ini bisa disebut permainan edukatif yang mampu menstimulus mata, tangan, jari-jemari anak.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu dilakukan pengkajian lebih mendalam mengenai signifikansi dari kegiatan menggunting dan permainan *playdough* dalam bentuk kegiatan penelitian. Adapun judul penelitian yang dirumuskan adalah sebagai berikut: **Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Permainan *Playdough* dan Kegiatan Menggunting.**

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan permasalahan di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kemampuan motorik halus anak melalui permainan *playdough* di RA Al-Muhajir Panyileukan Bandung?

2. Bagaimana kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan menggunting di RA Al-Muhajir Panyileukan Bandung?
3. Bagaimana perbandingan motorik halus anak melalui permainan *playdough* dan kegiatan menggunting di RA Al-Muhajir Panyileukan Bandung?

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui:

1. Kemampuan motorik halus anak melalui permainan *playdough* di RA Al-Muhajir Panyileukan Bandung
2. Kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan menggunting di RA Al-Muhajir Panyileukan Bandung
3. Perbandingan kemampuan motorik halus anak melalui permainan *playdough* dan kegiatan menggunting di RA Al-Muhajir Panyileukan Bandung

D. MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian eksperimen ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoritis dan praktis yakni sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan teori-teori kemampuan motorik halus anak.

2. Secara Praktis

- a. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu melatih dan mengembangkan berbagai ilmu serta pengetahuan yang diperoleh selama kegiatan perkuliahan serta dijadikan sebagai tugas akhir yang harus diselesaikan oleh peneliti.

- b. Bagi anak

Sebagai upaya dalam menumbuh kembangkan kreativitas anak untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini.

- c. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan variasi dan beberapa alternatif agar guru mampu mengoptimalkan kegiatan pembelajaran

- d. Bagi sekolah
- e. Memberikan masukan dengan menggunakan media tersebut dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak.

E. KERANGKA PEMIKIRAN

Anak usia dini bisa dikatakan mempunyai kemampuan motorik halus jika koordinasi mata dan tangannya sudah terampil. Agar anak mempunyai kemampuan motorik halus sesuai dengan masa perkembangannya, maka ia harus diberikan stimulus atau rangsangan untuk melatih kelenturan otot atau jari-jari tangannya dan juga disertai dengan keaktifan yang muncul dalam diri individu (anak) itu sendiri. Keterlibatan dan keaktifan anak dalam melakukan permainan. itu untuk merubah tingkah laku serta dapat menghasilkan sesuatu. Permainan ini memiliki pengaruh terhadap kegiatan yang dilakukan setiap anak. Permainan yang akan dilakukan dapat berupa kegiatan yang bersifat jasmani dan rohani. Anak usia dini tidak lepas dari segala permainan yang berkaitan dengan tumbuh kembangnya. Hal ini karena permainan yang dilakukan sehari-hari oleh anak merupakan salah satu faktor yang penting dalam menumbuh kembangkan segala potensi yang dimiliki anak. Jadi, permainan bagi anak sangat diperlukan dalam kegiatan sehingga anaklah yang seharusnya banyak aktif dalam bermain.

Seperti yang dikatakan oleh Saputra dan Rudyanto (2005:118) bahwa kemampuan motorik halus anak adalah kemampuan anak dalam beraktivitas yang melibatkan otot-otot kecilnya seperti memegang, mencubit, mencolek, menggambar dan aktivitas lainnya.

Moeslichatoen (2004:71) mengemukakan, “Motorik halus adalah kegiatan yang melibatkan otot-otot halus (kecil) yang ada pada kaki dan tangan seperti dalam melipat kertas, mengkancingkan baju, membuka tutup resleting, memelintir atau membentuk playdough dan lain-lain. Kelenturan itu ditentukan oleh kemampuan sendi-sendi saat menggerakkan. Keahlian dalam menggerakkan jari tangan dapat kita lihat dari bagaimana cara anak memegang suatu benda (Suyanto, 2015:50). Koordinasi mata dan tangan adalah kemampuan dimana anak memilih suatu benda

atau objek yang menghubungkan antara mata dengan tangan yang diatur oleh otak (Sujiono, 2008 : 75). Berdasarkan pendapat di atas maka memilih suatu objek dengan menggunakan gerakan yang melibatkan mata dan tangan untuk mendapatkan hasil yang terbaik.

Menurut Lerner dalam (Sugiyono, 2006:53) mengatakan bahwa motorik halus anak adalah keahlian dalam menggunakan suatu media yang menggunakan koordinasi mata dan tangan. Jadi dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motorik halus adalah kemampuan anak dalam melakukan suatu kegiatan yang menggunakan mata dan tangan dengan baik dan benar.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, lingkup perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun yakni terdiri atas : (1) menggambar sesuai gagasannya (2) meniru bentuk (3) melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (4) menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar (5) menggunting sesuai dengan pola (6) menempel gambar dengan tepat (7) mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci.

Dalam hal ini maka disarankan untuk melakukan suatu kegiatan yang dapat melatih dan meningkatkan kemampuan motorik halus anak, dan juga kegiatan yang bisa membantu melatih otot-otot halus terutama pada tangan dan kaki anak,. Upaya untuk meningkatkannya seperti bermain playdough, menggunting, mencoleh, memelintir dan lain sebagainya.

Eion dalam Mei Dwi Haryaningsih (2011: 19) mengemukakan bahwa "*play dough is a soft squidgy material that can keep children occupied for considerable lengths of time. Although it is available in a rainbow of colours, it inevitably ends up as grey crumbly mess, or alternatively, a smudge on the carpet*". Yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia adalah *playdough* adalah suatu bahan yang lembut yang dapat membuat anak-anak terdiam cukup lama ketika mengerjakannya, warnanyapun bermacam-macam seperti warna pelangi, namun bahannya mudah rapuh dan menempel pada karpet.

Eliyawati (2005 : 27) menyebutkan bahwa manfaat media *playdough* diantaranya: (1) membantu menguatkan jari-jemari tangan anak. (2) membantu

untuk meningkatkan imajinasi anak. (3) membantu anak untuk melegakan atau meredakan emosi anak (4) merupakan permainan yang baik untuk anak (5) mampu menumbuhkan rasa percaya diri anak..

Eliyawati (2005: 63) mengemukakan bahwa *playdough* termasuk kedalam alat permainan edukatif untuk anak usia dini karena *playdough* memenuhi ciri-ciri sebagai berikut: (1) Dikhususkan untuk anak-anak. (2) Berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. (3) Dirancang untuk bermain sambil belajar. (4) Dapat di gunakan dan dibentuk sesuai dengan keinginan anak . (5) Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan. (6) Aman dan tidak berbahaya bagi anak.

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli di atas, maka dapat diambil kesimpulannya bahwa permainan *playdough* suatu permainan yang menyenangkan dan tidak berbahaya bagi anak selain mudah ditemukan permainan *playdough* juga mudah digunakan oleh anak dan kita dapat membuatnya sendiri jadi bisa ngirit uang dan fungsinya sangat multiguna.

Menurut Dwi Rachmawati (2013) bahwa bermain *playdough* mampu mnyenangkan suasana hati anak atau meredakan emosi anak karena permainan *playdough* dapat di bentuk dengan berbagai bentuk, sehingga anak mampu memelintir mencolek, menggulung meremas dan mencetak dengan berbagai cetakan yang diinginkan oleh anak. Dan juga bisa digunakan dengan objek yang kecil dan besar Dalam hal ini Mulyani dan Gracinia (2007: 11) mengungkapkan bahwa dalam meningkatkan motorik halus anak dengan bermain *playdough* memiliki beberapa langkah yaitu:

- a. Persiapan, Guru memberikan penjelasan cara menggunakan *playdough* sebelum di bentuk
- b. Pelaksanaan, Siswa melakukan kegiatan menjiplak dan memanipulasi bentuk sesuai dengan contoh yang telah diajarkan oleh guru
- c. Penyelesaian, Guru mengajak siswa untruk mengumpulkan peralatan dan menanyakan tentang kegiatan pada saat bermain dan di tutup dengan doa

Sumantri (2005 : 152) mengemukakan bahwa menggunting adalah menggerakkan jari-jemari untuk memotong suatu benda seperti kertas atau benda

lainnya dengan bentuk yang kita inginkan, itu merupakan salah satu untuk melatih kemampuan motorik halus anak dan mampu merangsang koordinasi mata dan tangan anak.

Suratno (2005: 127) mengatakan bahwa kegiatan menggunting mampu melatih otot tangan dan jari-jemari anak dan melatih kesabaran anak, konsentrasi anak Selain ada banyak manfaat yang akan didapat anak dari kegiatan menggunting diantaranya:(a) Melatih motorik halus, (b) Melatih koordinasi tangan, mata, dan konsentrasi, (c) meningkatkan kepercayaan diri, (d) lancar menulis, (e) ungkapan ekspresi, (f) mengasah kognitif.

Secara umum prosedur kerja menggunting menurut Sumanto (2005: 109) adalah sebagai berikut: (a) tahap persiapan, (b) tahap pelaksanaan, (c) tahap penyelesaian.

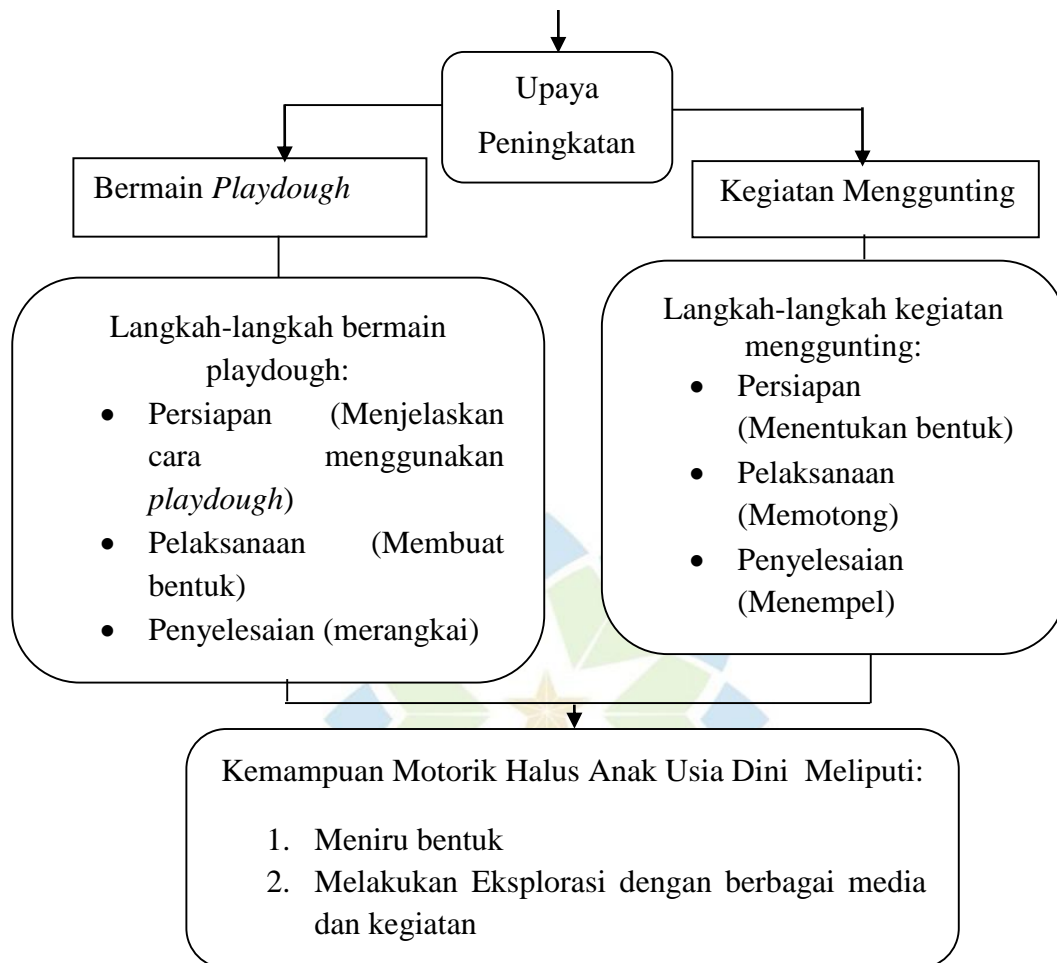
Tahap persiapan, dimulai dengan menentukan bentuk, ukuran dan warna kertas yang digunakan. Juga dipersiapkan bahan pembantu dan alat yang diperlukan sesuai model yang akan dibuat. Menentukan bentuk, ukuran, dan warna kertas yang digunakan.

Tahap pelaksanaan, yaitu melakukan pemotongan kertas tahap demi tahap sesuai gambar pola (gambar kerja) dengan rapi sampai selesai. tahap penyelesaian, yaitu menempelkan hasil guntingan diatas bidang gambar. Hasil kegiatan menggunting anak ditempel pada buku hasil karya anak yang nantinya dapat ditunjukkan hasil karya mereka di depan kelas.

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa untuk mengasah atau meningkatkan kemampuan motorik halus anak tidak hanya menggunakan kegiatan menggunting saja tetapi permainan *playdough* juga salah satu permainan yang diasumsikan dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Permainan *playdough* dapat memberikan kesenangan pada anak terutama ketika anak membentuk kombinasi yang baru dengan alat permainannya.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Kemampuan Motorik
Halus Anak Usia Dini



Gambar 1.1 Bagan Kerangka Pemikiran

F. HIPOTESIS

Hipotesis merupakan pernyataan dugaan tentang hubungan antara dua variabel atau lebih, sebagai jawaban sementara atas masalah. Hipotesis selalu dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan dan menghubungkan secara umum maupun khusus variabel yang satu dengan yang lainnya. Karena sifatnya dugaan, maka hipotesis hendaknya mengandung implikasi yang lebih jelas terhadap pengujian hubungan yang dinyatakan. Berdasarkan permasalahan yang diajukan, maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan motorik halus anak usia dini melalui permainan *playdough* dan kegiatan menggunting.

G. PENELITIAN YANG RELEVAN

Tinjauan pustaka merupakan uraian sistematis tentang hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu dan ada hubungannya dengan penelitian yang dilakukan:

1. Astrida Friyani Vanni (2017) mengkaji tentang pengaruh permainan *Playdough* terhadap kreativitas anak kelompok B di TK pertiwi 2, Muhammadiyah Surakarta, jenis penelitian eksperimen dengan hasil analisis data menunjukkan nilai thitung < - ttabel yaitu $-19,243 < -1,833$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan saat ini adalah sama-sama menggunakan media *playdough*. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan saat ini adalah terletak pada aspek perkembangan yang ditelitinya.

2. Mita Novianti (2015) mengkaji tentang perbedaan kemampuan motorik halus anak usia prasekolah melalui terapi seni rupa kolase dan *clay*. Di PG Islam Maryam, Airlangga, Surabaya, jenis penelitian pra-eksperimental dengan hasil penelitian menunjukkan tidak ada perbedaan motorik halus anak setelah diberikan terapi seni rupa 2 kolase dan terapi seni rupa clay ($p=1,000$). Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan saat ini adalah sama-sama meneliti kemampuan motorik halus anak.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan saat ini adalah terletak pada media yang digunakan.

3. Ema Rahmawati (2017) mengkaji tentang pengaruh media *playdough* terhadap perkembangan kognitif sains anak usia dini, UPI kota bandung. Jenis penelitian Quasi eksperimen dengan hasil terdapat perbedaan antara perkembangan kognitif sains dmenggunakan lotto warna dengan yang menggunakan media *playdough*.

Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan saat ini adalah sama-sama menggunakan media *playdough* dan jenis penelitian Quasi eksperimen.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan saat ini adalah terletak pada aspek perkembangan yang diteliti.

