

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Taman kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini yang berada pada jalur pendidikan formal yang bertujuan untuk mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/ motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Keberhasilan proses pembelajaran di sekolah antara lain ditentukan oleh ketetapan pemahaman guru terhadap perkembangan murid. Pemahaman tersebut dapat menjadi dasar bagi pengembangan strategi dan proses pembelajaran yang membantu murid mengembangkan kognitif, afektif dan psikomotor dengan pemberian pengaruh positif dalam upaya membantu meletakkan dasar perkembangan semua aspek tumbuh kembang bagi anak usia sebelum memasuki pendidikan dasar serta memberikan bekal untuk mengembangkan diri sesuai dengan asas pendidikan sedini mungkin. Pendidikan merupakan kerangka system dan aktivitas dalam mewujudkan anak didik yang potensial. Banyak pula bentuk dan model pembelajaran pendidikan yang menarik perhatian bagi orang tua, masyarakat, maupun pemerintah sebagai pengambil kebijakan seperti TK, RA dan Play Group. Mereka menyadari bahwa kualitas dimasa awal anak termasuk masa prasekolah merupakan cerminan dimasa akan datang.

Dewasa ini bermain disajikan sebagai salah satu bentuk pembelajaran bagi anak usia dini bahkan bagi anak usia sekolah dasar. Karena melalui bermain anak memiliki kesempatan bereksplorasi

menemukan, mengekspresikan perasaan, bereaksi dan belajar secara menyenangkan. Selain itu membantu anak mengenal dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan (Depdiknas, 2003:15). Bermain adalah belajar menyesuaikan diri dengan keadaan (Sutoto, dkk. 1993: 4). pada umumnya anak memiliki karakteristik dan kekhasan sikap yang selalu diungkapkan dalam bermain.

Pekembangan anak usia dini merupakan masa munculnya berbagai potensi tersembunyi (*Hidden Potency*) atau suatu kondisi dimana suatu fungsi jiwa membutuhkan rangsangan tertentu untuk berkembang. Perkembangan ini ditujukan oleh seseorang anak melalui aktivitas gerakan tangan. Kaki, mulut mata. Sebagai contoh gerakan motorik tangan dan jari tangan muncul pada anak mulai memainkan jari-jari tangan seperti menggaruk dan sebagainya. Dalam penggunaan tangan (*handedness*) pada permainan kotak misteri, indera raba merupakan yakni tangan untuk mengenal atau mengidentifikasi suatu jenis benda, peran guru sangat penting untuk mengarahkan anak dan memperkenalkan berbagai jenis benda menggunakan kotak misteri, upaya ini untuk merangsang aktivitas tangan serta membuat anak senang. Pembelajaran ini memiliki nilai edukatif seperti bermain mengenal kasar-halus, berat-ringan, bentuk geometri.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalankan suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya, pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.

Pada masa usia dini, penyerapan informasi akan berlangsung sangat cepat dan cepat pula direspon oleh otak, sehingga anak pada masa ini banyak melakukan peniruan terhadap bahasa, perilaku dan emosional atau masa ini dikenal pula sebagai masa emas (*golden age*). Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan

pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan seperti pengembangan kemampuan moral, bahasa, kognitif, fisik (jasmani) motorik dan scni. Sujiono, (2009:7).

Salah satu perkembangan bagi anak usia dini dalam peningkatan kemampuan jasmani adalah motorik yang terbagi menjadi dua yaitu motorik halus dan motorik kasar. Motorik halus berpengaruh bagi perkembangan fisik dan psikis anak, perkembangan motorik halus dan penyempurnaannya merupakan hal penting dimasa kanak - kanak, perkembangan motorik bergantung pada kematangan otot dan syaraf, maksudnya gerakan motorik belum dapat dikuasai dengan baik sebelum mekanisme otot dan syaraf anak berkembang.

Para pakar sering mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Dan bermain merupakan kebutuhan dasar anak hal ini terungkap, dalam berbagai bentuk apabila anak - anak sedang beraktivitas, mereka bermain ketika bernyanyi, membangun balok dengan warna - warni atau menirukan sesuatu yang dilihat, bermain dapat berupa bergerak seperti berlari, melempar bola, memanjat atau meraba benda – benda yang bertekstur kasar dan halus.

Masa usia dini perlu perhatian dan tindakan dari Pemerintah, Pendidik dan Orang Tua dalam proses perawatan, pengasuhan oleh pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepada anak usia dini untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang - ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Dengan adanya variasi individual dalam bentuk permainan dapat meningkatkan kemampuan belajar anak. Dimana pada saat proses berlangsung, guru harus mampu membuat anak senang dan gembira (Depdikbud, 2000:12).

Kenyataannya yang dijumpai di lapangan pada saat proses belajar mengajar berlangsung, anak tidak ada perhatian pada apa yang akan disampaikan guru. Sebab guru hanya bertitik tolak pada penjelasan, sehingga anak keluar masuk kelas tidak mau menerima apa yang guru berikan. Jadi tujuan pembelajaran tidak dapat terlaksana dengan baik, anak tidak mampu mengidentifikasi benda yang kasar dan yang halus, bila dipersentasekan dari 24 orang anak, hanya 8 orang yang mempunyai kemampuan indra raba dengan baik atau (33%), sedang 14 orang (67%) yang mempunyai masalah kemampuan indera raba.

Upaya yang dilakukan guru selama ini kurang tepat, dalam mengembangkan kemampuan mengidentifikasi benda kasar dan halus. Maka penggunaan kotak misteri bagi anak di TK ini sangat penting, karena dapat memberi rangsangan kepada anak. Selanjutnya kotak misteri bagi anak dapat memberikan manfaat bagi pengetahuan anak secara optimal serta menumbuhkembangkan sikap dan kebiasaan berperilaku positif.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat masalah ini untuk diteliti, dalam judul “Mengembangkan Kemampuan Mengidentifikasi Benda-Benda Kasar dan Halus Melalui Permainan Kotak Misteri Pada Anak Kelompok B di TK Al-Wathaniyah Kota Gorontalo.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

- a. Anak tidak ada perhatian pada materi yang disampaikan guru.
- b. Metode yang digunakan guru hanya bertitik tolak pada cerita dan tanya jawab
- c. Anak keluar masuk kelas.
- d. Anak tidak mampu mengidentifikasi benda yang halus dan benda yang kasar.

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah anak tidak mampu mengidentifikasi permukaan benda yang halus dan benda yang kasar.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Permasalahan dalam penelitian ini adalah “Apakah dengan permainan kotak misteri kemampuan mengidentifikasi benda kasar dan halus pada anak kelompok B di TK Al-Wathaniyah Kota Gorontalo dapat dikembangkan?”.

#### **1.5 Cara Pemecahan masalah**

Adapun cara yang dapat memecahkan masalah tentang peningkatan kemampuan mengidentifikasi benda kasar dan halus melalui permainan kotak misteri pada anak kelompok B di TK Al-Wathaniyah Kota Gorontalo dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Menjelaskan kepada anak tentang benda halus dan yang kasar.
- b. Memanggil seorang anak untuk melakukan kegiatan.
- c. Anak melakukan kegiatan mencari jenis buah yang berkulit halus dan yang kasar.
- d. Memberi penguatan berupa pujian dan hadiah kepada anak yang selalu melakukan kegiatan dengan baik.

#### **1.6 Tujuan penelitian**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah permainan kotak misteri dapat mengembangkan kemampuan mengidentifikasi benda kasar dan halus pada anak kelompok B di TK Al-Wathaniyah Kota Gorontalo.

#### **1.7 Manfaat penelitian**

- 1.7.1 Bagi sekolah, menjadi bahan referensi atau acuan dalam pembelajaran kemampuan anak dalam bentuk kotak misteri
- 1.7.2 Bagi guru, dapat memecahkan masalah dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di TK
- 1.7.3 Bagi anak didik, hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dan mengembangkan kemampuan anak dimasa akan datang
- 1.7.4 Bagi peneliti, dapat menambah wawasan dan pengetahuan.