

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun, pada usia ini anak sedang berada pada masa emas (*golden age*). Masa *golden age* adalah masa otak anak yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, pada masa ini juga sedang berlangsung kematangan fisik dan psikis yang siap memberikan respon pada stimulasi-stimulasi yang diberikan oleh lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu pada usia ini anak perlu mendapatkan stimulasi yang tepat agar pertumbuhan dan perkembangan anak dapat optimal baik yang berkaitan dengan aspek moral agama, sosial emosional, bahasa, kognitif dan motorik.

Pertumbuhan dan perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan dan perkembangan teknologi, saat ini teknologi sangat dibutuhkan oleh manusia untuk beberapa kepentingan. Teknologi seperti *gadget* memiliki dampak positif dan negatif terhadap pertumbuhan anak, bermain *gadget* akan lebih banyak memberikan dampak negatif daripada dampak positif. Hal ini dapat diketahui dari aktivitas anak ketika bermain *gadget*, aktivitas yang dilakukan tidak melibatkan gerak seluruh badan akan tetapi bermain *gadget* hanya membutuhkan ibu jari dan jari telunjuk untuk mengoperasikan alat tersebut sedangkan jari yang lain tidak banyak difungsikan. Anak hanya dapat menekan dan menggeser layar *gadget* menggunakan dua jari tersebut yang nantinya jari-jari lain tidak terstimulan dengan baik. Selain itu banyak fasilitas di dalam *gadget* yang disediakan untuk memuaskan keinginan anak, fasilitas tersebut berupa aplikasi

permainan yang mana di dalamnya terdapat segala jenis permainan yang dapat dimainkan dengan mudah. Sedangkan *gadget* memberikan banyak dampak negatif terhadap perkembangan anak, salah satunya yaitu kelenturan dan kekuatan jari-jari anak tidak akan tumbuh optimal. Oleh karena itu *gadget* sangat tidak baik untuk perkembangan motorik halus anak karena tidak dapat menstimulasi motorik halus anak dengan baik, kekuatan dan kelenturan jari-jari anak tidak dapat terlatih dengan baik. Selain itu apabila anak sering bermain permainan yang ada dalam *gadget* maka anak kurang memiliki pengetahuan tentang cara bersosialisasi dengan teman, cara menyelesaikan masalah yang sedang terjadi dan cara berkomunikasi dengan baik. Anak juga tidak akan mengetahui cara bermain dengan permainan yang sebenarnya dan bentuk media yang sesungguhnya, kesalahan dalam pemberian stimulan seperti ini akan berakibat buruk bagi masa depan anak.

Pemberian stimulan sejak dini sangat mempengaruhi potensi yang akan dikembangkan, potensi positif dapat diciptakan dari lingkungan yang positif dan sebaliknya. Mengingat potensi yang ada pada diri anak harus dikembangkan maka membutuhkan stimulan-stimulan yang tepat, karena ketepatan stimulan yang diberikan akan berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak. Adapun stimulasi yang dapat dilakukan untuk melatih motorik halus anak adalah dengan meronce, *finger painting* dan bermain kelereng. Bermain kelereng tidak hanya melatih motorik halus anak namun dapat mengembangkan kemampuan kognitif, sosial emosional, konsentrasi dan ketelitian. Kelereng memiliki bentuk yang bulat dan berwarna-warni sehingga akan menarik minat anak untuk bermain dan akan merangsang otot-otot jari anak yang akan digunakan untuk melakukan kegiatan

sehari-hari. Melalui bermain kelereng anak dapat mengontrol jari-jarinya untuk menyentil, menjumpit serta memindahkan benda dari satu tempat ke tempat yang lain.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditegaskan bahwa aspek perkembangan motorik adalah salah satu aspek perkembangan yang harus dioptimalkan sejak dini, aspek perkembangan satu dan aspek perkembangan yang lain sangat berkaitan terutama aspek motorik karena apabila anak mengalami gangguan pada motorik maka aspek perkembangan yang lain juga akan mengalami hambatan. Aspek perkembangan motorik dibagi menjadi 2 yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah gerakan yang melibatkan otot-otot besar seperti berjalan dan berlari sedangkan motorik halus adalah gerakan yang melibatkan otot kecil seperti bermain kelereng, meronce dan mewarnai. Oleh karena itu penelitian ini sangat penting dilakukan mengingat tugas perkembangan anak usia 4-5 tahun salah satunya yaitu melatih kemampuan motorik halus yang nantinya akan digunakan untuk memegang pensil sebagai bekal kesiapan menulis anak.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan diketahui perkembangan motorik halus siswa kelompok A pada kelompok Ki Hajar Dewantara di PAUD Yasmin masih belum optimal, terdapat 12,5% atau 2 dari 16 anak perkembangan motorik halusnya sudah optimal yang artinya ada 14 anak yang perkembangan motorik halusnya belum optimal. Hal ini dapat dilihat dari cara siswa memegang pensil saat pembelajaran berlangsung, siswa masih memegang pensil untuk menulis dengan cara menggenggamnya sedangkan untuk memegang pensil dengan benar hanya dibutuhkan 3 jari yaitu ibu jari, jari telunjuk dan jari tengah atau dikenal sebagai posisi *tripot*. Kegiatan yang diberikan oleh guru kelas untuk

melatih motorik halus anak antara lain, meronce, menggambar dan menuliskan nama, namun dari kegiatan tersebut masih banyak siswa kelompok A PAUD Yasmin yang perkembangan motorik halusnya belum berkembang. Hal ini dikarenakan kegiatan yang diberikan sejak awal sampai sekarang untuk melatih motorik halus anak lebih sering menggunakan *paper and pencil*, sedangkan anak usia dini masih memerlukan lebih banyak stimulan sebelum pada tahap memegang *pencil* untuk menguatkan dan melenturkan otot-otot kecil yang berada pada jari-jari anak sebelum mereka menulis. Kekuatan jari-jari anak dibutuhkan ketika anak memegang pensil atau *crayon* supaya tidak jatuh dan kelenturan jari-jari anak dibutuhkan supaya anak dapat menggerakkan jari-jari untuk menggoreskan pensil di atas kertas, setelah anak mendapat stimulan yang tepat maka anak dapat diberi *paper and pencil* untuk kegiatan menulis. Dari permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul **“Meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun melalui bermain kelereng di PAUD Yasmin Tahun Pelajaran 2016/2017”**

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu: Bagaimana meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun melalui bermain kelereng di PAUD Yasmin Tahun Pelajaran 2016/2017?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana cara peningkatan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun melalui bermain kelereng di PAUD Yasmin Tahun Pelajaran 2016/2017.

1.4 Definisi Operational

Pembuatan definisi ini dilakukan untuk menyamakan konsep mengenai istilah yang dipakai dan digunakan dalam penelitian. Berikut ini pengertian-pengertian yang digunakan, yaitu:

1.4.1 Motorik Halus

Pengertian motorik halus dalam penelitian ini adalah kemampuan anak untuk menggunakan otot-otot kecil seperti jari jemari yang digunakan untuk melakukan gerakan yang rumit seperti menyentil dan menjumput. Motorik halus ini juga membutuhkan konsentrasi, kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan.

1.4.2 Bermain Kelereng

Pengertian bermain kelereng dalam penelitian ini adalah permainan yang terdiri dari beberapa kelereng dan memiliki berbagai macam warna, bermain kelereng ini dilakukan oleh 2-5 anak yang akan melakukan 3 permainan. Permainan pertama anak akan menjumput kelereng dari dalam mangkuk sebanyak 10 kelereng masing-masing anak lalu dimasukkan ke dalam *cup*, cara mengambilnya menggunakan ibu jari dan jari telunjuk. Kemudian anak memindahkan 9 kelereng ke tanah dan menata membentuk segi tiga menggunakan 5 jari kanan, sedangkan 1 kelereng yang tersisa digunakan sebagai

penyerang atau bisa disebut dengan gacuk. Setelah kelereng dibentuk segi tiga, anak menyentil kelereng menggunakan gacuk ke kelereng yang sudah di tata. Pemenang dari permainan ini ditentukan oleh anak yang mendapatkan kelereng paling banyak.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi khalayak umum maupun lembaga pendidikan pada umumnya. Manfaat penelitian yang ingin di capai adalah sebagai berikut:

1.5.1 Bagi Anak

Bentuk kelereng yang bulat dan berwarna-warni sangat menarik perhatian anak sehingga anak sangat antusias untuk bermain kelereng dan akan meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

1.5.2 Bagi Guru

Dapat menambah pengetahuan juga dapat meningkatkan kualitas guru untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan bermain kelereng pada kelompok A tahun di Laboratorium Sekolah PAUD Yasmin.

1.5.3 Bagi Lembaga Pendidikan

Dapat dijadikan sebagai tambahan ilmu untuk meningkatkan mutu pendidikan di Laboratorium Sekolah PAUD Yasmin.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Seperti yang sudah diuraikan di atas bahwa meningkatkan kemampuan motorik halus anak dapat dilakukan dengan berbagai hal salah satunya dengan

meronce dan mewarna, namun peneliti memilih bermain kelereng untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Penelitian ini memiliki dua variabel yaitu variabel pertama dan variabel kedua, variabel pertama adalah bermain kelereng yang terdiri dari beberapa indikator, yaitu: terdiri dari beberapa kelereng, terdiri dari berbagai macam warna dan dapat dimainkan minimal oleh 2-5 anak. Sedangkan variabel kedua adalah kemampuan motorik halus yang terdiri dari beberapa indikator, yaitu: Mengoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit, mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumpt) dan melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media. Subjek penelitian ini adalah Kelompok A tahun pelajaran 2016/2017 di Laboratorium Sekolah PAUD Yasmin yang berjumlah 16 anak terdiri dari 10 anak laki-laki dan 6 anak perempuan.