

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Ia memiliki karakteristik yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa serta akan berkembang menjadi manusia dewasa seutuhnya. Dalam hal ini anak merupakan seorang manusia atau individu yang memiliki pola perkembangan dan kebutuhan tertentu yang berbeda dengan orang dewasa. Anak memiliki berbagai macam potensi yang harus dikembangkan.

Seorang ahli bernama Froebel (dalam Syaodih, 2006:3) mengungkapkan bahwa masa anak merupakan suatu fase yang sangat penting dan berharga, dan merupakan masa pembentukan dalam periode kehidupan manusia. Oleh karenanya masa anak sering dipandang sebagai masa emas atau "*Golden Age*" bagi penyelenggara pendidikan. Masa anak merupakan fase yang sangat fundamental bagi perkembangan individu karena pada fase inilah terjadinya peluang yang sangat besar untuk pembentukan dan pengembangan pribadi seseorang. Agar masa ini dapat dilalui dengan baik oleh setiap anak maka perlu diupayakan pendidikan yang tepat bagi anak sejak usia dini.

Untuk itu, agar pertumbuhan dan perkembangannya tercapai secara optimal, maka dibutuhkan situasi dan kondisi yang kondusif pada saat memberikan stimulasi dan upaya pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak. Sebagai seorang pendidik kita memahami bahwa dalam pemberian stimulasi/rangsangan pada anak diperlukan pembelajaran yang tepat agar dalam pertumbuhan dan perkembangannya berkembang dengan baik. Aspek yang dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini adalah aspek pengembangan pembiasaan yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial-emosional, bahasa,

kognitif, fisik motorik dan seni (Musfiroh dalam Murtining, 2018:4). Salah satu kemampuan pada anak usia dini yang berkembang dengan pesat adalah kemampuan fisik motorik.

Zulkifli (dalam Murtining, 2008:11) menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan motorik adalah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh dan terdapat tiga unsur yang menentukannya yaitu otot, saraf, dan otak. Ketiga unsur tersebut melaksanakan masing-masing perannya secara interaksi positif, yang artinya unsur yang satu saling berkaitan, saling menunjang, saling melengkapi dengan unsur lainnya untuk mencapai kondisi motorik yang lebih sempurna keadaanya.

Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri, contoh kemampuan menendang, berlari. Sedangkan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk berlatih dan belajar, misalnya menggunting, menggambar, menulis dan sebagainya. Perkembangan motorik sangat penting untuk dipelajari, baik secara langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi perilaku anak sehari-hari.

Untuk menunjang dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak, harus ada media yang dapat merangsang minat anak tersebut. Karena media pembelajaran merupakan salah satu komponen pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan saluran atau jembatan dari pesan-pesan yang disampaikan oleh guru kepada murid. Media dapat di bagi dalam berbagai macam, salah satunya adalah media visual.

Menurut Hamdani (dalam Putra & Tuasikal, 2017:3) Media visual adalah media yang dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Media

inilah yang sering digunakan oleh para guru untuk membantu menyampaikan isi atau materi pembelajaran. pembelajaran yang diserap melalui penglihatan (media visual), terutama media visual yang menarik dapat mempercepat daya serap peserta didik dalam memahami pelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan uraian di atas, maka dibutuhkan suatu kegiatan untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak agar berkembang secara optimal. Dengan demikian, untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik halus anak peneliti akan menerapkan media visual menggunakan permainan kelereng. Permainan merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi anak yang mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Karena bermain naluri bagi setiap anak terutama pada anak usia dini.

Bermain adalah memberikan suatu cara bagi anak untuk menunjukkan kecepatan masuknya perangsangan (stimulasi), baik dari dunia luar maupun dari dalam yaitu aktivitas otak yang secara konstan memainkan kembali dan merekam pengalaman-pengalaman (Tedjasaputra, 2001:12). Kelereng merupakan benda kecil hasil pabrik. Sebagai alat permainan untuk masyarakat pedesaan yang jauh dari perkotaan, pada beberapa tahun yang lalu (Direktorat Permuseuman, 2002:05). Permainan tradisional kelereng adalah permainan kecil yang berbentuk bulat yang terbuat dari kaca.

Namun kenyataannya, banyak anak-anak yang tidak tahu cara memainkan kelereng, bahkan tidak tahu apa itu kelereng. Permainan kelereng adalah salah satu permainan tradisional yang diminati oleh sebagian besar anak laki-laki dari usia 5 tahun. Kelereng biasa dimainkan secara bersama-sama oleh anak-anak. Sayangnya dengan seiring perkembangan zaman yang kian semakin modern,

budaya permainan tradisional banyak yang tergerus oleh waktu, sehingga anak-anak tidak mengetahui permainan tradisional bangsa.

Berdasarkan observasi di lapangan, masih ada anak yang belum mampu dan kurang aktif dalam pengembangan fisik motorik halus. Salah satunya ada anak yang belum bisa memegang pensil dengan benar dan sesuai dengan aturan. Anak-anak yang mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik halus mengalami kesulitan untuk mengoordinasikan gerakan tangan dan jari-jemarinya secara fleksibel. Sehingga anak mengalami kesulitan dalam memegang pensil.

Menurut Hots (dalam Afrina : 2016:4) bahwa kemampuan motorik anak dikatakan terlambat, bila di usianya yang seharusnya ia sudah dapat mengembangkan keterampilan baru, tetapi ia tidak menunjukkan kemajuan. Terlebih jika sampai memasuki usia sekolah sekitar 6 tahun, anak belum dapat menggunakan alat tulis dengan baik dan benar. Anak-anak yang mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik halus mengalami kesulitan untuk mengoordinasikan gerakan tangan dan jari-jemarinya secara fleksibel.

Agar tidak adanya keterlambatan dalam perkembangan motorik halus anak maka harus ada rangsangan atau stimulus dari orangtua atau guru. Oleh karena itu penulis memilih permainan kelereng untuk merangsang atau menstimulus perkembangan motorik halus anak. Dalam permainan ini terdapat manfaat yang dapat mengembangkan aspek perkembangan, salah satunya perkembangan motorik halus anak. Tujuan yang ingin dicapai dalam permainan kelereng salah satunya yaitu agar anak mampu memegang pensil dengan benar dan sesuai dengan aturan.

B. Identifikasi Masalah

Merujuk dari latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang berkaitan dengan latar belakang:

1. Terdapat tanda-tanda umum para pendidik yang belum paham terhadap kreativitas dalam mengembangkan motorik halus anak.
2. Terdapat kendala pada anak yang kurang mendapatkan stimulus di dalam keluarga.
3. Kurangnya media pembelajaran menarik yang dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak.

C. Perumusan dan Pembatasan Masalah

Agar pembahasan ini tidak terlalu luas dan mempermudah penulis dalam membuat penulisan, maka penulisan ini akan dibatasi pada “Penerapan Pembelajaran Media Visual Permainan Kelereng pada Anak Usia Dini Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Pada Kelompok B”. Adapun rumusan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

Apakah Pembelajaran Media Visual Permainan Kelereng Pada Anak Usia Dini dapat Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Pada Kelompok B?

D. Pertanyaan Penelitian

Penulisan ini dibatasi pada aspek permasalahan:

1. Bagaimana kondisi awal perkembangan motorik halus anak sebelum mengenal permainan kelereng?
2. Bagaimana proses perencanaan permainan kelereng sebagai media pembelajaran pengembangan motorik halus anak?
3. Bagaimana hasilnya pada anak dalam pembelajaran permainan kelereng?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengidentifikasi kondisi awal perkembangan motorik halus anak sebelum mengenal permainan kelereng.
2. Mengidentifikasi proses perencanaan permainan kelereng sebagai media pembelajaran pengembangan motorik halus anak.
3. Mengidentifikasi hasilnya pada anak dalam pembelajaran permainan kelereng.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran untuk pengembangan teori pembelajaran, teori Anak Usia Dini, teori tumbuh kembang anak, teori motorik dan konsep bermain.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan berguna baik untuk kegunaan praktis maupun kegunaan bagi pengembangan ilmu :

1. Bagi Guru

Mendorong inovasi dalam pembelajaran media visual permainan kelereng, menambah wawasan tentang media pembelajaran yang dapat membantu perkembangan motorik halus.

2. Bagi Lembaga

Membuat lembaga mempunyai ciri khas dengan beberapa permainan yang dapat meningkatkan kecerdasan anak.

3. Bagi peneliti lanjutan

Menambah wawasan dalam pengetahuan untuk membuka ide-ide baru dalam melaksanakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

G. Anggapan Dasar

1. Berbicara pembelajaran pada hakikatnya bersangkut paut dengan guru, pembelajar, media pembelajaran, bahan ajar dan hasil pembelajaran. Dengan kata lain pembelajaran berbicara tentang siapa yang berbicara, apa yang dibicarakan, kepada siapa ditujukan, media apa yang digunakan dan tujuan apa yang diharapkan (Mulyana, 2008:58).

2. Bermain bukanlah kegiatan yang dilakukan demi menyenangkan orang lain, tetapi semata-mata karena keinginan dari diri sendiri. Oleh karena itu, bermain itu menyenangkan dan dilakukan dengan cara-cara yang menyenangkan bagi pemainnya. Di dalam bermain anak tidak berpikir tentang hasil karena proses lebih penting daripada tujuan akhir. Bermain juga bersifat fleksibel, karenanya anak dapat membuat kombinasi baru atau bertindak dalam cara-cara baru yang berbeda dari sebelumnya (Smith & Pellegrini dalam Musfiroh, 2008).
3. Motorik halus suatu kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot halus seperti menulis, meremas, menggambar, menyusun balok dan memasukkan kelereng. Kemampuan motorik halus dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan yang kontinyu secara rutin (Yudha & Rudyanto dalam Indayati, 2016).

H. Definisi Operasional

1. Media visual adalah media visual adalah media yang dapat dilihat menggunakan indera penglihatan. Media inilah yang sering digunakan oleh para guru untuk membantu menyampaikan isi atau materi pelajaran (Hamdani dalam Putra & Tuasikal, 2017:4). Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan media visual adalah media pembelajaran permainan tradisional kelereng yang digunakan permainan bagi anak usia dini.
2. Permainan kelereng merupakan salah satu permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak usia dini. Dalam penelitian ini cara bermain kelereng untuk anak usia dini yaitu anak mampu memegang kelereng

menggunakan jari jempol dan jari tengah serta anak mampu menyentil kelereng tersebut di udara, mampu memasukan kelereng ke dalam botol dan anak mampu menjemput kelereng menggunakan cepitan.

3. Motorik halus yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan kemampuan dimana anak dapat berlatih dan belajar dalam menggunakan otot-otot halus nya seperti jari-jemarinya dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi dengan tangan (Sumantri dalam Indayati, 2016:4). Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan motorik halus yaitu anak mampu menggunakan jari-jemarinya untuk memegang pensil yang benar dan sesuai dengan aturannya dengan distimulus atau dirangsang menggunakan permainan kelereng.

I. Sistematika penulisan

Adapun sistematika penulisan Skripsi adalah sebagai berikut ;

BAB I merupakan bab pendahuluan meliputi Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Perumusan Dan Pembatasan Masalah, Pertanyaan Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Anggapan Dasar, Definisi Operasional, Sistematika Penelitian. BAB II memuat kajian pustaka meliputi teori pembelajaran, teori Anak Usia Dini, teori tumbuh kembang anak, teori motorik dan konsep bermain. BAB III merupakan metode penelitian berisikan prosedur pengumpulan data yang diawali dengan paparan subjek penelitian, metode dan teknik penelitian. BAB IV tentang profil lokasi penelitian, deskripsi dan analisis hasil penelitian, pembahasan hasil penelitian, temuan

hasil penelitian, dan keterbatasan hasil penelitian. BAB V berisi kesimpulan dan rekomendasi.