

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan anak usia dini merupakan anak yang berada pada usia 0 - 6 tahun dimana pada usia ini adalah masa-masa keemasan dan berbagai informasi hal yang baru diterima dan diserap otak anak tanpa melalui proses seleksi baik dan buruk sebagai mana yang lazim terjadi pada orang dewasa. Saat-saat itulah fisik, mental, dan spiritual anak mengalami tumbuh kembang dan terbentuk. Masa-masa ini dipergunakan orang tua dan lembaga pendidikan anak usia dini secara baik untuk meletakkan fondasi yang benar dan tepat agar kelak kesuksesan buahnya bukan hal yang mustahil terwujud dikemudian hari.

Pendidikan anak usia dini sebagai pendidikan yang diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar yang memiliki kelompok sasaran anak usia 0 - 6 tahun. Disamping itu, pada usia ini anak-anak masih sangat rentan apabila penanganannya tidak tepat justru dapat merugikan anak itu sendiri. Oleh karena itu penyelenggaraan pendidikan anak usia dini harus memperhatikan dan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan anak. Program pendidikan anak usia dini tidak dimaksudkan untuk mencuri start apa-apa yang seharusnya diperoleh pada jenjang pendidikan dasar, melainkan untuk memberikan fasilitas pendidikan yang sesuai bagi anak, agar anak pada saatnya memiliki kesiapan baik secara fisik, mental, maupun sosial atau emosionalnya dalam rangka memasuki pendidikan lebih lanjut. (Depdiknas, 2006: 1)

Motorik adalah semua gerakan yang mungkin dapat dilakukan oleh seluruh tubuh. Keterampilan motorik berkembang sejalan dengan kematangan syaraf dan otak. Menurut Utami dkk (2014:408), mengatakan bahwa motorik adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan gerakan-gerakan tubuh. Secara umum kemampuan motorik terbagi dua macam, yaitu keterampilan motorik kasar atau *gross motor skills* dan keterampilan motorik halus atau *fine motor skills*. Motorik kasar adalah gerakan yang dilakukan dengan melibatkan sebagian besar bagian tubuh. Gerakan motorik kasar memerlukan cukup tenaga dan dilakukan oleh otot-otot besar. Sementara motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil. Karena itu gerakan motorik halus tidak telalu membutuhkan tenaga, akan tetapi membutuhkan koordinasi yang cermat serta ketelitian. Contoh gerakan motorik halus adalah gerakan mengambil sebuah benda dengan menggunakan ibu jari dan telunjuk tangan, menggunting, menyetir mobil, menulis, menjahit, menggambar dan sebagainya.

Kegiatan belajar mengajar di TK IT Mutiara Hati Bondowoso belum sepenuhnya memberikan kegiatan bermain yang mampu melatih kelenturan jari-jari tangan anak. Hal ini terlihat ketika anak menggunakan jari-jari tangannya dalam kegiatan menulis, mewarnai, meronce dan menggambar anak mengeluh capek sehingga belum dapat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Alasan tersebut menjadi dasar peneliti memilih permainan *play dough* untuk membentuk motorik halus anak

Bermain *play dough* merupakan kegiatan yang dianggap dapat meningkatkan motorik halus anak. Kegiatan ini sangat cocok diberikan kepada anak yang motorik halusnya belum berkembang, karena bermain *play dough* merupakan permainan yang banyak melakukan aktifitas meremas, menekan dan memotong yang berfungsi untuk merangsang motorik halusnya. Sesuai dengan permasalahan di atas, maka peneliti memilih judul " Meningkatkan Motorik Halus Anak Melalui Bermain *Play Dough* pada Kelompok A di TK IT Mutiara Hati Bondowoso Tahun Pelajaran 2016-2017 "

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “ Bagaimana meningkatkan motorik halus anak melalui bermain *play dough* pada kelompok A di TK IT Mutiara Hati Bondowoso Tahun Pelajaran 2016-2017 ”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana cara meningkatkan motorik halus anak melalui bermain *play dough* pada kelompok A di TK IT Mutiara Hati Bondowoso Tahun Pelajaran 2016-2017.

1.4 Definisi Istilah

Untuk menyamakan konsep mengenai istilah yang digunakan agar tidak terjadi kesalahpahaman teerkait istilah-istilah yang ada dalam penelitian ini, adapun istilah yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1.4.1 Motorik halus

Dalam penelitian ini yang dimaksud motorik halus adalah mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit, melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan sesuatu bentuk dengan menggunakan berbagai media, dan Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media.

1.4.2 *Play dough*

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan *Play dough* adalah suatu bentuk permianan yang dibuat sendiri dengan campuran tepung terigu, garam, minyak, air, pewarna makanan. Serta mudah dibentuk dan dapat menghasilkan karya tiga dimensi.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi anak, guru/peneliti, sekolah, serta bagi para pembaca. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Bagi Anak

Sebagai sumbangan pikiran untuk bahan baru yang dijadikan bahan pertimbangan untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini melalui bermain *play dough* dan untuk memberikan dorongan dan rangsangan guna mengembangkan kemampuan dirinya.

1.5.2 Bagi Guru

Untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan terutama dalam hal bagaimana mengasah potensi anak. Juga sebagai bahan ajar untuk guru lain dalam menggunakan media.

1.5.3 Bagi Sekolah

Sebagai pertimbangan dalam meningkatkan mutu/ kualitas sekolah di TK IT Mutiara Hati Bondowoso.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di kelompok A TK IT Mutiara Hati Bondowoso yang beralamatkan Jl. Ahmad Yani Gang A Rt. 02, Rw. 01, Kelurahan Dabasah, Bondowoso, dengan jumlah murid 14 anak, yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.

Dengan variabel penelitian yang pertama : motorik halus dan variabel kedua bermain *play dough*. Penelitian ini hanya sebatas bagaimana meningkatkan motorik halus melalui bermain *play dough* pada anak kelompok A di TK IT Mutiara Hati Bondowoso Tahun Pelajaran 2016-2017.