

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ruang lingkup pendidikan berkenaan dengan perkembangan dan perubahan anak didik. Pendidikan berhubungan dengan pengetahuan, sikap, kepercayaan, keterampilan dan aspek-aspek kelakuan lainnya kepada generasi muda. Pendidikan adalah proses mengajar dan belajar manusia yang diharapkan oleh masyarakat sekitar.¹ Untuk menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas, telah banyak didirikannya lembaga-lembaga pendidikan diseluruh Indonesia sesuai dengan usia dan tahap perkembangan manusia itu sendiri. Upaya penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini, pembinaan sudah tersedia dalam lembaga pendidikan anak usia dini. Misalnya TPA, *play grup*, PAUD dan Taman Kanak-kanak.

Proses pendidikan suatu lembaga terutama lembaga taman kanak-kanak sebagai sumber belajar anak diharapkan dapat mengembangkan perkembangan anak usia dini secara baik dan maksimal. Hasil belajar anak menjadi lebih baik jika kegiatan belajar dilakukan dengan keadaan nyaman. Apabila hal tersebut dilakukan dengan baik maka seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang sesuai harapan.

Perkembangan bagi anak sangat penting, perkembangan merujuk pada suatu proses perubahan kearah yang lebih sempurna dan tidak dapat diulang kembali. Perkembangan secara luas menunjuk pada keseluruhan proses perubahan dari potensi yang dimiliki individu dan tampil dalam kualitas

¹ S. Nasution M.A., *Sosiologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 10

kemampuan, sifat, dan ciri-ciri yang baru.² Perkembangan berarti proses perubahan kemampuan yang semakin meningkat yang dialami oleh anak. Secara normal anak akan berkembang sesuai dengan usia dan pengalaman yang dilalui oleh anak. Melalui pengalaman yang baru, pengetahuan yang baru akan membuat anak menikmati proses dengan baik untuk meningkatkan dan mengembangkan perkembangan anak.

Lingkup perkembangan anak memiliki enam aspek perkembangan yakni: perkembangan nilai agama moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan perkembangan seni. Secara umum keenam aspek perkembangan tersebut menjadi acuan dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak. Dalam belajar, anak menggunakan seluruh alat gerak tubuhnya yang selalu berkembang sesuai berjalannya waktu. Pertumbuhan fisik anak secara langsung akan menentukan keterampilan dalam proses bergerak.

Perkembangan motorik dapat disebut sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh.³ Aktivitas anak sangat banyak melibatkan dimensi motorik. Perkembangan motorik dibagi menjadi dua yakni: motorik kasar dan motorik halus. Keterampilan gerak yang menggunakan otot-otot besar merupakan pengembangan motorik kasar. Sedangkan untuk motorik halus, menggunakan otot-otot halus/kecil.

Aktivitas motorik halus (*fine motor activity*) didefinisikan sebagai keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengkoordinasikan atau mengatur otot-otot halus/kecil. Misalnya, berkaitan dengan gerakan mata dan

² Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 4.

³ Bambang Sujiono, dkk., *Metode Pengembangan Fisik*, (Banten: Universitas Terbuka, 2014), hlm. 1.3

tangan yang efisien, tepat, dan adaptif.⁴ Kegiatan untuk meningkatkan perkembangan motorik halus untuk anak secara optimal bisa dilakukan dengan cara melatih gerakan mata dan tangan pada anak. Dalam perkembangannya anak secaramudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya.

Menurut STTPA atau standart tingkat pencapaian perkembangan anak seharusnya anak usia 4-5 tahun sudah dapat berkembang dengan baik seperti dapat mengkontrol gerakan tangannya menggunakan otot halus dan mengkoordinasi mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit. Berbagai cara dilakukan untuk menunjang perkembangan anak secara optimal. Memberinya sebuah proses dan kegiatan dalam belajarnya agar anak dapat belajar langsung melalui pengalamannya. Stimulus yang baik akan memberi pengaruh yang baik pula bagi anak. Dalam mengembangkan perkembangan motorik halus anak, dapat dilakukan dengan cara pemberian media pembelajaran.

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung intruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. *National Education Association* memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya; dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca.⁵ Mengacu pada hal tersebut, media dapat diciptakan dan dikreasikan untuk pembelajaran sesuai perkembangan anak.

⁴ Hery Rahyubi, *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*, (Bandung:Nusa Media, 2016), hlm. 222

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:Rajawali Pers, 2014), hlm. 4.

Banyak penggunaan media sederhana yang dapat menunjang pembelajaran pada anak, media *maze* misalnya. Media *maze* merupakan game sederhana yang bertujuan menentukan jalur yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Telah banyak ditemui permainan *maze*, mulai yang sederhana sampai yang rumit. *Maze* yang sederhana memiliki jalur yang sedikit atau memiliki rute yang pendek untuk mencapai tujuan. Sedangkan *maze* yang rumit memiliki jalur yang banyak dan panjang, bahkan rute yang dimainkan akan sulit untuk dipecahkan.

Maze disebut juga dengan istilah labirin. Permainan ini pertama kali dirancang oleh Daidalos seorang seniman, pengrajin, desainer dan juga arsitek ternama di Athena, Yunani.⁶ Permainan dapat menjadi permainan di atas kertas, namun juga dapat dibuat dalam skala besar. Dapat kita ketahui dalam skala besar dengan adanya taman-taman *maze*, yang membutuhkan tanah lapang yang luas bahkan berhektar-hektar, contohnya taman *maze* Nusantara yang terletak di Bogor. Adanya kemajuan teknologi pada abad modern ini, pastinya permainan akan terus semakin berkembang. Dalam perkembangannya permainan dapat diciptakan dan dimainkan di komputer maupun *handphone*. Begitu juga dengan permainan *maze* yang terus berkembang, dari game online sampai permainan *maze* alur papan yang tampilannya sudah menarik.

Maze dapat digunakan untuk melatih perkembangan motorik dan pengetahuan anak. Ketika anak memainkan permainan *maze*, otomatis anak akan berpikir dan mengarahkan jalan permainan sesuai jalur yang ditetapkan menggunakan tangannya. *Maze* benang sendiri memiliki manfaat yang begitu

⁶Deddy Sofyandi, "Maze Mainan Seru Dengan Sejarah Panjang", diakses dari (<https://kayu-seru.com/sejarah-maze/>), pada tanggal 17 Mei 2019, pukul 07.06

baik untuk perkembangan motorik halus anak usia dini, karena media *maze* benang ini hampir sama dengan kegiatan meronce. Selain melatih perkembangan motorik halus, media *maze* benang juga dapat melatih perkembangan kognitif, dimana anak dapat berfikir jalur mana yang akan dilalui dalam permainan tersebut menuju arah tujuan yang telah ditetapkan.

Permainan yang menarik, dapat menstimulasi anak untuk tertarik pada media yang akan dimainkan. Selain menarik perhatian anak, media yang menarik juga akan memudahkan anak untuk memahami materi yang telah disampaikan. Permainan *maze* juga disukai anak-anak karena berisi tantangan yang harus dipecahkan dan diselesaikan. Media *maze* benang adalah media yang akan dikembangkan oleh peneliti. Media *maze* benang cukup menarik untuk dimainkan, dengan menggunakan benang sebagai jalur untuk melewati jalanan ke arah tujuan.

Motorik halus dapat berkembang dengan baik jika setiap perkembangan anak diberikan stimulus yang baik pula. Biasanya anak yang kurang diberikan kegiatan yang dapat mengembangkan perkembangan motorik halusnya dengan maksimal, tentunya dalam mengkoordinasi tangan dan jari-jarinya lebih lambat dan tidak berkembang dengan baik. Stimulus tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya dengan memberikan media pembelajaran yang dapat melatih perkembangan motorik halus anak, yakni *puzzle*, balok dan lain-lain.

Peneliti telah melakukan observasi di TK PGRI 4 Banyuajuh Kamal selama kurang lebih satu bulan, dimulai pada tanggal 3 Oktober 2018. Lokasi TK berada di Jl Kusuma Bangsa, Banyuajuh, Kec Kamal, Kab. Bangkalan.

Peneliti diminta untuk menjadi guru pendamping di TK tersebut jika tidak ada kegiatan, jadi dalam satu minggu peneliti bisa dua atau sampai empat hari untuk menjadi guru pendamping di TK tersebut. Terdapat 3 ruang kelas di TK PGRI 4 yaitu, 1 ruang kelas untuk kelompok A, dan 2 ruang kelas untuk kelompok B. Jumlah anak per Rombel (Rombongan Belajar) yakni, kelompok A jumlah anak sebanyak 11 yakni, laki-laki sebanyak 5 anak dan perempuan sebanyak 6 anak. Sedangkan untuk kelompok B seluruhnya, anak laki-laki sebanyak 14 anak dan perempuan sebanyak 13 anak. Jadi jumlah seluruh anak adalah sebanyak 38 anak.

Peneliti menerapkan media pembelajaran *maze* benang di TK PGRI 4 Kamal. Media tersebut diterapkan saat pembelajaran dengan tema tanaman buah, dimana anak-anak diminta untuk memasukkan benang diantara lubang-lubang yang berada disepanjang jalur permainan *maze*. Media *maze* benang yang diterapkan memiliki tiga puluh dua lubang disepanjang jalur *maze*, dan terdapat enam tujuan tempat yang dicapai, misalnya buah mangga, buah apel, buah kelapa, buah pisang, buah stroberi dan buah anggur. Panjang benang disesuaikan dengan jalur terjauh pada media *maze* benang tersebut. Permainan tersebut hampir sama seperti kegiatan meronce pada anak usia dini.

Berdasarkan observasi peneliti meminta satu persatu pada anak usia 4-5 tahun untuk memainkan media *maze* tersebut. Penerapan media *maze* benang tersebut menunjukkan bahwa 9 dari 11 anak kelompok A TK PGRI 4 Kamal masih kesulitan dalam perkembangan motorik halusny. Anak mengalami kesulitan menjipit benang dengan baik yang mengakibatkan anak kesulitan untuk menyesuaikan benang dengan lubang pada media *maze* benang. Anak

juga mengalami kesulitan menyelesaikan permainan, karena kooordinasi mata dan tangan belum selaras saat bermain *maze* benang, anak masih suka memasukkan benang pada lubang-lubang yang salah yang tidak sesuai dengan jalur tujuan yang telah ditetapkan. Anak yang belum mampu menjipit terdapat 8 anak, dan anak yang belum mampu memasukkan benang kedalam lubang sebanyak 7 anak. Oleh karenanya, peneliti tertarik untuk mengkaji hal tersebut melalui sebuah penelitian yang berjudul “Pengaruh Media *Maze* Benang Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di TK-PGRI 4 Kamal.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, terdapat berbagai macam masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Ada 8 dari 11 anak usia 4-5 tahun yang belum mampu menjumpit benang pada permainan media *maze*.
2. Ada 7 dari 11 anak usia 4-5 tahun yang belum mampu memasukkan benang kedalam lubang saat bermain media *maze* benang dengan cepat.

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Efektifitas media *maze* benang terhadap kemampuan menjumpit benangpada anak usia 4-5 tahun di TK PGRI 04 Kamal.
2. Efektifitas media *maze* benang terhadap kemampuan dalam kecepatan memasukkan benang pada anak usia 4-5 tahun di TK PGRI 04 Kamal.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang dijelaskan, maka dapat dirumuskan masalah yakni, “Bagaimana Efektifitas Media *Maze* Benang Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di TK-PGRI 4 Kamal?”

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di taman kanak-kanak terutama mengembangkan perkembangan motorik pada anak usia dini. Hasil penelitian ini juga dapat dikembangkan dalam pembelajaran mata kuliah di pendidikan guru pendidikan anak usia dini yakni, perkembangan anak usia dini dan media pembelajaran.

2. Secara praktis:

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dari berbagai pihak, baik sekolah, pihak guru, anak bahkan peneliti sendiri dalam meningkatkan hasil belajar untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun.

1. Bagi sekolah

- a). Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan positif sebagai masukan bagi pihak sekolah.

- b). Media pembelajaran *maze* benang ini diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif di sekolah Taman Kanak-kanak.

2. Bagi guru

- a). Media *maze* benang ini dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi kepada siswa.
- b). Hasil penelitian ini sebagai acuan dan pertimbangan bagi guru dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana nyaman didalam ruang kelas

3. Bagi Anak

- a). Dapat meningkatkan hasil belajar anak sebagai tujuan akhir dalam pembelajaran.
- b). Mempermudah anak usia dini dalam penerimaan materi yang disampaikan oleh guru, serta dalam proses pembelajaran berlangsung, anak tidak merasa bosan.

4. Bagi peneliti:

Bagi peneliti lain, penelitian ini akan menambah pengetahuan dan dijadikan sebagai penerapan pengetahuan terhadap masalah-masalah yang dihadapi didunia pendidikan anak usia dini secara nyata. Selain itu, dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang efektif.

